

4
PRIMARIA



Currículo Integrado de las Lenguas

● ● Propuesta de secuencias didácticas ● ●

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
lenguas*

secuencia didáctica

introducción

*a B C D e f i j k
l e n a u a s*

CURSO 4º DE PRIMARIA

L1: LENGUA CASTELLANA

L2: INGLÉS

1. INTRODUCCIÓN

En coherencia con lo establecido en los RRDD, la enseñanza de lenguas se entiende de un modo integrado. Esta idea de la integración de lenguas obedece a las recomendaciones establecidas en el MCER, en el sentido de que el individuo posee una competencia lingüística única, plurilingüe, que se va desarrollando a través de las experiencias que adquiere en contacto con las distintas lenguas a lo largo de la vida. Así, lo aprendido en una lengua favorece el aprendizaje de las otras.

La integración puede realizarse de distintas formas, no existe un modelo único:

- Se puede centrar en una habilidad concreta y trabajar dicha habilidad en todas las lenguas.
- Abordar entre varias lenguas un proyecto común, cuyo producto final sea un solo texto oral o escrito, pero que exija la realización de diferentes actividades y análisis de textos en cada lengua.
- Organizar en torno a un mismo eje, un mismo tipo de texto que exija producir un género textual en cada lengua.
- Otros

En la secuencia didáctica propuesta para 4º de Primaria, seguimos el tercer modelo (género textual) descripción y narración. Además, el tema "valores" es común también. La tarea final propuesta, es decir, el uso que le pedimos al alumno que haga de la lengua es también común, "el alumno/a deberá escribir sobre un personaje elegido por él en inglés y sobre un héroe/heroína en lengua castellana.

Tendremos en cuenta que lo importante no es sólo la tarea final, sino las tareas facilitadoras y comunicativas intermedias que facilitarán el camino para la consecución de la tarea final.

Se trabajan las cinco competencias, según el MCER, y utilizamos los descriptores del PEL para los procesos de auto reflexión de los alumnos, éstos nos sirven, además, como guía para la formulación de los criterios de evaluación.

Los objetivos y contenidos propuestos se refieren a los propuestos en los RRDD y lo establecido en la LEA. El objetivo último es el desarrollo de la Competencia Comunicativa a través del uso de textos orales y escritos y favorecer la transferencia de conocimientos de una lengua para el aprendizaje de otra. El trabajo en grupo y por parejas es fundamental en la secuencia didáctica.

El tema de esta secuencia didáctica son los valores. La idea de elegir este tema tiene como propósito contribuir a potenciar en los alumnos/as la responsabilidad, el respeto, la tolerancia a través de los cuentos, así como la reflexión y el uso creativo y lúdico de las lenguas.

El momento del Curso ideal para la puesta en práctica de esta secuencia podría ser a finales del segundo trimestre o principios del tercero. No obstante, en el siguiente apartado se comentan qué conocimientos previos se supone que han de tener los alumnos para afrontar con garantías la secuencia.

2. CONOCIMIENTOS PREVIOS

Es necesario hacer una reflexión previa: la enseñanza de las lenguas sigue un enfoque cíclico y no lineal. Esto implica que objetivos y contenidos se van repitiendo, ampliando, revisando a lo largo del curso escolar y la etapa educativa a través de distintas tareas y actividades. Pero, ya que lo que presentamos es un ejemplo de secuencia, se hace necesario comentar qué conocimientos presuponemos que el alumno/a ha adquirido para poder afrontar la realización de esta secuencia.

En la Secuencia de inglés, no todo el vocabulario es nuevo, el alumno/a conoce vocabulario y expresiones de características personales: nombre, edad, gustos y preferencias, acciones, etc., el vocabulario nuevo es el que se trabaja en las primeras sesiones. La "s" final de tercera persona del presente no es la primera vez que el alumno trabaja con ella tanto en pronunciación como en ortografía. Los alumnos están familiarizados con juegos como "I spy with my little eye" y "Hangman". Por último, los alumnos están familiarizados con cuentos, rimas, canciones y pequeñas descripciones

Para la secuencia de lengua castellana, el alumno/a ya ha tenido contacto con los pronombres personales. Las definiciones, los cuentos, datos biográficos y las descripciones, narraciones son familiares para ellos también. Conocen la diferencia entre sinónimos y antónimos. Los textos argumentativos no son muy familiares, en esta secuencia introducimos actividades muy guiadas para ayudar al alumno a defender y consensuar una opinión.

