



Universidad de Sevilla

Facultad de Ciencias de la Educación

LA GAMIFICACIÓN PARA INCENTIVAR LA MOTIVACIÓN HACIA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA

Grado en Educación Primaria

Autor: Pablo Verdugo Palma

Tutora: Ana María de la Calle Cabrera

Trabajo Fin de Grado

Curso 2021/2022

AGRADECIMIENTOS

La realización de este TFG ha sido posible gracias al apoyo de mi familia, sobre todo de mis padres, Encarnación y Antonio, y de mi hermana, Verónica, los cuales han estado al lado mío en todo momento, aconsejándome y guiándome a lo largo de toda mi vida.

Además, agradecer enormemente a mi familia universitaria que he conocido a lo largo de estos cuatro años y que me han inspirado para luchar y llegar a lo mejor en la docencia. Quiero destacar a compañeros de clase. Principalmente, me gustaría nombrar a Antonio Luís, Juan Carlos, Dolores, Noelia, Cristina, Irene y Belén, los cuales se han convertido en amigos más que compañeros. Agradecer también a mi tutora de TFG, Ana María, que me ha ayudado cada vez que lo necesitaba.

Por último, me gustaría agradecer a todos mis amigos que, de una manera u otra, han estado conmigo en todo momento que lo he necesitado. En especial, me gustaría destacar a Alessandro Vorano, Jesús de la Cuesta, José Antonio Márquez, Laura Álvarez y Enrique Camarero quienes siempre me han animado a seguir adelante.

A todos y cada uno, muchas gracias.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. MARCO TEÓRICO.....	7
2.1. ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA.....	7
2.1.1. LA IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS.....	9
2.2. LA GAMIFICACIÓN COMO CLAVE PARA FAVORECER LA MOTIVACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO L2.....	12
2.3. CLASSCRAFT Y SU FUNCIONAMIENTO.....	14
3. OBJETIVOS.....	19
4. METODOLOGÍA.....	20
5. RESULTADOS.....	33
6. CONCLUSIÓN.....	35
7. BIBLIOGRAFÍA.....	36

RESUMEN

Actualmente, vivimos en un mundo cada vez más globalizado en el que el uso del inglés gana importancia día tras día. A su vez, las escuelas españolas presentan graves problemas a la hora de la enseñanza de este idioma. Uno de estos problemas es la falta de motivación por parte del alumnado. Por ello, es necesario el uso de nuevas estrategias y metodologías que generen esta motivación en los alumnos y alumnas.

Por otro lado, uno de los medios de entretenimiento que más ha crecido en los últimos años ha sido el de los videojuegos, sobre todo en el público más joven. Por ello, se puede unir ambos mundos y que den lugar a una metodología que también está creciendo últimamente y que, además, presenta un aumento considerable en la motivación del alumnado: la gamificación.

Palabras clave: motivación, gamificación, nuevas metodologías, enseñanza de inglés.

ABSTRACT

Currently, we live in an increasingly globalized world in which the use of English is gaining importance day after day. In turn, Spanish schools present serious problems when it comes to teaching this language. One of these problems is the lack of motivation on the part of the students. Therefore, it is necessary to use new strategies and methodologies that generate this motivation in students.

On the other hand, one of the entertainment media that has grown the most in recent years has been video games, especially among younger audiences. For this reason, both worlds can be joined and give rise to a methodology that is also growing lately and that, in addition, presents a considerable increase in student motivation: gamification.

Keywords: motivation, gamification, new methodologies, English teaching.

1. INTRODUCCIÓN

El inglés es la lengua que permite la comunicación a nivel mundial. Es un idioma que a lo largo de los años ha ido aumentando el número de hablantes debido a diversos factores, pero, sobre todo, la globalización y el uso de la tecnología. Para llegar a esta importancia, el inglés ha sufrido a lo largo de la historia diversas modificaciones y cambios.

El inglés se empezó hablando en Inglaterra en el siglo V d.C debido a las colonizaciones de los germánicos, los cuales hablaban una especie de inglés antiguo que, al mezclarse un poco con el idioma de los célticos, dio como resultado el inglés antiguo como tal. Este inglés antiguo sufrió grandes modificaciones después de la invasión de Inglaterra por parte de Normandía. Los normandos hablaban un francés antiguo y de su mezcla con el inglés antiguo surgió el inglés medio. Con la llegada de las imprentas, la revolución que le dio Shakespeare al idioma y, por último, la llegada de la revolución industrial, el inglés se fue desarrollando hasta el punto en el que lo conocemos a día de hoy. Todo este desarrollo del inglés se ha contado sin tener en cuenta lo más importante, la expansión del imperio británico. Por esta expansión, el inglés es lo que es hoy en día (Wilton, 2001).

En primer lugar, se encuentran los lugares que lo hablan como lengua materna. Los países que tienen el inglés como el idioma oficial son: Gran Bretaña, Estados Unidos, Canadá, Irlanda, Nueva Zelanda, Australia y Sudáfrica. Cabe destacar que no es el idioma que lo habla más lugares como su lengua materna, ya que el español lo supera con más de veinte países que lo hablan como su idioma principal. Sin embargo, esto no le da a un idioma el estatus de una lengua global (Crystal, 2003).

Por otro lado, están los países que tienen el inglés como segundo idioma. El inglés es usado como la segunda lengua de 375 millones de personas alrededor del mundo. Esto representa menos del 25% de la población mundial que, a priori, puede no parecer mucho porcentaje, pero hay que tener en cuenta otros aspectos (Freire, 2016). Y es aquí donde realmente se ve la importancia del inglés, no por la cantidad de gente que lo habla, sino por los ámbitos en los que se utiliza.

El inglés es usado a día de hoy en las telecomunicaciones, se estima que un 80% de los usuarios de internet se comunican en este idioma, el 75% de la bibliografía científica usa el inglés, la economía, los negocios, el comercio internacional, compras, turismo, carreras

universitarias, trabajos... En este mundo tan globalizado, el inglés es la conexión que debemos usar y que tendremos que usar durante muchos años (Quezada, 2011).

Es por todo esto que el inglés debe de ser una prioridad en el currículo de enseñanza en todos los niveles de la educación (Timbe et al., 2020).

Según *Education First*, una empresa sueca que publica anualmente un ranking conocido como *EF English Proficiency Index*, España está en el número 25 de 33 países europeos y el número 35 a nivel mundial en cuanto a nivel de inglés se refiere. Por otro lado, Eurostat hizo una encuesta en 2007 en el que el 46% de los españoles de 25 a 64 años afirmaban no tener ningún conocimiento de alguna lengua extranjera, cosa que no cambió apenas en 2016 cuando se realizó la misma encuesta y el porcentaje pasó al 45,8%. Esos fueron los datos en España mientras que otros países como Grecia pasaron en el mismo periodo de tiempo del 43% al 33%, Italia del 38% al 34% o Portugal del 51% al 31% (Zafra, 2019).

Como se puede ver, hay un hecho muy importante como es el aprendizaje del inglés en un mundo tan globalizado como el que tenemos. Por otro lado, hay un problema muy grande en España como es la falta de conocimiento de este idioma. Por ello, se debe de poner el foco en los métodos de enseñanza que se han ido aplicando a lo largo de los años en nuestras escuelas y sacar en claro por qué estos ya no funcionan.

Aprender un idioma tan importante, como lo es a día de hoy el inglés, es prioritario a la hora de la realización de muchas actividades. Estas actividades pueden ir desde la visualización de una película de habla inglesa, conocer a gente extranjera, optar a diferentes trabajos, etc. Esto se ha acentuado en los últimos años debido a un mayor uso de las nuevas tecnologías. Cabe destacar que el mundo, en esta época, es mucho más global y se socializa teniendo en cuenta la interculturalidad. Así pues, aprendiendo una lengua como la inglesa, sería más fácil establecer relaciones sociales, entender otras culturas y comprender libros o periódicos los cuales, sin el conocimiento de una lengua extranjera, no tendrían mucho sentido (Grandinetti, 2011, como se citó en Fernández, s. f.-b).

Por último, se debe tener en cuenta la motivación del alumnado. La motivación es esencial a la hora de la enseñanza de un idioma, ya que, sin la motivación u otros componentes emocionales que actúan de manera inconsciente, el aprendizaje no funciona de ninguna manera (Roth/Siebert, 2003, como se citó en Grünewald, 2009)

2. MARCO TEÓRICO

2.1 ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA

La expansión del inglés como segunda lengua ha requerido a lo largo del tiempo una indagación acerca de las metodologías que pudieran aseverar su aprendizaje de la manera más natural posible.

En primer lugar, todo empezó con el “*Grammar translation method*”. Este fue un método utilizado para la lectura y escritura que apareció a mediados del siglo XIX. Surgió para que los estudiantes aprendieran latín y griego. En este método se usaba solamente traducción de palabras o textos, comprensión de textos con sus respectivas preguntas sobre este... El problema venía cuando el estudiante tenía que enfrentarse a una situación comunicativa real. Debido a la escasa práctica de las habilidades orales (hablar y escuchar), esto era casi imposible para ellos, ya que había un gran salto entre leer y escribir con hablar y escuchar. Es por ello por lo que surgió como respuesta a este el siguiente método, el “*Direct method*” (Chang, 2011).

El “*Direct method*” era lo contrario al “*Grammar translation method*”. Los principales objetivos de este método era que los alumnos comenzaran a pensar en la lengua extranjera. Para ello, la lengua materna no se debía usar durante las clases y estaba prohibida la traducción. El nuevo vocabulario y reglas gramáticas se aprendían mediante conversaciones y relaciones que se hicieran a través de estas o con uso de objetos o mímica (Homeniuk, 2019). Sin embargo, el hecho de usar siempre la lengua extranjera podía crear malentendidos o la necesidad de siempre tener profesores nativos, eran problemas por los cuales se fueron desarrollando nuevos métodos. Los métodos no solo se desarrollaban en base a las necesidades culturales o por el placer de aprender un nuevo idioma sino por necesidades de otras índoles. Así fue como surgió el “*Audio-lingual method*”.

El “*Audio-lingual method*” fue un método que se desarrolló con el fin de aprender otro idioma rápidamente debido a que se creó durante la Guerra fría y los militares debían aprender un idioma rápidamente. Este método consistía en la memorización de ciertas estructuras con el fin de que los estudiantes pudieran comunicarse oralmente casi sin pensar. Es decir, los estudiantes que aprendieran un idioma extranjero con este método

serían capaces de tener conversaciones automatizadas por patrones que habrían repetido innumerables veces. Cabe destacar que es el primer método en el que se presta atención a la pronunciación (Ritonga, 2020). Hubo una crítica a este método debido a factores que eran mejorables y así fue como se creó el siguiente método, el “*Silent way method*”.

El “*Silent way method*” fue inventado en los sesenta. Este surgió como crítica al “*Audio-lingual method*” ya que no vea necesario el hecho de repetir tantas veces una estructura. En este método se usan muchos silencios con el fin de que los alumnos procesen mejor la información y porque el profesor o profesora está callado en muchos momentos con el fin de que sea el alumno el que tenga un rol protagonista en el proceso de su aprendizaje. Aquí la pronunciación y el acento se intenta practicar para llegar a ser lo más parecidos a un nativo. Para esto, el método enseña desde lo más mínimo, como pueden ser fonemas, hasta aspectos más complejos, como conversaciones. El vocabulario y la gramática se van aprendiendo a lo largo de actividades como describir imágenes, pequeñas conversaciones, etc (Mataira, 1980).

En los setenta surgió el “*Suggestopedia*”. Este es el primero método donde se toma más en cuenta los sentimientos de los estudiantes con el fin de que puedan aprender de una forma más relajada. Para esto se intenta que las clases sean divertidas, con un buen ambiente y decoradas con posters. Estos posters pueden tener contenidos gramaticales y que son muy útiles para que los alumnos tengan un aprendizaje periférico. Con el aprendizaje periférico, los estudiantes podrán aprender también de una manera inconsciente. Todos estos puntos que ha de seguir una clase de “*Suggestopedia*” debe hacerse para que el alumnado elimine cualquier tipo de barrera psicológica que le impida aprender el idioma con normalidad (Mataira, 1980).

Durante los sesenta y setenta se desarrolló un método llamado “*Communicative language learning*”. En este método, los alumnos y alumnas se sientan en círculo y hablan sobre un tema que ellos elijan. El profesor queda en un segundo plano y solo está como una especie de ayudante y guía para los alumnos que lo necesiten. En este método también es sumamente fundamental los sentimientos del alumnado y que estos se sientan bien aprendiendo el idioma. Para llegar a esto, en ningún momento se forzará al alumno a hablar en el idioma que estén aprendiendo hasta que no se sienta preparado. Por lo tanto, el uso que se le dé a este idioma irá yendo de un modo progresivo (Mataira, 1980).

Y, por último, el “*Total Physical Response*” o “TPR”. Este método consiste en dar órdenes sencillas y su realización. En un primer momento, el profesor debe de dar instrucciones como “tocad vuestra cabeza” para que el alumno lo haga. Esto irá adquiriendo dificultad con el paso del tiempo. Además, se puede usar la lengua nativa para aclarar ciertas cosas, pero esta irá desapareciendo a medida que avance el curso. Pese a que puede ser un método que requiere de un gran desgaste energético, la motivación que suele tener el alumnado es bastante alta, por lo que se está usando mucho estos últimos años sobre todo en niveles inferiores (Conejo et al., 2020).

Se puede ver a lo largo de la historia de estas metodologías una evolución del “qué” al “cómo”. Del primero, el *Direct method*, hasta el *Silent Way method*, lo que principalmente se tiene en cuenta son los aspectos de qué enseñar y la mejor manera de que el estudiante aprenda lo que se ha pretendido estudiar. Es decir, se les prestaba mucha más atención a las destrezas de una lengua que al alumnado. En cambio, desde *Suggestopedia* hasta el *Total Physical Response*, hay un giro y un acercamiento a los sentimientos del alumnado. Debido a los bloqueos de los alumnos a la hora de aprender otro idioma, se tuvo que inventar metodologías que fueran capaces de eliminar estas inseguridades con el objetivo de un aprendizaje más distendido.

Esto ha sido un repaso por lo métodos de enseñanza del inglés más notables de la historia. Como se puede comprobar, hay bastantes y muy variados, pero hay algunos que ya quedan algo desfasados teniendo en cuenta las nuevas necesidades y oportunidades que se ofrecen en los tiempos que corren. Es por ello que, teniendo en cuenta estas necesidades y las oportunidades que ofrece las nuevas tecnologías, veamos que nos puede aportar un nuevo método de enseñanza como es la ‘gamificación’ en el proceso de enseñanza de una lengua extranjera.

2.1.1 LA IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS

La enseñanza del inglés está siendo un fracaso en España. Esto se puede deber, entre otras muchas cosas, a una falta de innovación en sus métodos de enseñanza lo que provoca en el alumnado una falta de motivación (Uribe et al., 2008).

La motivación intrínseca es la que nos incita a realizar algo y que nace del propio individuo (Sáez, 2018, como se citó en Hernández & Cordero, 2021). La motivación intrínseca es esencial a la hora de aprender un idioma, ya que las emociones son algo fundamental a la hora de aprender un idioma y desarrollarlo correctamente y hay que tener en cuenta que la motivación intrínseca provoca placer en el sujeto. (Larrenua, 2014, como se citó en Hernández & Cordero, 2021). Además de esto, la motivación intrínseca ayuda al individuo a realizar una acción, en este caso el aprendizaje de un idioma extranjero, por sí mismo y sin atender a estímulos externos como el temor, el castigo o las recompensas. Por lo general, el hecho de que un alumno tenga más motivación intrínseca que extrínseca, hace que el éxito sea mayor. Es importante recalcar que la motivación intrínseca viene de uno mismo, es decir, si un alumno juega y aprende con entusiasmo dentro del horario escolar, no se estaría hablando de motivación intrínseca. Por otro lado, si eso mismo lo lleva a cabo fuera del horario escolar, sí se podría decir que es motivación intrínseca, puesto que nadie le está obligando a hacer eso en ese momento (Grünewald, 2009).

Por otro lado, tenemos la motivación extrínseca. Esta motivación viene dada por el hecho de que su motivación va a llegar a ser recompensada. A la hora del aprendizaje de una lengua extranjera, la motivación extrínseca puede venir de la realización de diferentes actividades (como pueden ser *role play*, debates, etc) y de la recompensa de estas, ya sean en forma de *feedback* (comentarios del profesorado para saber si lo ha hecho bien) o en forma de premios con los cuales el alumnado puede llegar a una mayor motivación. Siguiendo con la situación que se planteó en el párrafo anterior, si un alumno disfruta en una clase y dentro del horario escolar, sí que se estaría ante un caso de motivación extrínseca, ya que esta motivación está provocada por un factor externo que en este caso es el colegio. Uno de los casos más comunes de motivación extrínseca en el colegio es el hecho de recibir buenas notas, así pues, el alumnado no está motivado por aprender sino para recibir una buena calificación en el examen (Grünewald, 2009).