3. TEMA, TÍTULOS Y TAREAS FINALES

TEMA: LOS VALORES		
	Título	Tareas Finales
L1	"Mi propio videojuego"	Diseñar y describir las y los personajes, el escenario, la acción de un videojuego ideal
L2	"My favourite Character"	Choose a character and write a short description"

Las tareas intermedias: facilitadoras y comunicativas que ayudarán al alumno/a a la realización de la tarea final:

Nº de sesiones	Tareas		Nº de sesiones
	L1	L2	
1	1. Completar una gráfica sobre valores	1. Inventar una nueva portada para el cuento	1
1	2. Definir y describir vocabulario referido a "valores" y buscar sinónimos y antónimos	2. Buscar palabras siguiendo una clave fonética	1
1	3. Representar gráficamente una canción	3. Representar un diálogo	1
3	4. Leer y contar un cuento, hacer un diseño gráfico y relacionarlo con uno de los "valores"	4. Describir una imagen de una página del cuento	1
1	5. Escribir un cuento entre todos	Final: Escribir y presentar el perfil de un personaje del cuento	2
3	Final: Diseñar y describir las y los personajes, el escenario, la acción de un videojuego ideal		

4. TIPO DE TEXTOS

Descriptivo

Intención comunicativa: evocar, representar y/o situar objetos. ¿Cómo es algo?

Modelo: Cuentos, perfil de personajes, imágenes

Elementos Lingüísticos: adjetivos, complementos nominales, predicados nominales, adverbios, etc.

Estructura: presentación de aspectos generales, detalles en orden

Registro: estándar

Narrativo

Intención comunicativa: relatar hechos, acciones, acontecimientos: ¿Qué pasa?

Modelos: cuentos, capítulos de publicaciones, biografías

Elementos lingüísticos: verbos de acción, variedad de tiempos verbales, conectores cronológicos, sustantivos, adjetivos, pronombres, etc.

Estructura: presentación, nudo y desenlace

Registro: estándar

Argumentativo

Intención comunicativa: expresar opiniones ¿Qué pienso?

Modelos: Imágenes y trama de videojuegos

Elementos lingüísticos: conectores de razonamiento y de causa

Estructura: presentación, desarrollo y conclusión

Registro: estándar

5. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BÁSICAS:

Comunicación Lingüística	Uso social de la lengua en un contexto concreto de comunicación: pequeñas biografías, contar y escribir cuentos, describir una imagen Uso de estrategias para hacerse entender (contar cuentos) Desarrollo de la capacidad lectora y de la comprensión lectora Contribución a la capacidad de razonamiento lógico, defender y confrontar ideas, etc.
Aprender a aprender	Uso de distintas técnicas y estrategias para búsqueda, tratamiento y organización de información y datos
Autonomía e iniciativa personal	Participación en el trabajo en grupo, presentar información de forma creativa tanto oral como escrita
Tratamiento de la información y competencia digital	Buscar y seleccionar información en WEBS previamente seleccionadas, uso de Power Point para presentar tareas, leer un cuento en soporte digital
Social y ciudadana	Seguimiento de normas sociales, comprensión y valoración de actitudes de respeto, tolerancia, responsabilidad, cooperación a través del trabajo con cuentos y canciones.
Artística y cultural	Disfrute de cuentos de tradición oral orientales y del cuento "Susan Laughs" (L2) Diseño gráfico de una canción Diseño gráfico de una portada para el cuento "Hama is safe" Diseño gráfico de los/las personajes de un videojuego

6. OBJETIVOS

Objetivos	L1	L2
Comprender y expresar oralmente textos diversos: instrucciones, cuentos, canciones.	✓	✓
Comprender y producir textos orales: canciones, rimas cuentos, etc.	✓	
Razonar, dar, defender y consensuar una opinión	✓	
Leer de forma comprensiva cuentos y canciones	✓	✓
Presentar oralmente textos previamente trabajados en grupo utilizando estrategias de producción verbal y no verbal	✓	✓
Interactuar oralmente en actitud de cooperación trabajando en grupo	✓	✓
Localizar y presentar información utilizando TICs	✓	✓
Escribir cuentos, estrofas de canciones y pequeñas biografías	✓	✓
Identificar aspectos fonéticos de ritmo y entonación		✓
Reflexionar sobre estructuras lingüísticas: pronombres personales, sinonimia, antonimia. Comprender y utilizar aspectos léxicos de la lengua	✓	
Comprender y valorar textos literarios de tradición oral y de la literatura infantil anglosajona		✓
Ajustar el registro a la situación de comunicación: presentaciones al grupo, en situaciones de trabajo en grupo con actitud cooperativa	✓	
Favorecer una actitud crítica ante los mensajes visuales y lingüísticos que se proponen en los videojuegos	✓	
Aprender a planificar individualmente y en equipo las fases del proceso de ejecución de una obra	✓	✓
Reflexionar sobre el propio proceso de aprendizaje: autoevaluación	✓	✓
Utilizar conocimientos previos adquiridos en L1		✓

7. CONTENIDOS

Bloques	L1	L2
Escuchar, hablar y conversar	<ul style="list-style-type: none"> . Comprensión de textos orales: cuentos, canciones . Participación activa en interacciones orales: trabajo en grupo . Producción de textos orales: cuentos, canciones, artículos . Utilización adecuada de la lengua para autoevaluarse . Observación y análisis del impacto de las imágenes de un videojuego . Defensa de una opinión 	<ul style="list-style-type: none"> . Comprensión mensajes orales: instrucciones de clase, cuentos, rimas . Uso del contexto no verbal para ayudar a la comprensión . Participación en interacciones orales: trabajo en grupo . Pronunciación y entonación adecuadas . Uso de estrategias de producción verbal y no verbal para hacerse entender . Producción de textos orales: rimas
Leer y escribir	<ul style="list-style-type: none"> . Lectura comprensiva de palabras y frases . Realización de la secuencia gráfica de textos escritos . Composición de textos escritos: cuentos, personajes y trama de un videojuego. 	<ul style="list-style-type: none"> . Lectura de palabras y frases . Utilización de elementos gráficos para facilitar la comprensión . Escritura de palabras y frases . Composición de textos siguiendo un modelo: perfil de un personaje
Educación Literaria	<ul style="list-style-type: none"> . Lectura de cuentos de tradición oral . Recreación de canciones 	
Conocimiento de la Lengua	<ul style="list-style-type: none"> . Reconocimiento de las relaciones entre palabras: sinonimia y antonimia . Comparación y transformación de textos: uso de pronombres personales . Uso de estrategias básicas de redacción: borrador, atención al destinatario 	<ul style="list-style-type: none"> . Identificación de elementos fonéticos de ritmo y entonación . Asociación sonido grafía
Reflexión sobre el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> . Uso de estrategias de reflexión para autoevaluarse 	<ul style="list-style-type: none"> . Uso de asociaciones, repeticiones y elementos visuales, observación de modelos
Aspectos socioculturales		<ul style="list-style-type: none"> . Interés por la cultura de países de habla inglesa

8. EVALUACIÓN

8.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	L1	L2
Participa en situaciones cotidianas: presentaciones, canciones		✓
Muestra actitud positiva para trabajar en grupo y participa en interacciones orales	✓	✓
Capta el sentido global de textos orales: diseño de una nueva portada de un libro, poner título a una historia		✓
Capta información específica de textos orales: identifica vocabulario conocido		✓
Lee cuentos previamente trabajados en el aula		✓
Escribe descripciones sencillas a partir de un modelo relacionando sonido y grafía		✓
Reconoce y produce aspectos sonoros: continuar una secuencia sonora		✓
Pide aclaraciones, utilizar gestos, dibujos, para hacerse entender		✓
Muestra una actitud cooperativa al trabajar en grupo	✓	✓
Participa en situaciones de comunicación de aula: presentaciones, trabajo en grupo	✓	✓
Expresa de forma oral el trabajo realizado en el grupo con léxico y estructuras lingüísticas apropiadas	✓	
Razona sus opiniones y defiende sus ideas; confronta y consensua	✓	
Capta el sentido global de textos: relaciona el texto con un "valor"	✓	
Capta información específica de textos: canciones, cuentos, termina un cuento, realiza una secuencia gráfica	✓	
Capta el propósito de un texto	✓	✓
Lee de forma fluida y sin titubeos	✓	
Redacta textos narrativos – descriptivos con ayuda de modelos	✓	
Disfruta con la lectura de textos de la literatura oral	✓	
Utiliza las TICs para presentar información	✓	
Comprende y utiliza sinónimos y antónimos	✓	
Comprende e identifica pronombres personales y sus relaciones anafóricas y catafóricas en un texto y cómo contribuye su uso a la fluidez del texto, eliminando repeticiones innecesarias	✓	

8.2 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

a. Tarea final. Si un porcentaje muy elevado de alumnos/as realiza la tarea final con éxito, consideraremos que la secuencia ha estado bien planificada. También nos servirá para evaluar al alumno

a. Ficha de autoevaluación del alumno/a

Les pasaremos una ficha en la que además de los descriptores de PEL, les preguntaremos por lo que más les ha gustado y por lo que les ha sido más fácil y más difícil. Por último, les preguntaremos qué han aprendido y qué necesitan revisar