Además de la motivación intrínseca y extrínseca, la enseñanza del inglés precisa otro tipo de motivadores como son los niveles de motivación que se crearon para el estudio de la motivación. El primer nivel, el *language level*, determina el aprecio que tiene alguien hacia la lengua que está estudiando y la utilidad de la misma. Después está el segundo nivel, el *learner level*, en el cual se encuentra, sobre todo, los sentimientos del estudiante como la confianza, la valoración de la competencia en la lengua extranjera o el

rendimiento o el motivo de esfuerzo. Por último, se encuentra el *learning situation level*. En este nivel el profesor tiene gran importancia para fomentar la motivación. La motivación no es constante y depende de una serie de estímulos que influyen de una manera notable sobre la persona que está aprendiendo el nuevo idioma. Por ello, es importante que el profesor dé diferentes estímulos y cree situaciones de dinámica de grupo, adaptaciones de tareas, actitudes emocionales... (Dörnyei, 1998, como se citó en Grünewald, 2009).

Otra parte de la motivación es el filtro afectivo. El filtro afectivo es las trabas que ponen las emociones a la hora de aprender algo y se ve que los diferentes factores suman a la motivación del alumnado. Así pues, es importante que para que se aprenda correctamente un idioma, se debe poner énfasis en los factores externos e internos. Con filtro afectivo se comprende aspectos como la motivación, la actitud, la ansiedad, la aprehensión comunicativa y el miedo a la evaluación negativa (Pizarro & Josephy, 2010).

La motivación, en cuanto a filtro afectivo se define, tiene un significado algo diferente. La motivación es el esfuerzo que pone una persona con el fin de alcanzar algo satisfactorio. En el caso del filtro afectivo, tiene dos subdivisiones diferentes: la integradora y la instrumental. En la integradora, el estudiante se interesa por la meta y tiene gran predisposición para participar en todo el contexto social que lo envuelve. En la instrumental, el alumno tiene interés de aprender para viajar, estudiar en el extranjero, aprobar un examen... (Pizarro & Josephy, 2010).

La actitud en relación con el aprendizaje de una lengua puede tener tres formas de entenderse. Aquellos que tengan una actitud receptiva, tendrá un mejor progreso a la hora de aprender. La actitud y su relación con el compromiso, es decir, cuanto mayor compromiso, mayor será el aprendizaje. Y, por último, la actitud y la participación en clase, ya que, si hay una mayor participación, mejor serán las notas y el aprendizaje del alumnado (Pizarro & Josephy, 2010).

La ansiedad es el miedo que sufren los estudiantes a la hora de estar en una situación en la que se requiera el uso de una lengua extranjera en la que no se es completamente competente (Pizarro & Josephy, 2010).

La aprehensión comunicativa es un tipo de miedo o ansiedad en la que el estudiando, ya sea por su timidez o reticencia, no es capaz de demostrar sus habilidades lingüísticas enfrente de una persona o un grupo de personas (Pizarro & Josephy, 2010).

Por último, en el filtro afectivo se puede encontrar el miedo a la evaluación negativa. En este caso, el alumnado tiene miedo de las opiniones y críticas de los demás y evita todo tipo de situaciones en la que tenga que exponer sus conocimientos. Esto puede generar mucho estrés o ansiedad por lo que incide en la competencia lingüística (Pizarro & Josephy, 2010).

El hecho de proponer nuevas estrategias, con sus respectivas herramientas, puede llegar a ser muy útil para la creación de un ambiente motivador. De esta manera, el alumnado crea un gran interés por aprender inglés, ya que pasa de un papel pasivo a un papel activo y de su agrado (Galeano, 2016, como se citó en Hernández & Cordero, 2021).

2.2 LA GAMIFICACIÓN COMO CLAVE PARA FAVORECER LA MOTIVACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO L2

La gamificación es un método de enseñanza por el cual se aprende mediante el juego. El juego es algo con lo que todos nos divertimos y nos provoca sensaciones muy agradables como la felicidad, la sociabilidad, la satisfacción... Pero además de todo esto, el juego despierta en nosotros emoción, curiosidad para aprender de una manera autónoma, el sentimiento crítico, el desarrollo de la toma de decisiones y, por último, pero no menos importante, nos da la posibilidad de equivocarnos sin temer a consecuencias reales. Con todo esto, la premisa de la gamificación está clara, a todos nos gusta jugar (Ordás, 2018).

Siguiendo con Ordás (2018), en la gamificación se le da mucha importancia al componente emocional. Siempre se pretende buscar lo que hace que los jugadores se diviertan con el fin de hacer que sea más entretenido y de una forma más inconsciente el aprendizaje. Y esta diversión puede ser encontrada tanto en los juegos físicos como en los digitales. Quizás, a lo largo de los últimos años, por el desarrollo de aplicaciones y la tecnología en general, se ha asociado directamente el término de gamificación a los videojuegos. Pero no importa que sean juegos digitales o físicos, lo realmente esencial que deben tener los juegos es: objetivos, reglas, *feedback* y participación voluntaria.

Por lo tanto, la gamificación pone todo su esfuerzo en la motivación del alumnado. Se puede diferenciar entre motivación intrínseca y motivación extrínseca. La unión de ambas motivaciones desarrolla en los estudiantes competencia, sensación de estar mejorando habilidades, entre otras.

Estos juegos están diseñados para algo más que entretener, están hechos para desarrollar una habilidad. Por ejemplo, un videojuego normal, de eliminar extraterrestres, no tendría ninguna finalidad más que la diversión, pero si a ese juego le añadimos que tengan que eliminar a extraterrestres cuyo nombre contenga un verbo irregular, ya podríamos hablar de que ese juego tiene otra finalidad. Aunque también podemos encontrar el caso contrario en ciertos juegos, los cuales se crearon sin ningún fin educativo, pero de los que se pueden sacar varios puntos para la enseñanza. Puede ser el caso de *Assassin's Creed: Odyssey*, el cual representa de una manera muy acertada la vida en el antiguo Egipto, o *Minecraft*, que puede servir para enseñar y practicar geometría. Estos juegos tienen una particularidad, no son juegos en los que simplemente premia al jugador con puntos o simples recompensas, se puede decir que tienen un trasfondo o una historia. Esta historia puede llegar a alcanzar mayores niveles de motivación, ya que los juegos basados únicamente en alcanzar cierto número de puntos se pueden volver aburridos. Lo que es indispensable es que estos juegos tengan son tres mecánicas: objetivos, normas y recompensas. Esto para que los jugadores tengan la sensación de progresión y de que cada vez el juego les exige más (Healey, 2019).

Por otro lado, y esto puede llegar a ser común, la gamificación puede ser confundida con el aprendizaje basado en juegos. Sin embargo, son metodologías distintas. El aprendizaje basado en juegos se basa únicamente en jugar. Este aprendizaje basado en juegos pone un problema real en un juego para que sea más fácil de entender, pero el fin es el mismo, jugar. Estos juegos también son conocidos como 'juegos serios'. Por otro lado, la gamificación usa elementos de juegos para aplicarlos a la vida real. Así pues, no es un juego en sí mismo sino una forma de llamar la atención y motivar (Ordás, 2018).

Volviendo al concepto de gamificación, una de las bases principales de esta es la motivación del alumnado. Entre el profesorado hay una gran aceptación con que la gamificación ayuda a la motivación del alumnado. Por otro lado, es bueno recalcar que estos juegos sirven para aprender significativamente y, a su vez, evalúa el conocimiento de los estudiantes (Timbe et al., 2020).

Asimismo, se puede ver como hay una relación entre los recursos T.I.C. y la gamificación. Las herramientas T.I.C. están cada vez mejor implementadas en los colegios y estas tienen un gran potencial a la hora de lograr aprendizajes. Además, el alumnado, al estar muy habituado al uso de estos recursos en su vida diaria, hace que sea el aprendizaje algo más familiar. Es por ello por lo que la gamificación está relacionada con las herramientas

T.I.C. La gamificación junto a las tecnologías T.I.C. permiten establecer una serie de mecánicas que con otros recursos serían muy difíciles de conseguir. Estas mecánicas pueden ser la de consecución de puntos, las cuales son mucho más sencillas de seguir en los recursos informáticos. Las estéticas de estas aplicaciones juegan un papel fundamental también. Los premios que van consiguiendo el alumnado, los colores, la interfaz gráfica y los efectos visuales son aspectos que juegan un papel importante. Por todo esto es que la gamificación está tan relacionada con las herramientas T.I.C. y es por ello que generan gran motivación en el alumnado (Martín, 2018).

2.3 CLASSCRAFT Y SU FUNCIONAMIENTO

Classcraft es una herramienta gamificadora que está diseñada con el fin de motivar al alumnado. Es una página web en la que se puede crear y administrar diferentes clases de todas las asignaturas. Básicamente, lo que emula esta página web es el funcionamiento de un videojuego en el cual se avanza y se consiguen “nuevas habilidades” en función de los puntos de experiencia que va consiguiendo el alumnado junto con su grupo de trabajo. Estos puntos de experiencia se consiguen en base a diferentes tareas que se van haciendo a lo largo del curso y en base a hábitos o actitudes que se establezcan como necesarios para recibir esos puntos (*Classcraft*, 2013).

Por lo tanto, *Classcraft*, en general, es un sistema de gestión de compromiso o *Engagement Management System* (EMS), es decir, una herramienta con la cual se intentará que el alumnado esté ciertamente comprometido con ella y siga los objetivos y actividades que el profesor o profesora les plantea. Con este se puede conseguir una mejoría en el rendimiento académico, en el comportamiento en el aula, en el aprendizaje social o emocional y, lo más importante, en la motivación del alumnado lo cual es clave para el aprendizaje de un idioma extranjero (*Classcraft*, 2013).

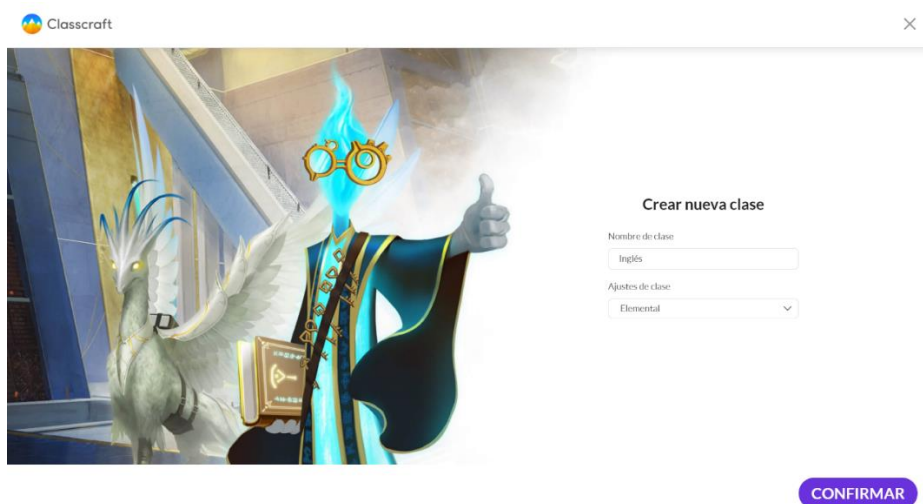
Esta plataforma permite insertar estas otras aplicaciones que reúnen un formato digital e interactivo como pueden ser:

Kahoot que es una herramienta que permite crear juegos estilo “Trivial” en el que aparece una pregunta y los alumnos responden cuál de las opciones que se da es la correcta. Lo que diferencia a Kahoot del resto es el hecho de que cada alumno puede acceder desde su móvil u ordenador y, dependiendo de la cantidad de respuestas que vaya eligiendo, estará

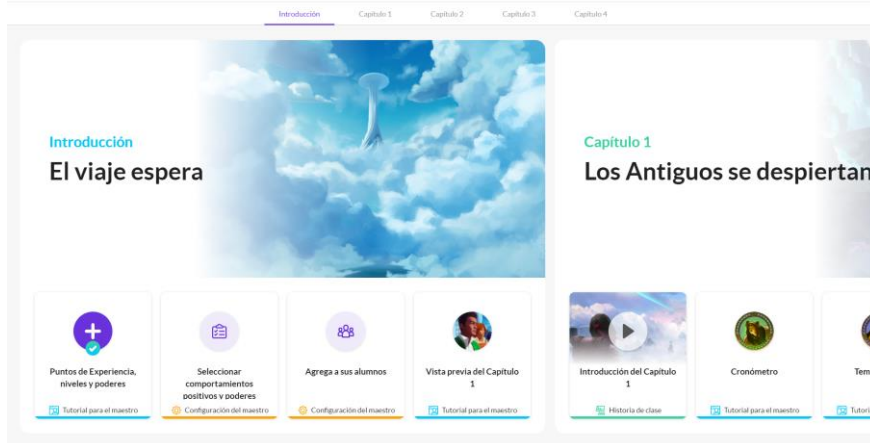
más arriba o más abajo en una clasificación. Por otro lado, Discord la cual es una aplicación de mensajería y de chat de voz. Discord es interesante, ya que en un grupo se pueden crear diferentes canales en los que se puede agrupar a los niños según las necesidades de la actividad. Esta aplicación cobraría aún más sentido en contexto de clases no presenciales. O Blogger que es una página web en la que se pueden desarrollar toda clase de blogs. En esta, los alumnos tendrán la oportunidad de escribir textos sobre cualquier tema que les interese o para la realización de actividades que lo requiera. Además de estas tres aplicaciones se pueden anidar un largo etcétera de herramientas con las cuales se pueden crear sesiones más interactivas.

Ahora se explicará el funcionamiento de la plataforma Classcraft:

En primer lugar, y para empezar a trabajar con esta herramienta, se crea una clase. La configuración vendrá más adelante.

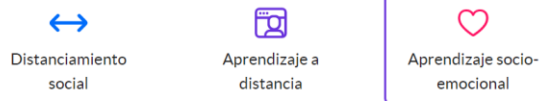


Una vez se empiece a configurar la clase para añadir alumnos, asignar puntos de experiencia, comportamientos a premiar... se puede observar como la aplicación ofrece varios capítulos. En cada uno de estos capítulos, se pueden añadir misiones y nuevos objetivos con el fin de durar todo lo que el docente necesite en cada momento y para cada unidad didáctica.



Para empezar la configuración de la introducción se deben de señalar los comportamientos que se van a premiar. Estos se dividen en “Distanciamiento social”, “Aprendizaje a distancia” y “Aprendizaje socioemocional”. Dependiendo de las necesidades de la clase se elegirá una u otra, aunque esto se podrá cambiar más adelante.

Seleccione un conjunto de comportamientos



¡No se preocupe, estos ajustes se pueden cambiar más adelante!

Se puede señalar objetivos como “Mostrar autocontrol”, “Trabajar bien con los demás”, “Mostrar respeto o empatía por los demás” ... Con estos comportamientos, los alumnos pueden ganar puntos. Además, dependiendo del conjunto de comportamientos que se elija, los alumnos tendrán unos poderes que podrán usar en determinadas situaciones. Por otro lado, dependiendo de los personajes que el cada alumno o alumna elija y de su nivel, se podrán conseguir poderes extras. Estos poderes se conseguirán alcanzando niveles y cristales (reliquias para la compra de niveles que se consiguen con buenos comportamientos durante las sesiones).

¡Sus alumnos pueden ganar estos poderes!



Invisibilidad

El alumno está excusado de ser elegido para responder a una pregunta.



Caza

El alumno puede comer en clase, hoy.



Santidad

El alumno puede escuchar su música con auriculares durante trabajo individual en clase.

Guardián

Los Guardianes de la Isla de Morian utilizan escudos y guanteletes mágicos para proteger a sus compañeros del peligro. Pueden utilizar poderes para absorber el daño y son los más resistentes.

Poderes únicos



Emboscada Nivel 5

El Guardián puede disponer de un día adicional para una tarea.



Contraataque Nivel 13

El Guardián obtiene una pista sobre una pregunta.



Asalto frontal Nivel 23

Todos los miembros del equipo del Guardián disponen de un día adicional para una tarea.

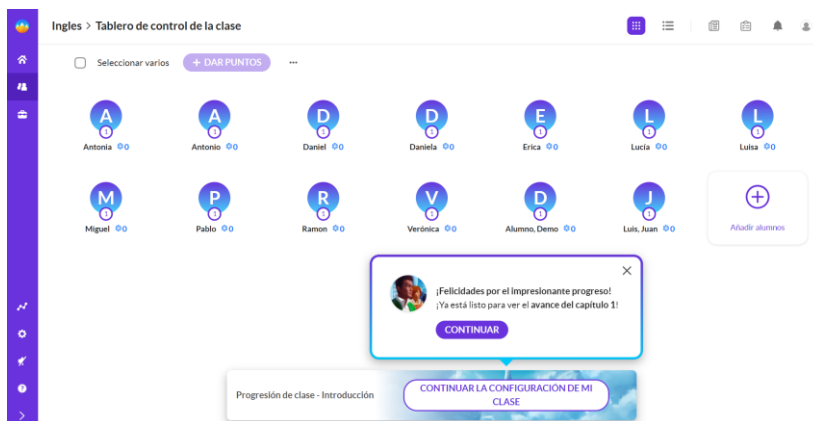


Arma secreta Nivel 35

Todos los miembros del equipo del Guardián reciben una pista sobre una pregunta.

Otro punto muy importante es el “sistema de castigos”. Cada vez que un alumno haga algo punible, como no hacer los deberes o comportarse mal en clase, perderá puntos y, por lo tanto, progreso en el juego. Esta pérdida de puntos, o salud, puede afectar a un alumno individualmente o a su grupo si así se estima. La pérdida de puntos no será permanente, ya que pueden volver a ganar puntos haciendo actividades, eventos especiales, o “Kudos”. Estos “Kudos” son mensajes, a otros alumnos, o actividades que hacen los niños y niñas voluntariamente. Los alumnos y alumnas que hagan estos “Kudos” se los tendrán que enviar al profesor o profesora y se verá si es suficiente para ganar puntos. Si un alumno pierde toda la salud, sus compañeros pueden ayudarlo a “revivirlo”.

Después de esto, se añaden los alumnos de la clase en cuestión.



Para que el alumnado, o los padres en su defecto, tengan acceso a las actividades y su progreso, se les puede mandar una invitación a su correo electrónico. De esta manera, también se pueden mandar mensajes a los padres o alumnos.

Invita a sus alumnos a inscribirse

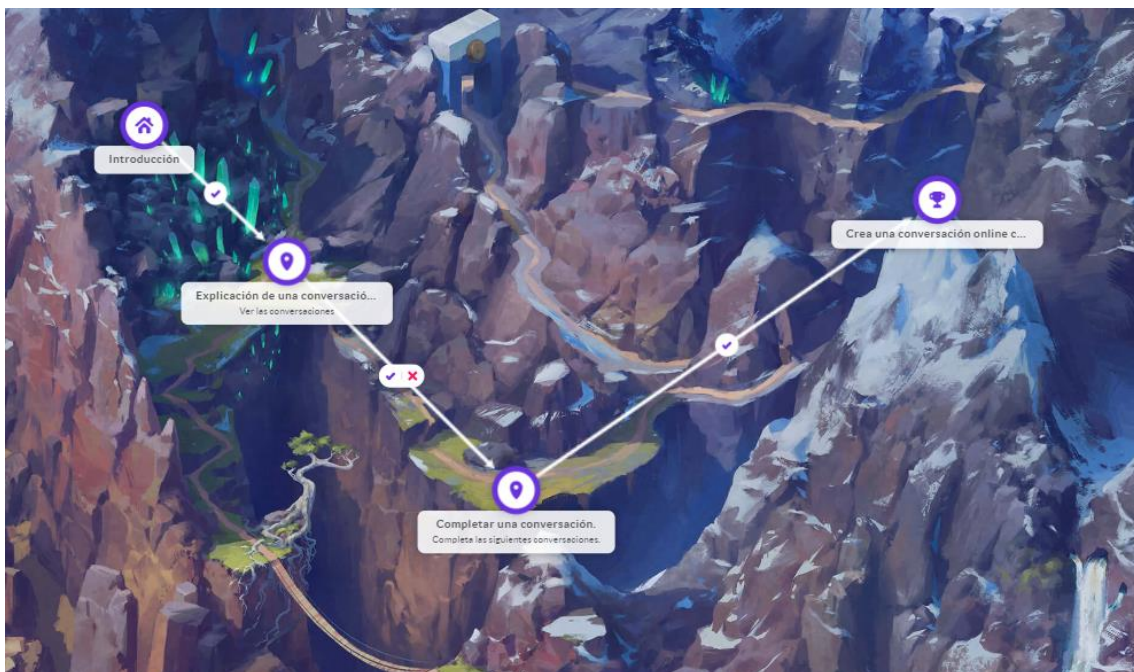
Para invitar a sus alumnos a unirse a la aventura, introduce sus direcciones de correo electrónico y haga clic en **Invitar a los alumnos**.

Cada alumno recibirá un correo electrónico con su código personal de alumno.

Nota: También puede repartir los Códigos del alumno [descargando este PDF](#).

Alumno	Correo electrónico de alumno
Juan Luis	<input type="text" value="Por ejemplo, alumno@classcraft.com"/>
Ramon	<input type="text"/>
Luisa	<input type="text"/>
Daniela	<input type="text"/>
Lucia	<input type="text"/>
Antonio	<input type="text"/>

Con todo esto, se procede a la creación de misiones o eventos. Estas son las diferentes actividades que se van a realizar en clase. Pueden ser más sencillas, como actividades diarias, o batallas contra “jefes finales”, las cuales pueden ser pruebas finales para evaluar lo aprendido. Las misiones son creadas en secuencia de estas. Estas pueden durar varias sesiones o solamente una sesión. Lo conveniente de la creación de estas secuencias es que encaje en el contexto épico del juego. La secuencia de actividades se puede crear de la siguiente manera:



Así pues, hay que crear una introducción para explicar que se va a hacer en esa misión.

Introducción

☰ INFORMACIÓN GENERAL

📖 HISTORIA

En el siglo II, los ancestros nos encomendaron una misión, conocernos y escribirnos para formar el grupo más fuerte de todos. Hoy en día, todos nosotros tenemos la oportunidad de conocernos a través de esa herramienta que ya predijeron nuestros maestros, internet.

Del mismo modo a cada una de las actividades, se le puede añadir imágenes, encuestas de Google, etc. Al concluir cada una de las actividades, el alumnado puede ganar puntos de experiencia si así se desea.

Se irán creando las diferentes actividades hasta llegar a una actividad final, la cual debe ser la que recopile todo lo aprendido en las anteriores y la que más se premie.

Estas actividades tienen una sección de entrega si se necesita entregar algún documento o lo que sea necesario. De esta manera, el alumnado tiene la posibilidad de entregar por esta plataforma las actividades que se manden para casa o que no terminen en clase. Por lo tanto, el alumnado dispone en todo momento el material que se ha expuesto en clase por si lo necesita (*Classcraft*, 2013).

3. OBJETIVOS

El objetivo principal de este Trabajo de Fin de Grado es:

- Desarrollo de un programa innovador que permita mejorar motivación y capacidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua inglesa y sus competencias basada en metodología gamificación y recursos tic.

Por otro lado, los objetivos, según el currículo, se podrían dividir en objetivos específicos del uso de las TIC y los objetivos específicos del área de la lengua inglesa.

Los objetivos de esta propuesta serán los siguientes (BOJA, 2021):

- Objetivos específicos del uso de las TIC en el área de la primera lengua extranjera.

Utilizar las tecnologías de la información de una forma correcta para tener la posibilidad de aprender de una forma eficaz y distendida una lengua extranjera.

- Objetivos específicos de la primera lengua extranjera.

1. Escuchar y comprender mensajes en interacciones verbales variadas, utilizando las informaciones transmitidas para llevar a cabo tareas concretas diversas y relacionadas con su experiencia.
2. Expresarse e interactuar en situaciones sencillas y habituales, utilizando procedimientos verbales y no verbales y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo para responder con autonomía suficiente y de forma adecuada, respetuosa y de cooperación y correcta en situaciones de la vida cotidiana.
3. Escribir textos con fines variados sobre temas tratados previamente en el aula y con ayuda de modelos.
4. Leer de forma comprensiva textos diversos, relacionados con sus experiencias e intereses, para extraer información general y específica con una finalidad previa.
5. Aprender a utilizar con progresiva autonomía todos los medios a su alcance, incluidas las nuevas tecnologías, para obtener información y para comunicarse en la lengua extranjera.
6. Utilizar eficazmente los conocimientos, experiencias y estrategias de comunicación adquiridos en otras lenguas para una adquisición más rápida, eficaz y autónoma de la lengua extranjera.
7. Valorar la lengua extranjera y las lenguas en general como medio de comunicación entre personas de distintas procedencias y culturas desarrollando una actitud positiva hacia la diversidad plurilingüe y pluricultural integrada en nuestra comunidad andaluza.
8. Manifestar una actitud receptiva, de confianza progresiva en la propia capacidad de aprendizaje y de uso de la lengua extranjera.
9. Identificar aspectos fonéticos, de ritmo, acentuación y entonación, así como estructuras lingüísticas y aspectos léxicos de la lengua extranjera, usándolos como elementos básicos de la comunicación.

4. METODOLOGÍA

En esta propuesta didáctica lo que se pretende es que el alumnado tenga la motivación necesaria para el aprendizaje de una lengua extranjera. Esta motivación viene de forma extrínseca hasta el punto de que se consiga llegar a una motivación intrínseca.

Para esto, se ha utilizado una herramienta que puede asemejar el proceso de enseñanza y aprendizaje al hecho de jugar un videojuego. Esto mezclado a una serie de actividades que se irán realizando a lo largo de un mes, podrá dar a los niños y niñas algo innovador a la hora de aprender lo que, a priori, podría parecer una unidad didáctica más.

En esta intervención se enseñará un contenido definido. En este caso será un contenido sobre los lugares de la ciudad, preguntas acerca de la situación de estos lugares o dar direcciones.

La intervención se dividirá en 10 sesiones. La primera de ellas se utilizará para introducción y para la explicación de las reglas y demás aspectos de esta nueva forma de trabajo. En las demás sesiones se impartirán los contenidos correspondientes a la unidad que les toca.

A lo largo de la sesión, el alumnado podrá ir usando los privilegios que vayan obteniendo en la plataforma *Classcraft*. Debido a las circunstancias, solo se me ha permitido usar esta plataforma durante casi un mes, pero esta está pensada para ser utilizada durante meses haciendo de todas las sesiones del curso algo más entretenido para el alumnado.

Pasando a los participantes de la puesta en práctica de esta metodología serán dos clases de tercero del colegio C.E.I.P. Cerro de San Juan de Coria del Río. Estas clases presentan algunos casos de falta de motivación en el aprendizaje de la lengua inglesa debido a que no entienden el porqué de su enseñanza y se les hacen aburridas.

Ahora bien, lo que se busca al implementar esta intervención, además de la evidente metodología de gamificación, es un aprendizaje cooperativo. Los niños, debido a la naturaleza del juego, el aprendizaje cooperativo es una forma de agrupación en clase que ayuda a que mejoren su atención y sea más cómodos para ellos la toma de decisiones para los intereses de su pequeño grupo. Así pues, el objetivo del grupo es común y de esta manera puede haber un incremento de la motivación.

Además, de esta manera se busca que haya una participación activa del alumnado. Esto se puede conseguir a través del Aprendizaje Basado en Proyectos. (ABP). Esta es una metodología en la que los alumnos realizarán proyectos en los que tendrán que investigar, siempre guiado por el docente, y serán evaluados. Esto sumado al aprendizaje cooperativo puede dar lugar a un aumento de la motivación y participación.

Ahora se pasará a describir la distribución temporal de las sesiones.

Lo primero que hay que tener en cuenta para la distribución temporal de esta intervención es el número de horas en las que se imparte inglés a la semana. Inglés según el Boja (2021) se imparte un total de 3 sesiones a la semana y un total de 60 minutos por sesión. Esta intervención ha sido pensada para completarla en 10 sesiones, por lo que llevará cerca de un mes.

La primera sesión se destinará a la introducción del resto de sesiones y explicar cómo será la dinámica de trabajo. Además, se expondrá como se juega con *Classcraft* y las ventajas que se obtendrán en esa semana.

El resto de las sesiones servirán para impartir los contenidos correspondientes de la unidad que deben estudiar. Al final de estas sesiones se verá el avance que han realizado en el juego y, de esta manera, puedan adquirir sus poderes y ver su progresión.

Por último, se harán el examen escrito y oral para evaluar que conocimientos han aprendido.

Pasando ahora a las competencias que se han tenido en cuenta a la hora de la realización de esta intervención, estas han sido (BOJA, 2021):

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).

El aprendizaje de una nueva lengua ayuda enormemente al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística, ya que se adquiere una gran cantidad de matices comprensivos y expresivos para comunicar ideas.

- Competencia digital (CD).

Debido a que esta intervención ha sido realizada teniendo en cuenta las nuevas tecnologías, es obvio que la comunicación digital tiene que estar presente. Las nuevas tecnologías ofrecen una fuente casi ilimitada de oportunidades para aprender una nueva lengua y para poner en práctica todo lo aprendido en situaciones reales.

- Competencia de aprender a aprender (CAA).

Una nueva lengua no es una cosa que se aprenda de la noche a la mañana y es por ello que el alumnado tiene que aprender nuevas formas de seguir adquiriendo conocimientos acerca de esa lengua. También es importante que el estudiante reflexione sobre cuáles son los mejores métodos, y cuáles le están sirviendo más, para seguir aprendiendo sobre lo que necesite, en este caso, una lengua extranjera.

- Competencias sociales y cívicas (CSC).

Una lengua se estudia para ser capaces de comunicarnos con personas de otros países y culturas. El alumnado debe saber que en la vida se les aparecerá situaciones en las que tenga que comunicarse con gente que no hable su idioma y deben verlo como una oportunidad para conocer y respetar otras costumbres y otras culturas diferentes a la suya.

Con todo lo anterior explicado y contextualizado, se describirá las sesiones a seguir en esta propuesta:

Sesión 1. Introducción.

Esta sesión se utilizará como clase de introducción para que el alumnado vea las ventajas de como vana a aprender durante las siguientes sesiones. Se les presentará principalmente la plataforma *Classcraft* y todas las reglas establecidas como la consecución de puntos de experiencia, el uso de poderes, etc.

Posteriormente se les presentará el tema principal de esta unidad, el cual será de los lugares de la ciudad. Este tema se corresponde con el último tema que tienen que estudiar del libro de clase.

Sesión 2. Introducción del vocabulario de la unidad.

En esta sesión se verá el vocabulario de la unidad.

En primer lugar, se les pediría a los niños que dijeran que lugares de la ciudad conocen, sus nombres y si lo saben en inglés. Esto se hará para conocer los conocimientos previos del alumnado. Después de esto, se les enseñaría el vocabulario a aprender en el libro digital. Se repetirá un par de veces y ellos tendrá que decir el nombre de los lugares. Luego se quitará la pizarra digital y se trabajará con las flashcards. Estas flashcards vienen

en dos partes. Por un lado, están las cartas con los dibujos y, por otro, las cartas con los nombres de los lugares. Se hará un primer repaso en el que se enseñará la imagen y los niños tendrán que decir qué lugar es y se pegará en la pizarra. Luego se hará un segundo repaso en el que se enseñe la palabra, los niños la traduzcan y se pegan en la pizarra junto con la imagen correspondiente a cada palabra. Una vez tengan el conocimiento de este nuevo vocabulario algo más afianzado, se hará las actividades del libro correspondientes al inicio de la sesión (ANEXO 1).

Sesión 3. Preguntas sobre lugares.

Para empezar esta sesión, se comenzará repasando el vocabulario que se dio en la anterior.

Una vez hecho esto, se introducirá las preguntas claves de esta sesión: “*Is there a...*” y “*How many ... are there*”. Estas preguntas se contestan con “*Yes, there is/ No, there isn't*” y “*There are + number + place*”. El alumnado tendrá que copiar las preguntas en sus cuadernos. Luego se hará un *drilling* (repetición de preguntas a todos los alumnos) para afianzar tanto la pregunta como la respuesta. Las respuestas se harán en función del mapa que aparece en el libro. Además, se predirá la colaboración de voluntarios para que se hagan las preguntas entre ellos. Por último, se harán las actividades del libro que involucran estas preguntas (ANEXO 2).

Sesión 4. Localización de lugares.

En esta sesión, los alumnos y alumnas aprenderán las preposiciones espaciales para referirse a lugares.

En primer lugar, se sacarán a algunos alumnos para hacer una demostración y una representación de las preposiciones “*next to*”, “*opposite*” y “*near*”. Se darán varios ejemplos siguiendo su libro y lo tendrán que apuntar en sus cuadernos. Posteriormente, ellos y ellas darán ejemplos mirando al mapa que sale en las primeras páginas de la unidad del libro. Para finalizar la sesión, se enseñará que estas preposiciones se usan para preguntar “*Where is the + place?*”. A continuación, se volverá a preguntar a los alumnos por un sitio en concreto y esta vez, se utilizará la pregunta. Además, como en la sesión anterior, el alumnado se puede preguntar entre ellos con la colaboración de voluntarios (ANEXO 3).

Sesión 5. Direcciones y órdenes.

En esta sesión, primeramente, se hará un repaso de todo lo que se ha visto anteriormente: vocabulario, preguntas y preposiciones, ya que se necesitan para aprender lo que se va a ver en esta sesión.