		L2
DESCRIPTORES	<ul style="list-style-type: none"> . Comprender lo que sucede en una historia . Reconocer palabras ya conocidas en una historia 	
ESCUCHAR COMPRENDER	<ul style="list-style-type: none"> . Escuchar el cuento "Hama is safe" y comprender el sentido global . Escuchar el cuento y hacer las acciones . Responder a preguntas de comprensión sobre los personajes del cuento. . Asociar cada verbo del cuento con su imagen . Dibujar una nueva portada para el cuento . Escuchar palabras e identificar las que riman . Escuchar una descripción y asociarla con el personaje al que se refiere 	
DESCRIPTORES	<ul style="list-style-type: none"> . Recitar rimas con ritmo y entonación . Decir cosas de otras personas . Repetir escuchando los sonidos y las palabras que escucho 	
HABLAR	<ul style="list-style-type: none"> . Decir palabras que empiecen por una letra cualquiera . Decir los verbos en tercera persona: "jumps", "hides", "sings", etc. . Decir palabras que rimen . Completar un rap o rima: "Tip-to in the grass ." . Describir lo que veo en una página del cuento siguiendo un modelo 	
DESCRIPTORES	<ul style="list-style-type: none"> . Deducir el significado de palabras en cuentos utilizando imágenes . Leer descripciones sencillas . Diferenciar las partes de un cuento, personajes, lugares 	
LEER	<ul style="list-style-type: none"> . Deducir las acciones del cuento viendo las imágenes . Leer correctamente cualquier página del cuento "Hama is safe" . Leer listas de palabras que rimen . Leer bocadillos de un diálogo y asociarlo a los personajes del cuento . Leer una descripción y asociarla con el personaje 	
DESCRIPTORES	<ul style="list-style-type: none"> . Responder a preguntas sobre personajes de un cuento . Usar palabras y gestos para hacerme comprender . Conversar con alguien utilizando expresiones adecuadas 	
CONVERSAR	<ul style="list-style-type: none"> . Representar los diálogos breves entre los personajes del cuento . Proponer palabras para jugar "Hangman" . Representar un diálogo previamente memorizado . Utilizar el inglés ayudándome de gestos al trabajar con mis compañeros 	
DESCRIPTORES	<ul style="list-style-type: none"> . Escribir diálogos breves entre personajes de un cuento . Escribir textos breves con ayuda de modelos . Escribir sobre los personajes de un cuento siguiendo un modelo 	
ESCRIBIR	<ul style="list-style-type: none"> . Clasificar vocabulario de acciones, sentimientos y actitudes . Describir una imagen del cuento "Hama is safe" siguiendo un modelo . Escribir sobre un personaje del cuento: edad, aficiones, amigos, actividades favoritas, etc 	

		L1
DESCRIPTORES	<ul style="list-style-type: none"> . Seguir las ideas principales de un cuento, de un videojuego . Entender la letra de canciones 	
ESCUCHAR COMPRENDER	<ul style="list-style-type: none"> . Extraer información de webs seleccionadas previamente . Entender el significado de palabras referidas a valores . Interpretar datos de gráficas . Relacionar palabras con sus definiciones . Responder a preguntas de comprensión de cuentos . Completar la letra de una canción 	
DESCRIPTORES	<ul style="list-style-type: none"> . Hacer presentaciones en público, breves y claras sobre temas previamente trabajadas en clase. 	
HABLAR	<ul style="list-style-type: none"> . Contar un cuento y hacer preguntas sobre su contenido . Dar razones a favor y en contra de los videojuegos . Presentar (con uso de TICs) un videojuego 	
DESCRIPTORES	<ul style="list-style-type: none"> . Reconocer las ideas fundamentales de cuentos. . Leer en silencio con velocidad adecuada 	
LEER	<ul style="list-style-type: none"> . Leer interpretar y valorar cuentos e información en soporte digital 	
DESCRIPTORES	<ul style="list-style-type: none"> . Entender lo que me dicen y responder a todo . Participar en interacciones de grupo, proponiendo temas, formulando y respondiendo a preguntas . Expresar mis opiniones 	
CONVERSAR	<ul style="list-style-type: none"> . Ponerme de acuerdo con el grupo para terminar un cuento . Defender mis ideas ante el grupo . Escuchar y respetar el turno de palabra . Dirigir el juego de "La frase oculta" 	
DESCRIPTORES	<ul style="list-style-type: none"> . Escribir redacciones sencillas, narrar una historia, describir personajes y acontecimientos 	
ESCRIBIR	<ul style="list-style-type: none"> . Terminar un cuento en colaboración con el grupo . Completar una gráfica de datos . Añadir una estrofa nueva a una canción . Hacer un borrador, corregirlo terminarlo sobre un videojuego creado por mí . Dar una opinión por escrito . Escribir razones a favor y en contra sobre valores presentados en los videojuegos 	

a. Ficha de co-evaluación

Les pasaremos una ficha para que evalúen a sus compañeros/as en la presentación de la tarea final

a. Hoja de Observación

El profesor utilizará una hoja de observación para evaluar el progreso de los alumnos/as durante el proceso de la secuencia didáctica.