Después de esto se introducirá una pregunta: “*How can I get to + place?*” Ellos copiarán esa pregunta además del vocabulario nuevo. Este vocabulario será “*Go straight on*”, “*turn left*” y “*turn right*”. Para enseñar esto y poner en contexto en qué situaciones se podría utilizar este contenido, se enseñará un PowerPoint en el que habrá un comic que ilustre una situación que se podría dar. Se darán algunos ejemplos de direcciones y órdenes y, por último, se harán algunos ejercicios para afianzar los conocimientos adquiridos (ANEXO 4).

Sesión 6. Ampliación y repaso de vocabulario.

Primero se hará un repaso del vocabulario ya aprendido a través de la aplicación ‘*Spello*’. Esta aplicación simula el juego para móviles ‘*Wordle*’ que tanto ha sido jugado en los últimos meses. Es una especie de ‘El ahorcado’, pero en versión digital. También se hará un repaso de las preguntas y de las órdenes vistas en las sesiones anteriores.

Después del repaso, se les dará a los niños fichas de actividades en las que se verá vocabulario nuevo útil para la realización del proyecto que se empezará en la siguiente sesión. Se verá el nuevo vocabulario a través de estas fichas y se les mandará otras para la realización en casa (ANEXO 5).

Sesión 7. Proyecto.

En esta sesión se hará el proyecto de la unidad.

El proyecto consistirá en la realización de una descripción de un pueblo que ellos inventen. En primer lugar, se anotará los lugares más importantes del pueblo y la localización de estos lugares. Después de hacer esta descripción, se dibujará tal y como lo han descrito previamente. Esto servirá a modo de ensayo, ya que tiene que ser corregido

por el profesor para que no haya errores. Una vez haya sido corregido, tanto la descripción como los dibujos tienen que ser hecho en una cartulina de tamaño a3. Esta cartulina se doblará por la mitad y quedará dividida en cuatro partes. En la portada irá el título, “*My town*”. En la contraportada, los miembros del grupo, ya que este proyecto se realizará de esta manera. Por dentro de la cartulina, en la parte izquierda se pondrá la descripción del pueblo y en la parte derecha los dibujos.

Después de la explicación, el alumnado se pondrá a hacerlo y, por último, se les mandará una ficha para que la hagan a modo de deberes en casa, ya que el proyecto será realizado únicamente en clase (ANEXO 6).

Sesión 8. Segunda sesión para terminar el proyecto.

Esta sesión servirá para terminar el proyecto que empezaron en la sesión anterior y para resolver posibles dudas para los exámenes.

Sesión 9. Examen oral.

En esta sesión se evaluará a los alumnos en cuanto a su destreza oral.

Para ello, primero se sacará al alumnado por parejas y cada uno tendrá que hacer cuatro preguntas al compañero, este responderá y viceversa. Estos tendrán que preguntar y responder en función al mapa que se les dará de Coria del Río donde podrán ver varios lugares. Las preguntas y las respuestas que se harán serán las mismas que se han ido viendo a lo largo de las sesiones anteriores.

Después de esta primera actividad, se hará otra en la que se trabajará las direcciones y las órdenes. Se le dará al alumnado un pequeño mapa en el que hay carreteras y lugares. Por otro lado, se les dará un coche de papel plastificado. Esta actividad se evaluará en grupos de tres alumnos. En esta, uno de ellos hará la pregunta “*How can I get to the + place?*” y luego los otros dos compañeros les irán dando las direcciones. El alumno que haya hecho la pregunta seguirá las órdenes con el coche hasta que llegue al lugar por el que ha preguntado. Este procedimiento se hará con cada uno de los tres miembros del grupo (ANEXO 7).

Sesión 10. Examen escrito.

Por último, se realizará un examen escrito. Este examen contará con un primer ejercicio de *'listening'* en el que tendrán que escuchar fragmentos de una conversación y señalar que dibujo representa mejor el escenario que se plantea. Después, y como segundo ejercicio, se contestará algunas preguntas teniendo en cuenta y mirando un mapa. La tercera y última actividad tendrán que completar las oraciones usando las tres preposiciones de lugar que se han visto en clase, nuevamente, mirando el mapa (ANEXO 8).

Estas sesiones deben de tener unas evaluaciones para comprobar como han sido los resultados de esta propuesta didáctica. Como se verá a continuación habrá evaluaciones tanto del profesorado como del alumnado.

Para la evaluación de esta intervención, esta se dividirá en cuatro: evaluación de competencias, evaluación sobre la motivación, evaluación de la percepción del alumno sobre sus resultados de aprendizaje y motivación y, por último, autoevaluación con respecto a los objetivos alcanzados.

Estas evaluaciones se han dividido en dos grupos. En primer lugar, se verá las evaluaciones externas (compuesta por la evaluación sobre la motivación y la evaluación de competencias). Por otro lado, estarán las autoevaluaciones (compuesta por la evaluación de la percepción del alumno sobre sus resultados de aprendizaje y motivación y autoevaluación de la eficiencia del programa).

- Evaluación externa

Evaluación sobre la motivación.

Para la evaluación de los objetivos se va a hacer una doble evaluación. La primera será antes de poner en práctica la nueva metodología para ver qué resultados se alcanzan y en la segunda evaluación se compararía resultados y se vería si ha habido un cambio en la motivación del alumnado. Como se verá en la tabla de evaluación de sobre la motivación, hay cuatro ítems y cada uno de ellos con una valoración del 1 al 5. En total cada alumno podrá alcanzar un máximo de 20 puntos. Con la valoración de todos los alumnos se hará una media con el fin de ver cuál es el nivel medio de motivación de toda la clase.

Ítem	1	2	3	4	5
INTERÉS	No muestra ningún tipo de interés hacia las clases.	Normalmente está distraído en las clases.	A veces presta atención y parece interesado.	Generalmente muestra un buen interés hacia las clases de inglés.	Siempre muestra un gran interés en las clases de inglés.
PARTICIPACIÓN	No participa en las clases en lo absoluto.	No suele participar, pero de vez en cuando hace alguna que otra participación.	Hace algunas participaciones a lo largo de la semana.	Normalmente participa en las clases.	Siempre muestra una gran participación en las clases de inglés.
ATENCIÓN	No escucha nunca a las explicaciones del profesor y esto provoca distracciones en los compañeros.	No suele escuchar a las explicaciones del profesor.	Algunas veces escucha y presta atención a las clases.	Usualmente presta atención a las explicaciones en clase.	Siempre presta una gran atención en las explicaciones.
REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES	No hace las actividades que se le pide.	No suele hacer las actividades que se le pide o necesita bastante ayuda para la realización de estas.	Normalmente hace las actividades, pero necesita algo de ayuda para su realización.	Suele hacer las actividades.	Siempre realiza las actividades.

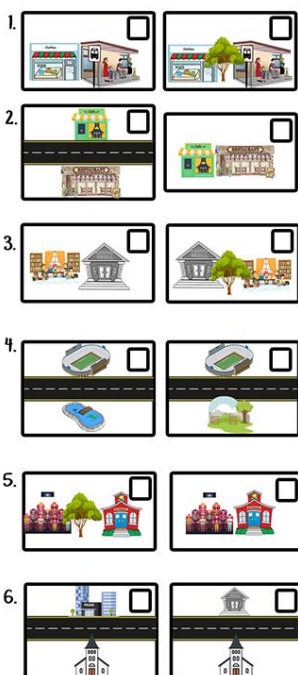
(Consejería De Educación Y Empleo. Junta De Extremadura, s. f.)

Evaluación de competencias.

Debido a la unidad que se está viendo en estos momentos, esta se hará con un examen en el que se evaluará las 4 destrezas de un idioma: “*listening*”, “*reading*”, “*writing*” y “*speaking*”. Debido a razones de tiempo, el “*speaking*” se evaluará en una sesión diferente a la del examen escrito. El examen escrito será el siguiente:

NAME: _____ DATE: _____

1. Listen and choose the correct answer.



2. Look at the map and answer the questions.



1. Is there a park? _____

2. Is there a sports centre? _____

3. How many schools are there?

4. How many shops are there?

3. Read and complete the sentences.

opposite next to near

1. The police station is _____ the cinema.

2. The cafe is _____ the church.

3. The football stadium is _____ the bus stop.

4. The library is _____ the town hall.

5. The park is _____ the bus stop.

Los porcentajes de cada destreza, según como trabaja el colegio donde se está llevando a cabo la puesta en práctica de este trabajo serán los siguientes:

Examen escrito = 70%

Reading 15%

Writing 25%

Listening 30%

Examen oral = 30%

- **Autoevaluación**

Evaluación de la percepción del alumno sobre sus resultados de aprendizaje y motivación.

Esta rúbrica irá al final del examen escrito y los alumnos se autoevaluarán con el objetivo de saber si ellos se han sentido más motivados con este nuevo plan de trabajo. En esta rúbrica no se han concretado que representa cada puntuaje, ya que, como será realizado por el alumnado, se explicará en clase. Además, estas concreciones pueden llegar a confundir a los alumnos. La puntuación máxima que puede alcanzar cada alumno o alumna es de 35.

Ítem	1	2	3	4	5
Te han gustado esta nueva forma de hacer las clases.					
Has trabajado más para conseguir puntos en el juego.					
Has aprendido más inglés gracias a jugar a este juego.					
Te has sentido cómodo/a aprendiendo de esta manera.					
Te gustaría seguir jugando y aprendiendo así en los					

siguientes cursos.					
El profesor ha cumplido lo que prometió al principio del juego.					
Te has sentido más motivado/a gracias a aprender de esta manera.					

Autoevaluación de la eficiencia del programa.

Por último, en esta rúbrica se evaluará la consecución de objetivos propuestos a lo largo de la realización de este trabajo.

Ítem	1	2	3	4	5
Se han cumplido objetivos propuestos.	No se han cumplido los objetivos.	Se ha cumplido poco de los objetivos propuestos.	Se han cumplido algunos de los objetivos.	Se han cumplido la mayoría de los objetivos.	Se han cumplido todos los objetivos propuestos.
La metodología se ha ajustado a la descrita.	No se ha conseguido ajustarse a la metodología.	En pocas ocasiones se ha seguido la metodología.	Se ha hecho uso de la metodología propuesta en algunas ocasiones.	En la gran mayoría de ocasiones se ha conseguido seguir la metodología.	Se ha conseguido ajustar la metodología.
El tiempo se ha ajustado a	No se ha seguido las	Se ha seguido pocas de las	Se han seguido	Se ha conseguido	Los tiempos y las

lo que se ha estipulado en el trabajo.	sesiones propuestas en el plan de trabajo y los tiempos no han sido los adecuados.	sesiones estipuladas debido a problemas con la temporalización.	algunas de las sesiones planteadas. El resto no ha dado tiempo a realizarlas.	impartir la gran mayoría de sesiones. Debido a algunas actividades imprevistas, han quedado un par de sesiones sin impartirse.	sesiones planificadas se han seguido a la perfección.
Uso del material.	El colegio no disponía de un material adecuado.	El colegio disponía de algunos de los materiales y se han hecho uso de estos.	El colegio disponía de la mayoría materiales y se han hecho uso de ellos.	El colegio disponía de todos los materiales y se ha hecho uso de estos la mayoría de las veces.	El colegio disponía de los materiales y se ha hecho uso siempre de estos.
La evaluación me ha permitido conocer los resultados.	La evaluación no me ha permitido conocer los resultados.	La evaluación no ha sido del todo clara a la hora de mostrar los resultados.	La evaluación me ha permitido hacerme una idea sobre los resultados.	En la mayoría de los casos, la evaluación me ha dado los indicios adecuados sobre los resultados.	La evaluación me ha ayudado a conocer de una manera muy clara los resultados.

5. RESULTADOS

En primer lugar, se verá la **evaluación externa**:

En cuanto a la **evaluación de la motivación**, como se dijo en el apartado anterior, se iba a realizar en dos partes. La primera antes de poner en práctica esta metodología y la segunda después de ello. Esta metodología se pondrá en práctica en dos clases. Antes de empezar a impartir las sesiones de este trabajo en la clase 'A' se alcanzó una media de 14,04 puntos y en la clase 'B' se alcanzó los 14,48 puntos.

Después de realizar la misma rúbrica por segunda vez, y sin prestar atención a la primera, se han dado los siguientes resultados. La clase 'A' ha alcanzado una puntuación media de 14,96 y la clase 'B' una puntuación media de 16.

Como se puede observar ha habido un incremento de la puntuación media de cada clase. La clase 'A' ha subido casi 1 punto y mientras que la clase 'B' ha subido alrededor de 1,5 puntos. En un espacio temporal muy corto (menos de un mes) se puede ver un cambio cuantitativo en estas puntuaciones y cualitativo a la hora de dar las clases. Estos cambios se ven sobre todo en los alumnos que presentaban un déficit bastante grande de motivación y, gracias al juego, han intentado da algo más de sí con el fin de conseguir los objetivos que tenían planteados con este.

Hablando de la **evaluación de competencias**, este ha sido el resultado. La clase de 3ªA ha obtenido unos resultados de 13 sobresalientes, 5 notables, 3 bien, 3 suficientes y 1 insuficiente. Por otro lado, la clase de 3ªB ha obtenidos unas calificaciones de 13 sobresalientes, 7 notables, 2 bien, 1 suficiente y 2 insuficientes. Comparando con calificaciones anteriores, estos resultados no distan mucho de la media de las clases. Por lo tanto, estas calificaciones se han mantenido con respecto a otras.

Ahora se pasará a la **autoevaluación**.

En primer lugar, se verá a ver la **evaluación de la percepción del alumno sobre sus resultados de aprendizaje y motivación**.

Las encuestas que se pasaron son anónimas así que no habrá diferenciaciones de clases. La máxima puntuación que se puede alcanzar por alumno es de 35 puntos y la puntuación media alcanzada es de 33,08. En general, ha habido una muy buena recepción de las clases teniendo como ítem con la media más baja el de "Has trabajado más para conseguir puntos

en el juego” con una puntuación media de 4,47. Por otro lado, el ítem en el que se basa esta propuesta de intervención, “Te has sentido más motivado/a gracias a aprender de esta manera”, ha alcanzado una media de 4,75. Por lo tanto esto es un buen indicador de que el alumnado tenía ganas de aprender inglés con una metodología algo distinta y así lo han reflejado.

Para terminar con la autoevaluación se hará una **autoevaluación de la eficiencia del programa**. En esta se va a contestar a una serie de ítems con una puntuación del 1 al 5 y se explicará el porqué de este resultado.

En primer lugar, aparece el ítem **“Se han cumplido objetivos propuestos”**. Para valorar este ítem, se dividirá en tres objetivos principales: el aumento de la motivación de los alumnos, la puesta en práctica del programa y la adquisición de competencias por parte del alumnado. Los dos primeros objetivos se han cumplido, pero, pese a que la mayor parte del alumnado ha adquirido las competencias de una manera satisfactoria, no ha habido una mejoría notable en ese aspecto. Por lo tanto, a este ítem le daré un **4**.

Luego **“La metodología se ha ajustado a la descrita”**. A este ítem le daría un **4**, ya que me he ceñido lo máximo posible a lo descrito en este trabajo, pero, debido al poco tiempo que he estado en estas prácticas y el modo de trabajar del colegio, ha habido algunos detalles que no han sido como quería en un primer momento.

Como tercer ítem está **“El tiempo se ha ajustado a lo que se ha estipulado en el trabajo”**. En este caso le daría un **5**, ya que los tiempos se han ajustado perfectamente a los que tenía planteados para las sesiones.

El penúltimo ítem es **“Uso del material”**. A este le voy a dar un **2** puesto que los recursos tecnológicos que tiene el colegio no son todos los que tenía pensados en un primer momento. Así pues, tuve que modificar muchos de estos recursos materiales y han sido los que he acabado utilizando.

Por último, **“La evaluación me ha permitido conocer los resultados”**. A este ítem le voy a dar un **3**. Le pongo esta puntuación, ya que, pese a que los resultados muestran una mejoría general en la motivación, personalmente creo que la motivación ha sido mejor de lo que muestran estos números.

6. CONCLUSIÓN

En este TFG se ha tratado los problemas del alumnado en relación con el aprendizaje del inglés. El principal problema hallado ha sido la falta de motivación teniendo en cuenta, sobre todo, la falta de innovación en las metodologías y el continuo uso de algunas de ellas muy desfasadas. Con el fin de encontrar una metodología que se adapte a los tiempos actuales y que principalmente motiven al alumnado, se ha estudiado el uso de herramientas T.I.C.s y metodologías que van de la mano con estas herramientas como puede ser la gamificación. La herramienta que se ha usado en este trabajo ha sido “*Classcraft*”, una aplicación que recrea las dinámicas de un videojuego en clase y que se basa en la motivación del alumnado. Para acompañar a esta aplicación, se ha creado una serie de sesiones que se impartirá en un colegio, más concretamente en los dos 3º de primaria del colegio C.E.I.P. Cerro de San Juan de Coria del Río. Como la puesta en práctica de este trabajo se ha realizado mientras estaba en un periodo de prácticas, las sesiones han tenido que ser adaptadas al contenido que debía ser impartido en ese momento.