L1

Alumnos/as	Comprensión de textos Orales	Participación en interacciones orales. Defensa de sus ideas	Conversar	Fluidez y corrección	Lectura comprensiva	Producción escrita: narración y descripción	Interés y participación

L2

Alumnos/as	Comprensión de mensajes Orales	Participación en interacciones orales.	Pronunciación, entonación y ortografía	Uso de estrategias de comprensión y de producción	Comprensión de textos escritos	Producción de textos escritos	Interés y participación

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**Estrategias.**

- **Trabajo en grupo.** Grupos heterogéneos, en los que cada alumno se beneficia del trabajo del grupo y además cada alumno puede estar encargado de una parcela de la actividad en la que se sienta más cómodo
- **Actividades abiertas,** en las que cada alumno/a produce según su nivel de competencia

L1

secuencia
didáctica

castellano

a B C D e f i j k
l m n o p q r s t u v w x y z

GUÍA DIDÁCTICA: LENGUA CASTELLANA**TAREA FINAL**

Has sido seleccionado por una empresa muy conocida para diseñar un videojuego de una nueva colección "HÉROES EN EL TIEMPO"

Antes de empezar la tarea, debes determinar qué significa para ti "héroe" y qué valores crees que debe tener.

SESIÓN 1**TAREA 1: COMPLETAR UNA GRÁFICA SOBRE "VALORES" Y PRESENTARLA AL GRUPO**

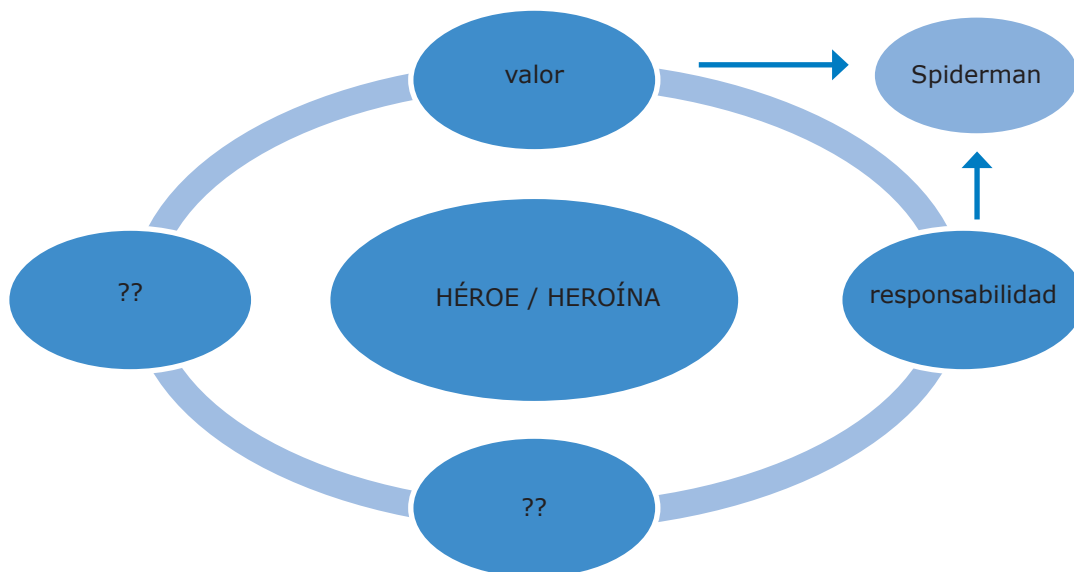
NÚMERO DE SESIONES: UNA

Actividad 1.1. Lluvia de ideas.

Diez minutos



Escribimos la palabra "héroe/heroína" en el centro de la pizarra y pedimos a los alumnos/as que completen con características que creen que debe tener un héroe o heroína. El profesor puede iniciar la actividad para ayudar a la generación de ideas (valor, respeto, generosidad, responsabilidad, cooperación, compasión, conciencia medio ambiental, tolerancia, amistad, amabilidad, etc.)



Se completa el diagrama con nombres de personajes reales o de ficción que tengan esos valores

Actividad 1.2 Explicamos palabras.

5 minutos



Definimos o explicamos oralmente el significado de palabras anteriores que no estén claros.

Trabajamos por parejas. A cada pareja se le asigna una palabra y un tiempo para comentar el significado, finalmente el profesor/a pide a las parejas que expliquen al resto del grupo su palabra.

Actividad 1.3. Completamos la tabla. **20 minutos**

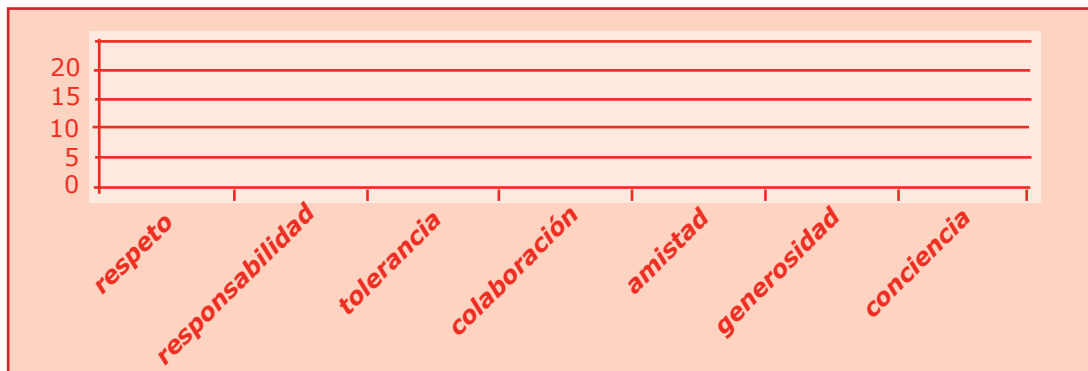
Dividimos la clase en grupos de 4/5 alumnos/as. Un alumno tiene la ficha general. La completan entre todos y realizan una gráfica para exponer los resultados.

	Alumno/a 1	Alumno/a 2	Alumno/a 3	Alumno/a 4	Alumno/a 5
Respeto					
Responsabilidad					
Tolerancia					
Amistad					
Generosidad					
Cooperación					
Conciencia Medioambiental					
TOTAL					

Puntúa 3, 2 ó 1, siendo 3 la más o las más importantes para ti, 2 a las importantes y 1 a las menos importantes

Actividad 1.4. Completamos una gráfica de resultados. **15 minutos**

Pedimos a los alumnos/as que con ayuda del ordenador o del papel cuadriculado hagan la gráfica de la clase.



Actividad 1.5. Exponemos los resultados. **10 minutos**

A continuación, cada grupo expone los resultados.

SESIÓN 2
TAREA 2: REGLAS A SEGUIR: DEFINIR Y DESCRIBIR VOCABULARIO REFERIDO A "VALORES" Y BUSCAR SINÓNIMOS Y ANTÓNIMOS

NÚMERO DE SESIONES: UNA

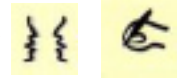
Actividad 2.1 Jugamos a "la frase escondida". **25 minutos**

Dividimos la clase en grupos de 4/5 y les damos a cada grupo una frase que tienen que completar. Un alumno del grupo tiene la frase completa y dirige el juego. Los demás van pidiendo letras (vocales y consonantes). El que dirige va colocando las letras en el lugar correspondiente hasta completar la frase.

Las frases:

- Los valores son reglas que te ayudan a vivir
- Los valores te ayudan a decidir lo que está bien y mal
- Los valores te ayudan a tomar decisiones
- El mundo sería mejor si todos compartiéramos valores

Actividad 2.2. Unimos palabras con sus definiciones. 20 minutos



Seguimos trabajando con los mismos grupos de alumnos y alumnas. Ahora se trata de unir palabra con su definición y las reglas que se derivan de la definición anterior.

Solución:

Respeto. Respeto significa ser considerado o mostrar estima por otra persona o cosa. También incluye tratar a todos y a todo, incluido uno mismo con dignidad. Respetarse uno mismo es lo que permite a una persona actuar de forma positiva y prevenir actos perjudiciales o dañinos.

Todos somos diferentes. Nuestra apariencia es diferente. Algunos de nosotros venimos de diferentes culturas. Algunos somos capaces de hacer cosas que otras personas no pueden. Es importante para todos nosotros tratar a cada uno con respeto, a pesar de nuestras diferencias, ya que todos tenemos necesidades y sentimientos parecidos.

Reglas:

Trata a los demás como quieras que te traten
Se considerado con los sentimientos de los demás
Acepta a los que son diferentes a ti
Se educado, amable, no maldigas
Trata de mostrar buenos modales diciendo por favor y gracias
Se paciente con otros cuando se equivoquen o cometan fallos

Responsabilidad. Responsabilidad significa estar atento a tus palabras y acciones. Todos debemos ser responsables de nuestras acciones y saber que nuestro comportamiento es importante para mantener y mejorar nuestra comunidad, la amistad, la familia, la escuela y la sociedad

Reglas

Párate y piensa antes de actuar
Acepta la responsabilidad de tu comportamiento
Corrige tus fallos
Mantén tus promesas y compromisos
Haz tus obligaciones sin que nadie te diga nada

Honestidad. Ser honesto significa que no mientes, ni engañas ni robas. También se refiere a la forma de conducirnos nosotros mismos. Es fácil decir, "Todos lo hacen, ¿Por qué no voy a hacerlo yo?". Esta actitud ocurre a menudo con las tareas de clase, los exámenes, los deportes y otras actividades de competición. Debemos pararnos a pensar que esas acciones no son correctas y que debemos valorar la honestidad

Reglas

No mientas, no engañes
No cojas lo que no es tuyo
Se honesto incluso si los que te rodean no lo son
No extiendas rumores sobre otras personas

Cooperación. Cooperar es el arte de trabajar juntos. Al hacerlo, aprendemos mucho de los demás. Al trabajar como un equipo, podemos combinar todas nuestras habilidades y energías para hacer cosas que solos no podríamos hacer.