La puesta en práctica de este trabajo ha sido bastante satisfactoria, teniendo en cuenta el poco tiempo del que he dispuesto durante el periodo de prácticas, ya que se ha podido encontrar una leve mejoría en la motivación del alumnado, sobre todo del alumnado con más problemas de motivación en el aprendizaje del inglés. Esta mejoría sería mayor cuanto más tiempo se estuviera aplicando esta metodología. Aún así, como se expuso en el apartado de resultados, se puede ver una presente, aunque pequeña, mejoría. Esta mejoría no se ha alcanzado en las calificaciones y es que no se puede alcanzar una mayor calificación en tan poco tiempo y, menos aún, en los últimos días de clase.

Por otro lado, he encontrado más limitaciones con respecto a los recursos del centro. Debido a que el centro no disponía de todas las herramientas tecnológicas con las que yo estaba planeando este trabajo desde un primer momento, se han tenido que modificar sesiones y eliminar otras herramientas con las que tenía pensado otras actividades.

El último aspecto que me gustaría destacar es, debido a la limitación de tiempo, el progreso en el juego era muy rápido y esto también perjudicaba al desarrollo del mismo. Por ello, vuelvo a reincidir en la importancia de que se trabaje con más tiempo con esta metodología, ya que así el reto será mayor y las dificultades también.

7. BIBLIOGRAFÍA

Boletín Oficial de la Junta de Andalucía – Histórico del BOJA. Boletín Extraordinario

número 7 (2021, 01 enero). Recuperado 2 de marzo de 2022, de

https://www.juntadeandalucia.es/boja/2021/507/BOJA21-507-00222-622-01_00184586.pdf

Chang, S. (2011, 11 enero). A Contrastive Study of Grammar Translation Method and Communicative Approach in Teaching English Grammar. *Department of Foreign Languages, Cheng Shiu University*, 4(2), 13-24.

Foreign Languages, Cheng Shiu University, 4(2), 13-24.

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.660.7927&rep=rep1&type=pdf>

Classcraft. (2013). <https://www.classcraft.com/es-es/>

Conejo, F., Molina, D., Eduar, E., Orozco, Y., & Piñerez, E. (2020). Total Physical Response (TPR) y el desarrollo de la metacognición y la motivación en el aprendizaje del inglés. *CEDOTIC*, 5(2), 121–143.

<http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/CEDOTIC/article/view/2731>

Consejería De Educación Y Empleo. Junta De Extremadura, C. E. E. J. E. (s. f.).

Evaluación. eScholarium. Recuperado 1 de mayo de 2022, de

https://escholarium.educarex.es/useruploads/r/c/137903/scorm_imported/65464671833669151281/evaluacin.html

- Crystal, D. (2003). *ENGLISH AS A GLOBAL LANGUAGE* (2.^a ed.). Cambridge University Press.
- http://culturaldiplomacy.org/academy/pdf/research/books/nation_branding/English_As_A_Global_Language_-_David_Crystal.pdf
- Fernández, J.D. (s. f.-b). Edmodo, como base en la enseñanza del inglés. Universidad Nebrija, Facultad de Letras y Educación (TFM). Recuperado 1 de marzo de 2022.
- Freire, C. (2016, 12 diciembre). LA IMPORTANCIA DEL INGLÉS EN EL COMERCIO INTERNACIONAL. *Revista Empresarial*, 10(40), 51-57.
- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5924583>
- Grünewald, A. (2009). La motivación de los alumnos en la clase de lengua extranjera. Resultados de una investigación empírica en el contexto del uso de las tecnologías de comunicación e información. *Revista PULSO*, 32, 75–93.
- <https://revistas.cardenalcisneros.es/index.php/PULSO/article/view/87>
- Healey, D. (2019, 11 diciembre). Gamification. *Macmillan education*.
- https://www.macmillaneducation.es/wp-content/advantage/Gamification_White%20Paper_Mar%202019.pdf
- Hernández, R. C., & Cordero, D. (2021, 30 enero). El estímulo de la motivación intrínseca del estudiantado en un curso de inglés como lengua extranjera.

REVISTA INTERNACIONAL DE PEDAGOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA,
1(1), 149-172. <https://doi.org/10.51660/ripie.v1i1.30>

Homeniuk, O. (2019). English Teaching Methods in Bukovina (1918–1930). *Revista Românească pentru Educație Multidimensională*, 11(Issue 4 Suppl. 1), 105–116.
<https://doi.org/10.18662/rrem/180>

Martín, M. (2018, 16 agosto). Innovación pedagógica de las TIC y la gamificación en los estilos de aprendizaje. *REDINED*, 16, 133-149.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/171903>

Mataira, K. (1980). *THE EFFECTIVENESS OF THE SILENT WAY METHOD IN THE TEACHING OF MAORI AS A SECOND LANGUAGE* (TFG). University of Waikato. <https://researchcommons.waikato.ac.nz/handle/10289/13699>

Ordás, A. (2018). *Gamificación en bibliotecas*. Editorial UOC. <https://elibro--net.us.debiblio.com/es/ereader/bibliotecaus/59152>

Pizarro, G., & Josephy, D. (2010). El efecto del filtro afectivo en el aprendizaje de una segunda lengua. *Letras*, 2(48), 209–225.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5476250>

Quezada, C. (2011, marzo). LA POPULARIDAD DEL INGLÉS EN EL SIGLO XXI. *TLATEMOANI*, 5. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7313478>

- Ritonga, M. (2020, 31 agosto). The Influence of Using Audio-lingual Method on Students' Speaking Skill in Madrasah Diniyah Takmiliah Awwaliyyah. *Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 3(2), 147-160. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/izdihar/article/view/12514>
- Timbe, L., García, D., Castro, A., & Erazo, J. (2020, 1 noviembre). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del Inglés. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 3(1), 163-182. <http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v3i1.997>
- Uribe, D., Gutiérrez, J., & Madrid, D. (2008). Las actitudes del alumnado hacia el aprendizaje del inglés como idioma extranjero: estudio de una muestra en el sur de España. *PORTA LINGUARUM*, 10, 85–100. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2661436>
- Wilton, D. (2001, 15 enero). *A (Very) Brief History of the English Language*. Wordorigins.Org. <https://www.wordorigins.org/harmless-drudge/a-very-brief-history-of-the-english-language>
- Zafra, I. (2019, 2 noviembre). *España perpetúa el mal nivel de inglés mientras otros países mejoran*. El País. Recuperado 5 de febrero de 2022, de https://elpais.com/sociedad/2019/11/01/actualidad/1572624274_785743.html

ANEXO 1

SESIÓN 2. Introducción del vocabulario de la unidad.

Objetivos:

Escuchar y comprender mensajes en interacciones verbales variadas, utilizando las informaciones transmitidas para llevar a cabo tareas concretas diversas y relacionadas con su experiencia.

Expresarse e interactuar en situaciones sencillas y habituales, utilizando procedimientos verbales y no verbales y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo para responder con autonomía suficiente y de forma adecuada, respetuosa y de cooperación y correcta en situaciones de la vida cotidiana.

Leer de forma comprensiva textos diversos, relacionados con sus experiencias e intereses, para extraer información general y específica con una finalidad previa.

Aprender a utilizar con progresiva autonomía todos los medios a su alcance, incluidas las nuevas tecnologías, para obtener información y para comunicarse en la lengua extranjera.

Utilizar eficazmente los conocimientos, experiencias y estrategias de comunicación adquiridos en otras lenguas para una adquisición más rápida, eficaz y autónoma de la lengua extranjera.

Contenidos:

BLOQUE 1:

1.1 Identificación y comprensión de la información esencial de textos orales muy breves y sencillos sobre temas habituales y concretos (Instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos). LE.02.01., LE.02.02., LE02.03.

1.2. Estrategias de comprensión de textos orales como: escucha activa, gestos, lectura de imágenes, repeticiones, identificación de expresiones y léxico conocido, deducción de las palabras por el contexto, utilización de los conocimientos previos, comprensión de los elementos lingüísticos y paralingüísticos que acompañan al texto oral, formulación de hipótesis sobre contenido y contexto. LE.02.01., LE.02.02., LE02.03.

1.5. Identificación y reconocimiento de vocabulario habitual relativo a identificación personal, género, partes del cuerpo; prendas de vestir, familia y amigos; el colegio y la clase; mascotas y otros animales; actividades de la vida diaria; elementos del patrimonio artístico de su entorno; la casa y sus dependencias; nuevas tecnologías de la comunicación e información. LE.02.0., LE.02.02., LE02.03.

BLOQUE 2:

2.3. Uso de algunas estrategias básicas para la expresión oral: uso del vocabulario conocido, utilizar la imitación y repetición de modelos, del lenguaje corporal y postural (gestualidad), apoyo con imágenes o realizar acciones para aclarar el significado respecto de normas para la interacción oral: turno de palabra, volumen de la voz adecuado, LE.02.04., LE.02.05.

BLOQUE 3:

3.2. Uso de estrategias de lectura: uso de los conocimientos previos tanto de estructuras como de léxico, identificación del tema y del tipo de texto, formulación de hipótesis sobre contenido y contexto, inferencia y formulación de hipótesis sobre significados a partir de la comprensión de elementos significativos, lingüísticos y paralingüísticos, uso del diccionario de imágenes. LE.02.06., LE.02.07.

3.5. Lectura, comprensión y práctica de un léxico y/ o mensajes escritos referidos a: Identificación personal, género, partes del cuerpo, prendas de vestir, familia, amigos, el colegio y la clase, mascotas y otros animales, actividades de la vida diaria, la casa y sus dependencias, patrimonio artístico y cultural de su entorno, nuevas tecnologías de la comunicación e información. LE.02.06., LE.02.07.

Criterios de evaluación:

LE.02.01. Comprender el sentido general de textos orales cortos y sencillos e informaciones sobre temas habituales y concretos en diferentes contextos, iniciándose en el uso de las estructuras sintácticas discursivas, junto a un léxico habitual y el uso de estrategias básicas para mejorar la comprensión. CCL, CAA, SIEP, CEC.

LE.02.02. Identificar ideas y estructuras sintácticas básicas en una conversación captando el significado de lo que nos quiere transmitir sobre temas concretos relacionados con sus intereses y su propia experiencia, tales como aficiones, juegos, amistades CCL, CAA, SIEP.

LE.02.03. Conocer la idea principal en diferentes situaciones comunicativas sobre temas cotidianos como: diálogos, entrevistas, etc., reconociendo y diferenciando patrones sonoros y rítmicos básicos en la entonación, y apoyándose en materiales audiovisuales diversos. CCL, CAA.

LE.02.04. Realizar presentaciones y descripciones breves, empleando estructuras sintácticas sencillas, conectores básicos y un vocabulario adecuado para expresar información sobre asuntos cotidianos y de su interés. CCL, CAA, CSC, SIEP.

LE.02.05. Participar en una conversación sencilla y breve de uso cotidiano, haciéndose entender, con pronunciación entonación y ritmo básicos, usando algunas expresiones sencillas sobre temas cercanos, técnicas no verbales (gestos, expresiones, contacto visual...) y un vocabulario adecuado a la situación. CCL, CSC, CAA, CEC, SIEP.

LE.02.06. Comprender el sentido de un texto o notas, SMS, correo electrónico, postales, letreros y carteles en las calles, tiendas, medios de transporte, etc., en diferentes soportes, con apoyos visuales y contextualizados, con un léxico sencillo, pudiendo consultar el diccionario para mejorar la comprensión. CCL, CAA, CD.

LE.02.07. Comprender el sentido global de un texto sobre situaciones cotidianas y temas habituales, utilizando estrategias de comunicación comprensión básicas, como la aplicación de los conocimientos adquiridos, el reconocimiento de patrones básicos (pedir información, hacer una sugerencia, etc.), el uso de apoyos contextuales comunicativos que conlleva diferentes tipos de texto, (SMS, correo electrónico, postales, etc.) e identificando los signos ortográficos conocidos (, \$, y @). CCL, CAA, SIEP, CEC.

Estándares de aprendizaje evaluables:

LE.02.02.04. Comprende las ideas principales de presentaciones sencillas y bien estructuradas sobre temas familiares o de su interés (por ejemplo, música, deporte, etc.), siempre y cuando cuente con imágenes e ilustraciones y se hable de manera lenta y clara.

Competencias clave:

Competencia en comunicación lingüística (CCL).

Competencia digital (CD).

Competencia de aprender a aprender (CAA)

Competencias sociales y cívicas (CSC).

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).

Conciencia y expresiones culturales (CEC)

Materiales y herramientas:

Como materiales se necesitarán la pizarra digital y las *flashcards* del vocabulario.

Las herramientas que se necesitarán el libro digital y *Classcraft*.

ANEXO 2

SESIÓN 3. Preguntas sobre lugares.

Objetivos:

1. Escuchar y comprender mensajes en interacciones verbales variadas, utilizando las informaciones transmitidas para llevar a cabo tareas concretas diversas y relacionadas con su experiencia.
2. Expresarse e interactuar en situaciones sencillas y habituales, utilizando procedimientos verbales y no verbales y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo para responder con autonomía suficiente y de forma adecuada, respetuosa y de cooperación y correcta en situaciones de la vida cotidiana.
6. Utilizar eficazmente los conocimientos, experiencias y estrategias de comunicación adquiridos en otras lenguas para una adquisición más rápida, eficaz y autónoma de la lengua extranjera.
9. Identificar aspectos fonéticos, de ritmo, acentuación y entonación, así como estructuras lingüísticas y aspectos léxicos de la lengua extranjera, usándolos como elementos básicos de la comunicación.

Contenidos:

BLOQUE 1:

- 1.2. Estrategias de comprensión de textos orales como: escucha activa, gestos, lectura de imágenes, repeticiones, identificación de expresiones y léxico conocido, deducción de las palabras por el contexto, utilización de los conocimientos previos, comprensión de los elementos lingüísticos y paralingüísticos que acompañan al texto oral, formulación de hipótesis sobre contenido y contexto. LE.02.01., LE.02.02., LE02.03.
- 1.3. Uso y comprensión de funciones comunicativas: saludos y despedidas, costumbres, descripción de personas, animales u objetos, condiciones de vida. Petición y ofrecimiento de información, ayuda, objetos, permiso, valores, creencias y actitudes. Establecimiento y mantenimiento de la comunicación. Expresión de la capacidad, el gusto, acuerdo o desacuerdo, el sentimiento, la intención. Hábitos. LE.02.01., LE.02.02., LE02.03.
- 1.5. Identificación y reconocimiento de vocabulario habitual relativo a identificación personal, género, partes del cuerpo; prendas de vestir, familia y amigos; el colegio y la clase; mascotas y otros animales; actividades de la vida diaria; elementos del patrimonio artístico de su entorno; la casa y sus dependencias; nuevas tecnologías de la comunicación e información. LE.02.0., LE.02.02., LE02.03.

1.7. Manejo de estructuras sintácticas-discursivas para establecer interacciones orales, oraciones afirmativas, exclamativas, negativas; expresión de relaciones lógicas: conjunción, de posición: 1ª y 2ª persona del singular, de tiempo verbal, de aspecto, de capacidad, de cantidad, preposiciones y adverbios. LE.02.01., LE.02.02., LE02.03.

BLOQUE 2:

2.1. Práctica de mensajes orales claros ajustados a modelos dados. LE.02.04.

2.3. Uso de algunas estrategias básicas para la expresión oral: uso del vocabulario conocido, utilizar la imitación y repetición de modelos, del lenguaje corporal y postural (gestualidad), apoyo con imágenes o realizar acciones para aclarar el significado respeto de normas para la interacción oral: turno de palabra, volumen de la voz adecuado, LE.02.04., LE.02.05.

2.4. Participación en conversaciones sencillas y breves utilizando un vocabulario y una pronunciación correcta. LE.02.05.

2.5. Práctica de funciones comunicativas: descripción de personas, actividades, lugares y objetos. Narración de hechos pasados remotos y recientes. Expresión de la capacidad, el gusto, la preferencia, el acuerdo o desacuerdo, el sentimiento, la intención. Establecimiento y mantenimiento de la comunicación. Petición y ofrecimiento, sugerencia de información, ayuda, instrucciones, objetos y permisos. LE.02.04., LE.02.05.

2.8. Utilización de estructuras sintácticas y conectores básicos para intercambiar información, preguntas, respuestas; afirmación, negación, interrogación; expresión de la posesión; expresión de ubicación de las cosas. LE.02.04., LE.02.05.

Criterios de evaluación:

LE.02.01. Comprender el sentido general de textos orales cortos y sencillos e informaciones sobre temas habituales y concretos en diferentes contextos, iniciándose en el uso de las estructuras sintácticas discursivas, junto a un léxico habitual y el uso de estrategias básicas para mejorar la comprensión. CCL, CAA, SIEP, CEC.

LE.02.02. Identificar ideas y estructuras sintácticas básicas en una conversación captando el significado de lo que nos quiere transmitir sobre temas concretos relacionados con sus intereses y su propia experiencia, tales como aficiones, juegos, amistades CCL, CAA, SIEP.