Reglas

Permite que los demás contribuyan con su talento y destrezas
Se un leader y también un miembro más del grupo
Trata a todos por igual
Habla con calma, Se amable
Huye de la competición

Conciencia Medioambiental. Cuidar algo o a alguien debe ser lo más importante a aprender. Cuidar de un árbol o de una persona, nos permite sentirnos poderosos, apreciados y necesarios. La conciencia medioambiental es el convencimiento de que hay muchas cosas que determinan la supervivencia del medio ambiente. Cuando hacemos un esfuerzo para reciclar, reducir y reutilizar, somos personas con conciencia.

Reglas.

Cuidar la tierra para preservarla para futuras generaciones

Practica las tres R: reciclar, reutilizar y reducir

No ensuciar ni tirar basura

Preservar las plantas y los animales autóctonos

Se voluntario para recoger basura

Actividad 2.3. Busca antónimos y sinónimos.  **15 minutos** 

De las palabras del ejercicio anterior, proponemos a los grupos buscar antónimo/s y sinónimo/s. Si es necesario, les comentamos la diferencia entre sinónimos y antónimos.

SESIÓN 3

TAREA 3. REPRESENTAMOS GRÁFICAMENTE UNA CANCIÓN "LA MURALLA"



NÚMERO DE SESIONES: UNA

Actividad 3.1. Presentación de la canción.  **5 minutos**  

Preguntamos a los alumnos/as si conocen o han escuchado la canción y se les comenta un poco el sentido de la misma.

Actividad 3.2. Completamos la letra de la canción.  **20 minutos**  

Repartimos el texto de la canción a la que le faltan algunas palabras (las palabras seleccionadas son aquellas en las que existe alguna dificultad ortográfica /v/ /y/. A continuación, les pedimos que la completen mientras la escuchan.

La canción se escucha tres veces: la primera sólo se escucha, la segunda se rellenan los huecos, la tercera se comprueba

<http://es.youtube.com/watch?v=x8sEU-vU4AU&feature=related>

Actividad 3.3 Ilustramos la canción.  **25 minutos**   

A. Dividimos la clase en grupos. Pedimos a cada grupo que haga un dibujo relacionado con una parte de la canción. Cada grupo una parte diferente.

B. A continuación, les pedimos que relacionen partes de la canción con alguna de las palabras de la actividad tres de la tarea anterior o cualquier otra que se refiera a un valor o actitud. Ejemplo: "... al corazón del amigo ..." AMISTAD

C. Por último, les pedimos que añadan una estrofa más

Actividad 3.4. Cantamos la canción.  **10 minutos** 

Finalmente, cantamos la canción en grupo con la ayuda de los dibujos que los niños han hecho.

SESIÓN 4

TAREA 4. LEEMOS Y CONTAMOS CUENTOS, HACEMOS EL DISEÑO GRÁFICO Y DECIMOS CON QUÉ VALOR SE RELACIONA



NÚMERO DE SESIONES: TRES

Actividad 4.1. Leemos el cuento.



30 minutos



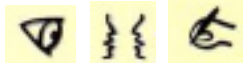
Comentamos a los alumnos/as que los cuentos encierran una enseñanza, un consejo que se refiere a alguna de las siguientes actitudes: respeto, honestidad, responsabilidad, cooperación, conciencia medioambiental

Dividimos la clase en cinco grupos. A cada grupo se le da un cuento diferente. Cada niño tiene una copia del cuento. La primera actividad es leer el cuento en silencio de forma individual.

Actividad 4.2. Contestamos a preguntas de comprensión sobre el cuento.



25 minutos



Una vez leídos los cuentos, les pedimos que respondan a preguntas de comprensión del mismo. Esta actividad se puede hacer en grupo

Las preguntas de comprensión tienen como objetivo valorar y contribuir a desarrollar estrategias de comprensión de textos. Las preguntas se orientan hacia:

- La comprensión global del texto
- La interpretación del texto
- Valoración o lectura crítica del texto
- La comprensión creativa

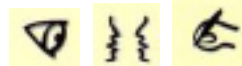
SESIÓN 5:

TAREA 5. HACEMOS LA SECUENCIA GRÁFICA DEL CUENTO

Actividad 5.1 Trabajamos con los pronombres.



20 minutos

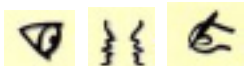


Elegimos un párrafo del cuento, señalamos los pronombres y preguntamos a los niños que subrayen el referente y les pedimos que sustituyan el pronombre por el referente. Que vuelvan a leer el texto y les preguntamos qué pasa con el texto, si mejora o no. Por último, discutimos con el grupo la función de los pronombres en un texto.

Actividad 5.2. Realizamos la secuencia gráfica del cuento.