LE.02.03. Conocer la idea principal en diferentes situaciones comunicativas sobre temas cotidianos como: diálogos, entrevistas, etc., reconociendo y diferenciando

patrones sonoros y rítmicos básicos en la entonación, y apoyándose en materiales audiovisuales diversos. CCL, CAA.

LE.02.04. Realizar presentaciones y descripciones breves, empleando estructuras sintácticas sencillas, conectores básicos y un vocabulario adecuado para expresar información sobre asuntos cotidianos y de su interés. CCL, CAA, CSC, SIEP.

LE.02.05. Participar en una conversación sencilla y breve de uso cotidiano, haciéndose entender, con pronunciación entonación y ritmo básicos, usando algunas expresiones sencillas sobre temas cercanos, técnicas no verbales (gestos, expresiones, contacto visual...) y un vocabulario adecuado a la situación. CCL, CSC, CAA, CEC, SIEP.

Estándares de aprendizaje evaluables:

LE.02.02.01. Entiende lo que se le dice en transacciones habituales sencillas (instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos).

LE.02.02.03. Entiende la información esencial en conversaciones breves y sencillas en las que participa que traten sobre temas familiares como, por ejemplo, uno mismo, la familia, la escuela, el tiempo libre, la descripción de un objeto o un lugar.

LE.02.03.01. Identifica el tema de una conversación cotidiana predecible que tiene lugar en su presencia (por ejemplo, en una tienda, en un tren).

LE.02.05.01. Se desenvuelve en transacciones cotidianas (p.e. pedir en una tienda un producto y preguntar el precio).

Competencias clave:

Competencia en comunicación lingüística (CCL).

Competencia de aprender a aprender (CAA).

Competencias sociales y cívicas (CSC).

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).

Conciencia y expresiones culturales (CEC).

Materiales y herramientas:

Se necesitarán el libro, la pantalla digital, *flashcards* de vocabulario además de la herramienta *Classcraft*.

ANEXO 3

SESIÓN 4. Localización de lugares.

Objetivos:

1. Escuchar y comprender mensajes en interacciones verbales variadas, utilizando las informaciones transmitidas para llevar a cabo tareas concretas diversas y relacionadas con su experiencia.

2. Expresarse e interactuar en situaciones sencillas y habituales, utilizando procedimientos verbales y no verbales y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo para responder con autonomía suficiente y de forma adecuada, respetuosa y de cooperación y correcta en situaciones de la vida cotidiana.

6. Utilizar eficazmente los conocimientos, experiencias y estrategias de comunicación adquiridos en otras lenguas para una adquisición más rápida, eficaz y autónoma de la lengua extranjera.

9. Identificar aspectos fonéticos, de ritmo, acentuación y entonación, así como estructuras lingüísticas y aspectos léxicos de la lengua extranjera, usándolos como elementos básicos de la comunicación.

Contenidos:

BLOQUE 1:

1.2. Estrategias de comprensión de textos orales como: escucha activa, gestos, lectura de imágenes, repeticiones, identificación de expresiones y léxico conocido, deducción de las palabras por el contexto, utilización de los conocimientos previos, comprensión de los elementos lingüísticos y paralingüísticos que acompañan al texto oral, formulación de hipótesis sobre contenido y contexto. LE.02.01., LE.02.02., LE02.03.

1.3. Uso y comprensión de funciones comunicativas: saludos y despedidas, costumbres, descripción de personas, animales u objetos, condiciones de vida. Petición y ofrecimiento de información, ayuda, objetos, permiso, valores, creencias y actitudes. Establecimiento y mantenimiento de la comunicación. Expresión de la capacidad, el gusto, acuerdo o desacuerdo, el sentimiento, la intención. Hábitos. LE.02.01., LE.02.02., LE02.03.

1.5. Identificación y reconocimiento de vocabulario habitual relativo a identificación personal, género, partes del cuerpo; prendas de vestir, familia y amigos; el colegio y la clase; mascotas y otros animales; actividades de la vida diaria; elementos del patrimonio artístico de su entorno; la casa y sus dependencias; nuevas tecnologías de la comunicación e información. LE.02.0., LE.02.02., LE02.03.

1.7. Manejo de estructuras sintácticas-discursivas para establecer interacciones orales, oraciones afirmativas, exclamativas, negativas; expresión de relaciones lógicas:

conjunción, de posición: 1ª y 2ª persona del singular, de tiempo verbal, de aspecto, de capacidad, de cantidad, preposiciones y adverbios. LE.02.01., LE.02.02., LE.02.03.

BLOQUE 2:

2.1. Práctica de mensajes orales claros ajustados a modelos dados. LE.02.04.

2.3. Uso de algunas estrategias básicas para la expresión oral: uso del vocabulario conocido, utilizar la imitación y repetición de modelos, del lenguaje corporal y postural (gestualidad), apoyo con imágenes o realizar acciones para aclarar el significado respeto de normas para la interacción oral: turno de palabra, volumen de la voz adecuado, LE.02.04., LE.02.05.

2.4. Participación en conversaciones sencillas y breves utilizando un vocabulario y una pronunciación correcta. LE.02.05.

2.5. Práctica de funciones comunicativas: descripción de personas, actividades, lugares y objetos. Narración de hechos pasados remotos y recientes. Expresión de la capacidad, el gusto, la preferencia, el acuerdo o desacuerdo, el sentimiento, la intención. Establecimiento y mantenimiento de la comunicación. Petición y ofrecimiento, sugerencia de información, ayuda, instrucciones, objetos y permisos. LE.02.04., LE.02.05.

2.8. Utilización de estructuras sintácticas y conectores básicos para intercambiar información, preguntas, respuestas; afirmación, negación, interrogación; expresión de la posesión; expresión de ubicación de las cosas. LE.02.04., LE.02.05.

Criterios de evaluación:

LE.02.01. Comprender el sentido general de textos orales cortos y sencillos e informaciones sobre temas habituales y concretos en diferentes contextos, iniciándose en el uso de las estructuras sintácticas discursivas, junto a un léxico habitual y el uso de estrategias básicas para mejorar la comprensión. CCL, CAA, SIEP, CEC.

LE.02.02. Identificar ideas y estructuras sintácticas básicas en una conversación captando el significado de lo que nos quiere transmitir sobre temas concretos relacionados con sus intereses y su propia experiencia, tales como aficiones, juegos, amistades CCL, CAA, SIEP.

LE.02.03. Conocer la idea principal en diferentes situaciones comunicativas sobre temas cotidianos como: diálogos, entrevistas, etc., reconociendo y diferenciando patrones sonoros y rítmicos básicos en la entonación, y apoyándose en materiales audiovisuales diversos. CCL, CAA.

LE.02.04. Realizar presentaciones y descripciones breves, empleando estructuras sintácticas sencillas, conectores básicos y un vocabulario adecuado para expresar información sobre asuntos cotidianos y de su interés. CCL, CAA, CSC, SIEP.

LE.02.05. Participar en una conversación sencilla y breve de uso cotidiano, haciéndose entender, con pronunciación entonación y ritmo básicos, usando algunas expresiones sencillas sobre temas cercanos, técnicas no verbales (gestos, expresiones, contacto visual...) y un vocabulario adecuado a la situación. CCL, CSC, CAA, CEC, SIEP.

Estándares de aprendizaje evaluables:

LE.02.02.01. Entiende lo que se le dice en transacciones habituales sencillas (instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos).

LE.02.02.03. Entiende la información esencial en conversaciones breves y sencillas en las que participa que traten sobre temas familiares como, por ejemplo, uno mismo, la familia, la escuela, el tiempo libre, la descripción de un objeto o un lugar.

LE.02.03.01. Identifica el tema de una conversación cotidiana predecible que tiene lugar en su presencia (por ejemplo, en una tienda, en un tren).

LE.02.05.01. Se desenvuelve en transacciones cotidianas (p.e. pedir en una tienda un producto y preguntar el precio).

Competencias clave:

Competencia en comunicación lingüística (CCL).

Competencia de aprender a aprender (CAA).

Competencias sociales y cívicas (CSC).

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).

Conciencia y expresiones culturales (CEC).

Materiales y herramientas:

Se necesitarán el libro y la pantalla digital, la pizarra y la herramienta *Classcraft*.

ANEXO 4

SESIÓN 5. Direcciones y órdenes.

Objetivos:

1. Escuchar y comprender mensajes en interacciones verbales variadas, utilizando las informaciones transmitidas para llevar a cabo tareas concretas diversas y relacionadas con su experiencia.

2. Expresarse e interactuar en situaciones sencillas y habituales, utilizando procedimientos verbales y no verbales y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo para responder con autonomía suficiente y de forma adecuada, respetuosa y de cooperación y correcta en situaciones de la vida cotidiana.

3. Escribir textos con fines variados sobre temas tratados previamente en el aula y con ayuda de modelos.

5. Aprender a utilizar con progresiva autonomía todos los medios a su alcance, incluidas las nuevas tecnologías, para obtener información y para comunicarse en la lengua extranjera.

6. Utilizar eficazmente los conocimientos, experiencias y estrategias de comunicación adquiridos en otras lenguas para una adquisición más rápida, eficaz y autónoma de la lengua extranjera.

9. Identificar aspectos fonéticos, de ritmo, acentuación y entonación, así como estructuras lingüísticas y aspectos léxicos de la lengua extranjera, usándolos como elementos básicos de la comunicación.

Contenidos:

BLOQUE 1:

1.1. Identificación y comprensión de la información esencial de textos orales muy breves y sencillos sobre temas habituales y concretos (Instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos). LE.02.01., LE.02.02., LE02.03.

1.2. Estrategias de comprensión de textos orales como: escucha activa, gestos, lectura de imágenes, repeticiones, identificación de expresiones y léxico conocido, deducción de las palabras por el contexto, utilización de los conocimientos previos, comprensión de los elementos lingüísticos y paralingüísticos que acompañan al texto oral, formulación de hipótesis sobre contenido y contexto. LE.02.01., LE.02.02., LE02.03.

1.3. Uso y comprensión de funciones comunicativas: saludos y despedidas, costumbres, descripción de personas, animales u objetos, condiciones de vida. Petición y ofrecimiento de información, ayuda, objetos, permiso, valores, creencias y actitudes. Establecimiento y mantenimiento de la comunicación. Expresión de la capacidad, el gusto, acuerdo o desacuerdo, el sentimiento, la intención. Hábitos. LE.02.01., LE.02.02., LE02.03.

1.5. Identificación y reconocimiento de vocabulario habitual relativo a identificación personal, género, partes del cuerpo; prendas de vestir, familia y amigos; el colegio y la

clase; mascotas y otros animales; actividades de la vida diaria; elementos del patrimonio artístico de su entorno; la casa y sus dependencias; nuevas tecnologías de la comunicación e información. LE.02.0., LE.02.02., LE02.03.

1.7. Manejo de estructuras sintácticas-discursivas para establecer interacciones orales, oraciones afirmativas, exclamativas, negativas; expresión de relaciones lógicas: conjunción, de posición: 1ª y 2ª persona del singular, de tiempo verbal, de aspecto, de capacidad, de cantidad, preposiciones y adverbios. LE.02.01., LE.02.02., LE02.03.

1.8. Aspectos socioculturales y sociolingüísticos sencillos y básicos (convenciones sociales, normas de cortesía; costumbres, celebraciones, hábitos cotidiano y actitudes; lenguaje no verbal... LE.02.01., LE.02.03.

BLOQUE 2:

2.1. Práctica de mensajes orales claros ajustados a modelos dados. LE.02.04.

2.2. Realización de presentaciones y descripciones sencillas sobre un tema conocido y cotidiano. LE.02.04.

2.3. Uso de algunas estrategias básicas para la expresión oral: uso del vocabulario conocido, utilizar la imitación y repetición de modelos, del lenguaje corporal y postural (gestualidad), apoyo con imágenes o realizar acciones para aclarar el significado respeto de normas para la interacción oral: turno de palabra, volumen de la voz adecuado, LE.02.04., LE.02.05.

2.4. Participación en conversaciones sencillas y breves utilizando un vocabulario y una pronunciación correcta. LE.02.05.

2.5. Práctica de funciones comunicativas: descripción de personas, actividades, lugares y objetos. Narración de hechos pasados remotos y recientes. Expresión de la capacidad, el gusto, la preferencia, el acuerdo o desacuerdo, el sentimiento, la intención. Establecimiento y mantenimiento de la comunicación. Petición y ofrecimiento, sugerencia de información, ayuda, instrucciones, objetos y permisos. LE.02.04., LE.02.05.

2.6. Identificación y reconocimiento de vocabulario tratados en el aula en dramatizaciones relativas a identificación personal; vivienda, hogar y entorno; actividades de la vida diaria; familia y amigos; trabajo y ocupaciones; tiempo libre, ocio y deporte; viajes y vacaciones; salud y cuidados físicos; educación y estudio; compras actividades comerciales; alimentación y restauración; transporte; lengua y

comunicación; medio ambiente, clima y entorno natural; tecnologías de la información y la comunicación. LE.02.04., LE.02.05.

2.7. Reconocimiento y uso de los patrones discursivos elementales para iniciar o mantener una conversación breve y sencilla. LE.02.05.

2.8. Utilización de estructuras sintácticas y conectores básicos para intercambiar información, preguntas, respuestas; afirmación, negación, interrogación; expresión de la posesión; expresión de ubicación de las cosas. LE.02.04., LE.02.05.

BLOQUE 4:

4.1. Elaboración de textos breves y sencillos en soporte papel o electrónico. LE.02.08; LE 02.09.

4.2. Planteamiento e iniciación en la escritura de textos cortos y claros adecuados a su edad. LE.02.08; LE 02.09.

4.6. Utilización de un vocabulario relativo a; vivienda, hogar y entorno; (tipos de vivienda), actividades de la vida diaria; familia y amistades; trabajo y ocupaciones; tiempo libre, ocio y deporte; viajes y vacaciones; salud y cuidados físicos; educación y estudio; compras y actividades comerciales (precio con decimales, cantidad, tamaño, peso, descripción de productos); alimentación y restaurante; transporte; lengua y comunicación; medio ambiente, clima y entorno natural; patrimonio cultural y artístico andaluz y tecnologías de la información y la comunicación. LE.02.08., LE 02.09.

4.7. Utilización de estructuras sintácticas básicas en elaboraciones de textos cotidianos, oraciones afirmativas, exclamativas, negativas, interrogativas; expresiones de posesión, de tiempo, de aspecto, de capacidad, de la existencia, de cantidad, de modo, de gustos, de sentimientos; preposiciones y adverbios. LE.02.08., LE 02.09.

Criterios de evaluación:

LE.02.01. Comprender el sentido general de textos orales cortos y sencillos e informaciones sobre temas habituales y concretos en diferentes contextos, iniciándose en el uso de las estructuras sintácticas discursivas, junto a un léxico habitual y el uso de estrategias básicas para mejorar la comprensión. CCL, CAA, SIEP, CEC.

LE.02.02. Identificar ideas y estructuras sintácticas básicas en una conversación captando el significado de lo que nos quiere transmitir sobre temas concretos relacionados con sus intereses y su propia experiencia, tales como aficiones, juegos, amistades CCL, CAA, SIEP.

LE.02.03. Conocer la idea principal en diferentes situaciones comunicativas sobre temas cotidianos como: diálogos, entrevistas, etc., reconociendo y diferenciando patrones sonoros y rítmicos básicos en la entonación, y apoyándose en materiales audiovisuales diversos. CCL, CAA.

LE.02.04. Realizar presentaciones y descripciones breves, empleando estructuras sintácticas sencillas, conectores básicos y un vocabulario adecuado para expresar información sobre asuntos cotidianos y de su interés. CCL, CAA, CSC, SIEP.

LE.02.05. Participar en una conversación sencilla y breve de uso cotidiano, haciéndose entender, con pronunciación entonación y ritmo básicos, usando algunas expresiones sencillas sobre temas cercanos, técnicas no verbales (gestos, expresiones, contacto visual...) y un vocabulario adecuado a la situación. CCL, CSC, CAA, CEC, SIEP.

LE.02.08. Conocer los aspectos socioculturales y sociolingüísticos básicos (una felicitación, invitación, etc.) y los utiliza para reproducir textos breves y sencillos, utilizando estructuras sintácticas discursivas básicas junto a un vocabulario conocido adaptado al contexto. CEC, CSC, CCL, CAA, CD.

LE.02.09. Crear textos breves ajustándose a la función comunicativa, utilizando estrategias básicas, estructuras sintácticas sencillas, empleando para ello un vocabulario adaptado al contexto y usando convenciones ortográficas básicas. CCL, CAA, CD, SIEP, CEC, CSC.

Estándares de aprendizaje evaluables:

LE.02.01.01. Comprende mensajes y anuncios públicos que contengan instrucciones, indicaciones u otro tipo de información (por ejemplo, números, precios, horarios, en una estación o en unos grandes almacenes).

LE.02.02.01. Entiende lo que se le dice en transacciones habituales sencillas (instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos).

LE.02.02.03. Entiende la información esencial en conversaciones breves y sencillas en las que participa que traten sobre temas familiares como, por ejemplo, uno mismo, la familia, la escuela, el tiempo libre, la descripción de un objeto o un lugar.

LE.02.02.04. Comprende las ideas principales de presentaciones sencillas y bien estructuradas sobre temas familiares o de su interés (por ejemplo, música, deporte, etc.), siempre y cuando cuente con imágenes e ilustraciones y se hable de manera lenta y clara.

LE.02.04.01. Hace presentaciones breves y sencillas, previamente preparadas y ensayadas, sobre temas cotidianos o de su interés (presentarse y presentar a otras personas; dar información básica sobre sí mismo, su familia y su clase; indicar sus aficiones e intereses y las principales actividades de su día a día; describir brevemente y de manera sencilla su habitación, su menú preferido, el aspecto exterior de una persona, o un objeto; presentar un tema que le interese (su grupo de música preferido); decir lo que le gusta y no le gusta y dar su opinión usando estructuras sencillas).

LE.02.05.01. Se desenvuelve en transacciones cotidianas (p.e. pedir en una tienda un producto y preguntar el precio).

Competencias clave:

Competencia en comunicación lingüística (CCL).

Competencia digital (CD).

Competencia de aprender a aprender (CAA).

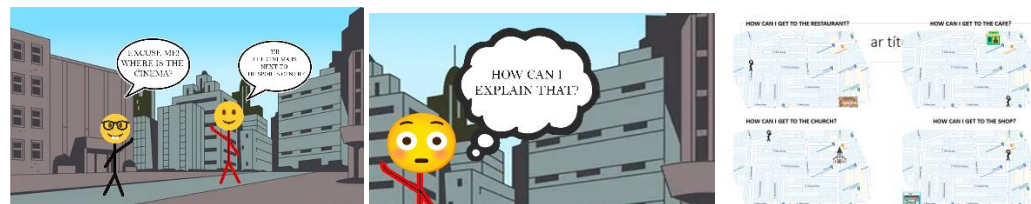
Competencias sociales y cívicas (CSC).

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).

Conciencia y expresiones culturales (CEC).

Materiales y herramientas:

Se necesitarán la pizarra, la pizarra digital, y la presentación PowerPoint para ver el comic. Por último, también se necesitará la plataforma *Classcraft*.



ANEXO 5

SESIÓN 6. Ampliación y repaso de vocabulario.

Objetivos:

1. Escuchar y comprender mensajes en interacciones verbales variadas, utilizando las informaciones transmitidas para llevar a cabo tareas concretas diversas y relacionadas con su experiencia.

3. Escribir textos con fines variados sobre temas tratados previamente en el aula y con ayuda de modelos.

5. Aprender a utilizar con progresiva autonomía todos los medios a su alcance, incluidas las nuevas tecnologías, para obtener información y para comunicarse en la lengua extranjera.

6. Utilizar eficazmente los conocimientos, experiencias y estrategias de comunicación adquiridos en otras lenguas para una adquisición más rápida, eficaz y autónoma de la lengua extranjera.

Contenidos:

BLOQUE 1:

1.1. Identificación y comprensión de la información esencial de textos orales muy breves y sencillos sobre temas habituales y concretos (Instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos). LE.02.01., LE.02.02., LE02.03.

1.2. Estrategias de comprensión de textos orales como: escucha activa, gestos, lectura de imágenes, repeticiones, identificación de expresiones y léxico conocido, deducción de las palabras por el contexto, utilización de los conocimientos previos, comprensión de los elementos lingüísticos y paralingüísticos que acompañan al texto oral, formulación de hipótesis sobre contenido y contexto. LE.02.01., LE.02.02., LE02.03.

1.3. Uso y comprensión de funciones comunicativas: saludos y despedidas, costumbres, descripción de personas, animales u objetos, condiciones de vida. Petición y ofrecimiento de información, ayuda, objetos, permiso, valores, creencias y actitudes. Establecimiento y mantenimiento de la comunicación. Expresión de la capacidad, el gusto, acuerdo o desacuerdo, el sentimiento, la intención. Hábitos. LE.02.01., LE.02.02., LE02.03.

1.5. Identificación y reconocimiento de vocabulario habitual relativo a identificación personal, género, partes del cuerpo; prendas de vestir, familia y amigos; el colegio y la clase; mascotas y otros animales; actividades de la vida diaria; elementos del patrimonio artístico de su entorno; la casa y sus dependencias; nuevas tecnologías de la comunicación e información. LE.02.0., LE.02.02., LE02.03.

1.7. Manejo de estructuras sintácticas-discursivas para establecer interacciones orales, oraciones afirmativas, exclamativas, negativas; expresión de relaciones lógicas: conjunción, de posición: 1ª y 2ª persona del singular, de tiempo verbal, de aspecto, de capacidad, de cantidad, preposiciones y adverbios. LE.02.01., LE.02.02., LE02.03.

BLOQUE 3:

3.1. Comprensión de distintos tipos de textos (notas, carteles, horarios, menús, tickets) con ayudas visuales y vocabulario conocido. LE.02.06.

3.4. Reconocimiento de funciones comunicativas: saludos y presentaciones, disculpas, agradecimientos. Expresión de la capacidad, el gusto, el acuerdo o desacuerdo, el sentimiento y la intención, descripción de personas, actividades, lugares y objetos. Petición y ofrecimiento de información, ayuda, instrucciones, objetos y permisos. Establecimiento y mantenimiento de la comunicación. LE.02.06., LE.02.07.

3.5. Lectura, comprensión y práctica de un léxico y/ o mensajes escritos referidos a: Identificación personal, género, partes del cuerpo, prendas de vestir, familia, amigos, el colegio y la clase, mascotas y otros animales, actividades de la vida diaria, la casa y sus dependencias, patrimonio artístico y cultural de su entorno, nuevas tecnologías de la comunicación e información. LE.02.06., LE.02.07.

3.6. Identificación de estructuras sintácticas básicas para comunicarse por escrito, expresión de relaciones lógicas; frases afirmativas, exclamativas, negativas, interrogativas; expresiones de posesión, de tiempo (presente y futuro); de aspecto; de capacidad; de cantidad; del gusto y de sentimiento; preposiciones y adverbios. LE.02.06., LE.02.07. 3.7. Interpretación de símbolos de uso común (p. ej.: ☺, @, , \$). LE.02.06., £ LE.02.07.

3.9. Comprensión de las convenciones ortográficas básicas y principales signos de puntuación. LE.02.06., LE.02.07.

BLOQUE 4:

4.3. Iniciación en el uso de una ortografía básica y signos de puntuación elementales. LE.02.08; LE 02.09.

4.5. Utilización de las funciones comunicativas: saludos y despedidas, presentaciones, disculpas y agradecimientos. Expresión de la capacidad, el gusto, el acuerdo o desacuerdo, el sentimiento y la atención. Descripción de personas, actividades, lugares y objetos, petición y ofrecimiento de información, ayuda, instrucciones, objetos permisos. Establecimiento y mantenimiento de comunicación. LE.02.08; LE 02.09.

4.6. Utilización de un vocabulario relativo a; vivienda, hogar y entorno; (tipos de vivienda), actividades de la vida diaria; familia y amistades; trabajo y ocupaciones; tiempo libre, ocio y deporte; viajes y vacaciones; salud y cuidados físicos; educación y estudio; compras y actividades comerciales (precio con decimales, cantidad, tamaño, peso, descripción de productos); alimentación y restaurante; transporte; lengua y

comunicación; medio ambiente, clima y entorno natural; patrimonio cultural y artístico andaluz y tecnologías de la información y la comunicación. LE.02.08., LE 02.09.

4.7. Utilización de estructuras sintácticas básicas en elaboraciones de textos cotidianos, oraciones afirmativas, exclamativas, negativas, interrogativas; expresiones de posesión, de tiempo, de aspecto, de capacidad, de la existencia, de cantidad, de modo, de gustos, de sentimientos; preposiciones y adverbios. LE.02.08., LE 02.09.

Criterios de evaluación:

LE.02.01. Comprender el sentido general de textos orales cortos y sencillos e informaciones sobre temas habituales y concretos en diferentes contextos, iniciándose en el uso de las estructuras sintácticas discursivas, junto a un léxico habitual y el uso de estrategias básicas para mejorar la comprensión. CCL, CAA, SIEP, CEC.

LE.02.02. Identificar ideas y estructuras sintácticas básicas en una conversación captando el significado de lo que nos quiere transmitir sobre temas concretos relacionados con sus intereses y su propia experiencia, tales como aficiones, juegos, amistades CCL, CAA, SIEP.

LE.02.03. Conocer la idea principal en diferentes situaciones comunicativas sobre temas cotidianos como: diálogos, entrevistas, etc., reconociendo y diferenciando patrones sonoros y rítmicos básicos en la entonación, y apoyándose en materiales audiovisuales diversos. CCL, CAA.

LE.02.06. Comprender el sentido de un texto o notas, SMS, correo electrónico, postales, letreros y carteles en las calles, tiendas, medios de transporte, etc., en diferentes soportes, con apoyos visuales y contextualizados, con un léxico sencillo, pudiendo consultar el diccionario para mejorar la comprensión. CCL, CAA, CD.

LE.02.07. Comprender el sentido global de un texto sobre situaciones cotidianas y temas habituales, utilizando estrategias de comunicación comprensión básicas, como la aplicación de los conocimientos adquiridos, el reconocimiento de patrones básicos (pedir información, hacer una sugerencia, etc...), el uso de apoyos contextuales comunicativos que conlleva diferentes tipos de texto,(SMS, correo electrónico, postales, etc.) e identificando los signos ortográficos conocidos (, \$, y @). CCL, CAA, SIEP, CEC.

LE.02.08. Conocer los aspectos socioculturales y sociolingüísticos básicos (una felicitación, invitación, etc.) y los utiliza para reproducir textos breves y sencillos,

utilizando estructuras sintácticas discursivas básicas junto a un vocabulario conocido adaptado al contexto. CEC, CSC, CCL, CAA, CD.

LE.02.09. Crear textos breves ajustándose a la función comunicativa, utilizando estrategias básicas, estructuras sintácticas sencillas, empleando para ello un vocabulario adaptado al contexto y usando convenciones ortográficas básicas. CCL, CAA, CD, SIEP, CEC, CSC.

Estándares de aprendizaje evaluables:

LE.02.01.01. Comprende mensajes y anuncios públicos que contengan instrucciones, indicaciones u otro tipo de información (por ejemplo, números, precios, horarios, en una estación o en unos grandes almacenes).

LE.02.02.01. Entiende lo que se le dice en transacciones habituales sencillas (instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos).

LE.02.02.03. Entiende la información esencial en conversaciones breves y sencillas en las que participa que traten sobre temas familiares como, por ejemplo, uno mismo, la familia, la escuela, el tiempo libre, la descripción de un objeto o un lugar.

LE.02.06.01. Comprende instrucciones, indicaciones, e información básica en notas, letreros y carteles en calles, tiendas, medios de transporte, cines, museos, colegios, y otros servicios y lugares públicos.

LE.02.07.01. Comprende correspondencia (SMS, correos electrónicos, postales y tarjetas) breve y sencilla que trate sobre temas familiares como, por ejemplo, uno mismo, la familia, la escuela, el tiempo libre, la descripción de un objeto o un lugar, la indicación de la hora y el lugar de una cita, etc.

LE.02.09.01. Escribe correspondencia personal breve y simple (mensajes, notas, postales, correos, chats o SMS) en la que da las gracias, felicita a alguien, hace una invitación, da instrucciones, o habla de sí mismo y de su entorno inmediato (familia, amigos, aficiones, actividades cotidianas, objetos, lugares) y hace preguntas relativas a estos temas.

Competencias clave:

Competencia en comunicación lingüística (CCL).

Competencia digital (CD).

Competencia de aprender a aprender (CAA).

Competencias sociales y cívicas (CSC).

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).

Conciencia y expresiones culturales (CEC).

Materiales y herramientas:

Se necesitará la pizarra, la pizarra digital, la plataforma *Classcraft* y las fichas para hacer en clase y en casa.

Unit 2 : My Neighborhood Worksheet 1

Name _____ Class _____ No. _____
Date _____

Part A Where is it?
Look at the picture. Fill in the blanks with the following words.

across from in front of between next to behind on the corner of

1. The travel agent is next to the Italian restaurant.
2. The travel agent is the grocery store.
3. The bank is the Chinese restaurant.
4. The cinema is the newsstand.
5. The grocery store is the swimming pool.
6. The bus stop is Main Street.
7. The Chinese restaurant is the bookstore and the bank.
8. The museum is the parking lot.
9. The pay phone is the bank and the music store.
10. The bookstore is Davis Street.

2. Where is it? Make sentences with the given words.

a) school / park
The school is next to the park.

b) library / supermarket

c) hospital / museum

d) cinema / supermarket / park

Places in the City

1. Look at the map, then drag and drop the buildings in the correct place.

III Read, look and write the place (start from the red dot you are here)

1. Excuse me, where's the _____?
Go straight along Third Avenue, past the bank's agent and the cafe La Donna, and at the traffic lights turn right. It's on your left, next to the bus stop.

2. Can you tell me the way to the _____?
Sure! Go straight ahead and at the fire station turn left into Clark Street. Go along Clark Street and at the shopping mall turn right. Go past the bakery and the garage and then you'll see it. It's opposite the school and next to the garage.

3. Excuse me, is there a _____ around here?
Yes, it's very close. Go straight ahead and at the fire station turn left. Go along the street, past the hotel and the parking lot and there you are. It's on your left, opposite the swimming pool.

IV Look at the map and complete the directions

1. Excuse me, where is the Hospital?
Go _____ ahead, go _____ the supermarket and the bookstore, and _____ the History Museum _____ left, go _____ Kensington Street and past the park. Then turn _____.
The Hospital is _____ your left, _____ the park.

V Now, look at the map and write the directions. Where is the shopping mall?

ANEXO 6

SESIÓN 7 y 8. Proyecto.

Objetivos:

3. Escribir textos con fines variados sobre temas tratados previamente en el aula y con ayuda de modelos.

5. Aprender a utilizar con progresiva autonomía todos los medios a su alcance, incluidas las nuevas tecnologías, para obtener información y para comunicarse en la lengua extranjera.

8. Manifestar una actitud receptiva, de confianza progresiva en la propia capacidad de aprendizaje y de uso de la lengua extranjera.

Contenidos:

BLOQUE 4:

4.1. Elaboración de textos breves y sencillos en soporte papel o electrónico. LE.02.08; LE 02.09

4.2. Planteamiento e iniciación en la escritura de textos cortos y claros adecuados a su edad. LE.02.08; LE 02.09.

4.3. Iniciación en el uso de una ortografía básica y signos de puntuación elementales. LE.02.08; LE 02.09.

4.4. Práctica de estrategias básicas habituales para generar textos escritos. Uso de los conocimientos previos, definición del objetivo del texto, elección de los recursos lingüísticos o temáticos (uso de un diccionario, obtención de ayuda, etc.), elección del destinatario, organización y planificación del contenido, redacción del borrador, revisión del texto para su corrección o reajuste y versión final. LE.02.08; LE 02.09.

4.5. Utilización de las funciones comunicativas: saludos y despedidas, presentaciones, disculpas y agradecimientos. Expresión de la capacidad, el gusto, el acuerdo o desacuerdo, el sentimiento y la atención. Descripción de personas, actividades, lugares y objetos, petición y ofrecimiento de información, ayuda, instrucciones, objetos permisos. Establecimiento y mantenimiento de comunicación. LE.02.08; LE 02.09.

4.6. Utilización de un vocabulario relativo a; vivienda, hogar y entorno; (tipos de vivienda), actividades de la vida diaria; familia y amistades; trabajo y ocupaciones; tiempo libre, ocio y deporte; viajes y vacaciones; salud y cuidados físicos; educación y estudio; compras y actividades comerciales (precio con decimales, cantidad, tamaño, peso, descripción de productos); alimentación y restaurante; transporte; lengua y comunicación; medio ambiente, clima y entorno natural; patrimonio cultural y artístico andaluz y tecnologías de la información y la comunicación. LE.02.08., LE 02.09.

4.7. Utilización de estructuras sintácticas básicas en elaboraciones de textos cotidianos, oraciones afirmativas, exclamativas, negativas, interrogativas; expresiones de posesión, de tiempo, de aspecto, de capacidad, de la existencia, de cantidad, de modo de gustos, de sentimientos; preposiciones y adverbios. LE.02.08., LE 02.09.

4.9. Interés por el cuidado y la presentación de textos escritos (orden, claridad, limpieza, etc.). LE.02.08., LE 02.09.

Criterios de evaluación:

LE.02.08. Conocer los aspectos socioculturales y sociolingüísticos básicos (una felicitación, invitación, etc.) y los utiliza para reproducir textos breves y sencillos, utilizando estructuras sintácticas discursivas básicas junto a un vocabulario conocido adaptado al contexto. CEC, CSC, CCL, CAA, CD

LE.02.09. Crear textos breves ajustándose a la función comunicativa, utilizando estrategias básicas, estructuras sintácticas sencillas, empleando para ello un vocabulario adaptado al contexto y usando convenciones ortográficas básicas. CCL, CAA, CD, SIEP, CEC, CSC.

Estándares de aprendizaje evaluables:

LE.02.08.01. Completa un breve formulario o una ficha con sus datos personales (por ejemplo, para registrarse en las redes sociales, para abrir una cuenta de correo electrónico, etc.).

LE.02.09.01. Escribe correspondencia personal breve y simple (mensajes, notas, postales, correos, chats o SMS) en la que da las gracias, felicita a alguien, hace una invitación, da instrucciones, o habla de sí mismo y de su entorno inmediato (familia, amigos, aficiones, actividades cotidianas, objetos, lugares) y hace preguntas relativas a estos temas.

Competencias clave:

Competencia en comunicación lingüística (CCL).

Competencia digital (CD).

Competencia de aprender a aprender (CAA).

Competencias sociales y cívicas (CSC).

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).

Conciencia y expresiones culturales (CEC)

Materiales y herramientas:

Se necesitará cartulinas tamaño a3, la pizarra, fichas de deberes y la plataforma *Classcraft*.

1 Read and match.

shop
restaurant
park
bridge
school
station
bank
hospital

2 Write.

*	Δ	□	+	○	×	⊗	▲	◆	◇	⊕	⊗	⊙	⊚	⊛	⊜	⊝	⊞	⊟	⊠	⊡	⊢	⊣	⊤	⊥	⊦	⊧	⊨	⊩	⊪	⊫	⊬	⊭	⊮	⊯	⊰	⊱	⊲	⊳	⊴	⊵	⊶	⊷	⊸	⊹	⊺	⊻	⊼	⊽	⊾	⊿
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z																									

1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____
 ●*■ ⊙○⊕⊗⊙ *+⊕*■*+⊕ Δ*+■

5 _____ 6 _____ 7 _____ 8 _____
 ⊙○⊕⊗ Δ*■⊗⊕+ ⊙⊕*+⊕*+ ⊙⊕⊗⊙⊕*+⊕

ANEXO 7

SESIÓN 9. Examen oral.

Objetivos:

1. Escuchar y comprender mensajes en interacciones verbales variadas, utilizando las informaciones transmitidas para llevar a cabo tareas concretas diversas y relacionadas con su experiencia.
2. Expresarse e interactuar en situaciones sencillas y habituales, utilizando procedimientos verbales y no verbales y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo para responder con autonomía suficiente y de forma adecuada, respetuosa y de cooperación y correcta en situaciones de la vida cotidiana.
5. Aprender a utilizar con progresiva autonomía todos los medios a su alcance, incluidas las nuevas tecnologías, para obtener información y para comunicarse en la lengua extranjera.
6. Utilizar eficazmente los conocimientos, experiencias y estrategias de comunicación adquiridos en otras lenguas para una adquisición más rápida, eficaz y autónoma de la lengua extranjera.
8. Manifestar una actitud receptiva, de confianza progresiva en la propia capacidad de aprendizaje y de uso de la lengua extranjera.
9. Identificar aspectos fonéticos, de ritmo, acentuación y entonación, así como estructuras lingüísticas y aspectos léxicos de la lengua extranjera, usándolos como elementos básicos de la comunicación

Contenidos:

BLOQUE 2:

- 2.1. Práctica de mensajes orales claros ajustados a modelos dados. LE.02.04.
- 2.2. Realización de presentaciones y descripciones sencillas sobre un tema conocido y cotidiano. LE.02.04.
- 2.3. Uso de algunas estrategias básicas para la expresión oral: uso del vocabulario conocido, utilizar la imitación y repetición de modelos, del lenguaje corporal y postural (gestualidad), apoyo con imágenes o realizar acciones para aclarar el significado respecto de normas para la interacción oral: turno de palabra, volumen de la voz adecuado, LE.02.04., LE.02.05.
- 2.4. Participación en conversaciones sencillas y breves utilizando un vocabulario y una pronunciación correcta. LE.02.05.
- 2.5. Práctica de funciones comunicativas: descripción de personas, actividades, lugares y objetos. Narración de hechos pasados remotos y recientes. Expresión de la capacidad, el gusto, la preferencia, el acuerdo o desacuerdo, el sentimiento, la intención.

Establecimiento y mantenimiento de la comunicación. Petición y ofrecimiento, sugerencia de información, ayuda, instrucciones, objetos y permisos. LE.02.04., LE.02.05.

2.6. Identificación y reconocimiento de vocabulario tratados en el aula en dramatizaciones relativas a identificación personal; vivienda, hogar y entorno; actividades de la vida diaria; familia y amigos; trabajo y ocupaciones; tiempo libre, ocio y deporte; viajes y vacaciones; salud y cuidados físicos; educación y estudio; compras actividades comerciales; alimentación y restauración; transporte; lengua y comunicación; medio ambiente, clima y entorno natural; tecnologías de la información y la comunicación. LE.02.04., LE.02.05.

2.7. Reconocimiento y uso de los patrones discursivos elementales para iniciar o mantener una conversación breve y sencilla. LE.02.05.

2.8. Utilización de estructuras sintácticas y conectores básicos para intercambiar información, preguntas, respuestas; afirmación, negación, interrogación; expresión de la posesión; expresión de ubicación de las cosas. LE.02.04., LE.02.05.

Criterios de evaluación:

LE.02.04. Realizar presentaciones y descripciones breves, empleando estructuras sintácticas sencillas, conectores básicos y un vocabulario adecuado para expresar información sobre asuntos cotidianos y de su interés. CCL, CAA, CSC, SIEP.

LE.02.05. Participar en una conversación sencilla y breve de uso cotidiano, haciéndose entender, con pronunciación entonación y ritmo básicos, usando algunas expresiones sencillas sobre temas cercanos, técnicas no verbales (gestos, expresiones, contacto visual...) y un vocabulario adecuado a la situación. CCL, CSC, CAA, CEC, SIEP.

Estándares de aprendizaje evaluables:

LE.02.04.01. Hace presentaciones breves y sencillas, previamente preparadas y ensayadas, sobre temas cotidianos o de su interés (presentarse y presentar a otras personas; dar información básica sobre sí mismo, su familia y su clase; indicar sus aficiones e intereses y las principales actividades de su día a día; describir brevemente y de manera sencilla su habitación, su menú preferido, el aspecto exterior de una persona, o un objeto; presentar un tema que le interese (su grupo de música preferido); decir lo que le gusta y no le gusta y dar su opinión usando estructuras sencillas).

LE.02.05.02. Participa en conversaciones cara a cara o por medios técnicos (teléfono, Skype) en las que se establece contacto social (dar las gracias, saludar, despedirse,

dirigirse a alguien, pedir disculpas, presentarse, interesarse por el estado de alguien, felicitar a alguien), se intercambia información personal y sobre asuntos cotidianos, se expresan sentimientos, se ofrece algo a alguien, se pide prestado algo, se queda con amigos o se dan instrucciones (p.e. cómo se llega a un sitio con ayuda de un plano).

Competencias clave:

Competencia en comunicación lingüística (CCL).

Competencia de aprender a aprender (CAA).

Competencias sociales y cívicas (CSC).

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).

Conciencia y expresiones culturales (CEC).

Materiales y herramientas:

Se necesitará el mapa del pueblo y el mapa de las calles para cada grupo, los coches impresos y la pantalla digital.



ANEXO 8

SESIÓN 10. Examen escrito.

Objetivos:

1. Escuchar y comprender mensajes en interacciones verbales variadas, utilizando las informaciones transmitidas para llevar a cabo tareas concretas diversas y relacionadas con su experiencia.
3. Escribir textos con fines variados sobre temas tratados previamente en el aula y con ayuda de modelos.
4. Leer de forma comprensiva textos diversos, relacionados con sus experiencias e intereses, para extraer información general y específica con una finalidad previa.
5. Aprender a utilizar con progresiva autonomía todos los medios a su alcance, incluidas las nuevas tecnologías, para obtener información y para comunicarse en la lengua extranjera.

9. Identificar aspectos fonéticos, de ritmo, acentuación y entonación, así como estructuras lingüísticas y aspectos léxicos de la lengua extranjera, usándolos como elementos básicos de la comunicación.

Contenidos:

BLOQUE 1:

1.1. Identificación y comprensión de la información esencial de textos orales muy breves y sencillos sobre temas habituales y concretos (Instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos). LE.02.01., LE.02.02., LE02.03.

1.2. Estrategias de comprensión de textos orales como: escucha activa, gestos, lectura de imágenes, repeticiones, identificación de expresiones y léxico conocido, deducción de las palabras por el contexto, utilización de los conocimientos previos, comprensión de los elementos lingüísticos y paralingüísticos que acompañan al texto oral, formulación de hipótesis sobre contenido y contexto. LE.02.01., LE.02.02., LE02.03.

1.3. Uso y comprensión de funciones comunicativas: saludos y despedidas, costumbres, descripción de personas, animales u objetos, condiciones de vida. Petición y ofrecimiento de información, ayuda, objetos, permiso, valores, creencias y actitudes. Establecimiento y mantenimiento de la comunicación. Expresión de la capacidad, el gusto, acuerdo o desacuerdo, el sentimiento, la intención. Hábitos. LE.02.01., LE.02.02., LE02.03.

1.5. Identificación y reconocimiento de vocabulario habitual relativo a identificación personal, género, partes del cuerpo; prendas de vestir, familia y amigos; el colegio y la clase; mascotas y otros animales; actividades de la vida diaria; elementos del patrimonio artístico de su entorno; la casa y sus dependencias; nuevas tecnologías de la comunicación e información. LE.02.0., LE.02.02., LE02.03.

1.7. Manejo de estructuras sintácticas-discursivas para establecer interacciones orales, oraciones afirmativas, exclamativas, negativas; expresión de relaciones lógicas: conjunción, de posición: 1ª y 2ª persona del singular, de tiempo verbal, de aspecto, de capacidad, de cantidad, preposiciones y adverbios. LE.02.01., LE.02.02., LE02.03.

BLOQUE 3:

3.3. Distinción de tipos de comprensión (sentido general, información esencial, puntos principales) de historias o mensajes breves con apoyos de elementos paratextuales (cartas, postales, email, SMS). LE.02.07.

3.4. Reconocimiento de funciones comunicativas: saludos y presentaciones, disculpas, agradecimientos. Expresión de la capacidad, el gusto, el acuerdo o desacuerdo, el sentimiento y la intención, descripción de personas, actividades, lugares y objetos. Petición y ofrecimiento de información, ayuda, instrucciones, objetos y permisos. Establecimiento y mantenimiento de la comunicación. LE.02.06., LE.02.07.

3.6. Identificación de estructuras sintácticas básicas para comunicarse por escrito, expresión de relaciones lógicas; frases afirmativas, exclamativas, negativas, interrogativas; expresiones de posesión, de tiempo (presente y futuro); de aspecto; de capacidad; de cantidad; del gusto y de sentimiento; preposiciones y adverbios. LE.02.06., LE.02.07

3.8. Comprensión de distintos patrones discursivos básicos. LE.02.06., LE.02.07.

3.9. Comprensión de las convenciones ortográficas básicas y principales signos de puntuación. LE.02.06., LE.02.07.

BLOQUE 4:

4.1. Elaboración de textos breves y sencillos en soporte papel o electrónico. LE.02.08; LE 02.09.

4.3. Iniciación en el uso de una ortografía básica y signos de puntuación elementales. LE.02.08; LE 02.09.

4.5. Utilización de las funciones comunicativas: saludos y despedidas, presentaciones, disculpas y agradecimientos. Expresión de la capacidad, el gusto, el acuerdo o desacuerdo, el sentimiento y la atención. Descripción de personas, actividades, lugares y objetos, petición y ofrecimiento de información, ayuda, instrucciones, objetos permisos. Establecimiento y mantenimiento de comunicación. LE.02.08; LE 02.09

4.6. Utilización de un vocabulario relativo a; vivienda, hogar y entorno; (tipos de vivienda), actividades de la vida diaria; familia y amistades; trabajo y ocupaciones; tiempo libre, ocio y deporte; viajes y vacaciones; salud y cuidados físicos; educación y estudio; compras y actividades comerciales (precio con decimales, cantidad, tamaño, peso, descripción de productos); alimentación y restaurante; transporte; lengua y comunicación; medio ambiente, clima y entorno natural; patrimonio cultural y artístico andaluz y tecnologías de la información y la comunicación. LE.02.08., LE 02.09.

4.7. Utilización de estructuras sintácticas básicas en elaboraciones de textos cotidianos, oraciones afirmativas, exclamativas, negativas, interrogativas; expresiones de

posesión, de tiempo, de aspecto, de capacidad, de la existencia, de cantidad, de modo, de gustos, de sentimientos; preposiciones y adverbios. LE.02.08., LE 02.09.

4.9. Interés por el cuidado y la presentación de textos escritos (orden, claridad, limpieza, etc.). LE.02.08., LE 02.09.

Criterios de evaluación:

LE.02.01. Comprender el sentido general de textos orales cortos y sencillos e informaciones sobre temas habituales y concretos en diferentes contextos, iniciándose en el uso de las estructuras sintácticas discursivas, junto a un léxico habitual y el uso de estrategias básicas para mejorar la comprensión. CCL, CAA, SIEP, CEC.

LE.02.02. Identificar ideas y estructuras sintácticas básicas en una conversación captando el significado de lo que nos quiere transmitir sobre temas concretos relacionados con sus intereses y su propia experiencia, tales como aficiones, juegos, amistades CCL, CAA, SIEP.

LE.02.03. Conocer la idea principal en diferentes situaciones comunicativas sobre temas cotidianos como: diálogos, entrevistas, etc., reconociendo y diferenciando patrones sonoros y rítmicos básicos en la entonación, y apoyándose en materiales audiovisuales diversos. CCL, CAA.

LE.02.06. Comprender el sentido de un texto o notas, SMS, correo electrónico, postales, letreros y carteles en las calles, tiendas, medios de transporte, etc., en diferentes soportes, con apoyos visuales y contextualizados, con un léxico sencillo, pudiendo consultar el diccionario para mejorar la comprensión. CCL, CAA, CD.

LE.02.07. Comprender el sentido global de un texto sobre situaciones cotidianas y temas habituales, utilizando estrategias de comunicación comprensión básicas, como la aplicación de los conocimientos adquiridos, el reconocimiento de patrones básicos (pedir información, hacer una sugerencia, etc...), el uso de apoyos contextuales comunicativos que conlleva diferentes tipos de texto, (SMS, correo electrónico, postales, etc.) e identificando los signos ortográficos conocidos (, \$, y @). CCL, CAA, £ € SIEP, CEC.

LE.02.08. Conocer los aspectos socioculturales y sociolingüísticos básicos (una felicitación, invitación, etc.) y los utiliza para reproducir textos breves y sencillos, utilizando estructuras sintácticas discursivas básicas junto a un vocabulario conocido adaptado al contexto. CEC, CSC, CCL, CAA, CD.

LE.02.09. Crear textos breves ajustándose a la función comunicativa, utilizando estrategias básicas, estructuras sintácticas sencillas, empleando para ello un vocabulario adaptado al contexto y usando convenciones ortográficas básicas. CCL, CAA, CD, SIEP, CEC, CSC.

Estándares de aprendizaje evaluables:

LE.02.01.01. Comprende mensajes y anuncios públicos que contengan instrucciones, indicaciones u otro tipo de información (por ejemplo, números, precios, horarios, en una estación o en unos grandes almacenes).

LE.02.02.01. Entiende lo que se le dice en transacciones habituales sencillas (instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos).

LE.02.02.03. Entiende la información esencial en conversaciones breves y sencillas en las que participa que traten sobre temas familiares como, por ejemplo, uno mismo, la familia, la escuela, el tiempo libre, la descripción de un objeto o un lugar.

LE.02.06.02. Comprende información esencial y localiza información específica en material informativo sencillo como menús, horarios, catálogos, listas de precios, anuncios, guías telefónicas, publicidad, folletos turísticos, programas culturales o de eventos, etc.

LE.02.09.01. Escribe correspondencia personal breve y simple (mensajes, notas, postales, correos, chats o SMS) en la que da las gracias, felicita a alguien, hace una invitación, da instrucciones, o habla de sí mismo y de su entorno inmediato (familia, amigos, aficiones, actividades cotidianas, objetos, lugares) y hace preguntas relativas a estos temas.

Competencias clave:

Competencia en comunicación lingüística (CCL).

Competencia digital (CD).

Competencia de aprender a aprender (CAA).

Competencias sociales y cívicas (CSC).

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).

Conciencia y expresiones culturales (CEC).

Materiales y herramientas:

Se necesitará solamente el examen.