40 minutos



A continuación, pedimos a los grupos que realicen la secuencia gráfica del cuento, indicándoles que escriban dos preguntas de comprensión sobre el cuento o seleccionar dos de las que ellos han contestado antes.

SESIÓN 6

TAREA 6. CONTAMOS CUENTOS

Actividad 6.1. Contamos el cuento a los compañeros.



50 minutos



Por grupos, invitamos a los alumnos/as a que narren el cuento a los compañeros con ayuda de los dibujos realizado (diez minutos por grupo). Previamente deben escribir en la pizarra las dos preguntas que el resto del grupo tendrá que contestar cuando terminen la narración del cuento.

Actividad 6.2. Relacionamos los cuentos con "valores".



10 minutos



Invitamos a toda la clase a decidir con qué palabra/as se pueden relacionar los cuentos que han escuchado:

Palabras: respeto, honestidad, responsabilidad, cooperación y conciencia medioambiental

SESIÓN 7

TAREA 7. ESCRIBIMOS UN CUENTO ENTRE TODOS



NÚMERO DE SESIONES: UNA

Actividad 7.1. Terminamos un cuento.

30 minutos



Dividimos la clase en grupos de 4/5 alumnos/as. Les proporcionamos el comienzo de la historia a todos los grupos y les indicamos que cada miembro del grupo debe escribir algunas frases para completar la historia. Los demás pueden ayudar y dar ideas si algún compañero lo necesita.

El cuento tiene dos versiones. Les proporcionaremos distintas versiones a los grupos que trabajan más próximos.

CUENTO

La hora del recreo se acercaba. Antonio estaba sentado en clase soñando con el gran partido de baloncesto que se había planeado desde el día anterior. Al sonar el timbre, la profesora les comunica que un nuevo compañero se va a incorporar a la clase y les pide que le acompañen y le enseñen el colegio. Antonio está contrariado porque quería jugar a baloncesto. En ese momento, el nuevo compañero entra y Antonio se da cuenta de que está en una silla de ruedas. Antonio sale del aula con el nuevo compañero.

Mientras se presenta, una idea ronda su cabeza. La profesora no ha dicho dónde debían llevarle, así que si le diera una vuelta rápida por el patio del colegio, todavía le quedaría tiempo para jugar a baloncesto

¿Qué podía hacer?

Versión A

Finalmente Antonio decide darle una vuelta rápida por el patio y después jugar a baloncesto. Así, Antonio hizo lo que la profesora les había pedido y también iba a tener tiempo para jugar. Mientras Antonio jugaba a baloncesto, se dio cuenta de que el nuevo compañero estaba al lado de la pista y miraba cómo jugaban. Antonio supo que podía haber hecho algo diferente con él

Versión B

Finalmente Antonio decide enseñarle el Colegio. Así le acompaña hasta la biblioteca, el despacho de la directora y otras dependencias importantes del centro. En ese momento, Antonio se da cuenta de que todavía falta más de la mitad del tiempo de recreo. Así, Antonio y el nuevo compañero llegan al patio y se acercan a la pista de baloncesto. Al pasar, sus amigos le reclaman para que juegue lo que queda de partido

Actividad 7.2. Leemos nuestras versiones del cuento.

25 minutos



Cada grupo lee los finales de sus historias (5 minutos por grupo), y se comentan las distintas versiones de la misma.

Actividad 7.3. Ponemos un título a nuestra versión del cuento.

5 minutos



Entre todos han de ponerle un título. Las distintas versiones se pueden encuadernar y guardar en el dossier del PEL.

SESIÓN 8

TAREA 8. (TAREA FINAL): DISEÑAR UN VIDEOJUEGO PARA UNA NUEVA COLECCIÓN "HÉROES EN EL TIEMPO"



NÚMERO DE SESIONES: 3

Actividad 8.1. Emergencia de valores.

10 minutos



A. Proponemos una lista de valores, escribimos el listado en la pizarra y pedimos a los alumnos/as que se fijen en ellas.

B. Lista de valores: tener dinero, ayudar, engañar, ser más rápido, dialogar, emplear la fuerza física, respetar opiniones, tener fama, lealtad, resolver cualquier situación.

C. Ahora, escribimos las palabras "hombre" y "mujer" en la pizarra e invitamos a los alumnos/as a situar los aspectos anteriores en una de las dos columnas, según crean que son características propias del hombre o de la mujer, o en el centro si creen que la característica es de los dos.

D. Puesta en común. Pedimos a los alumnos que razonen las respuestas:
¿Qué valores son diferentes?
¿Cuáles son los comunes?
¿Por qué?

Actividad 8.2. Aprendo a mirar imágenes de hombre.  **20 minutos**  

A. Pedimos a los alumnos que miren las imágenes de los distintos videojuegos y que señalen tres aspectos o características, de las que tienen en la ficha. (El profesor puede seguir los videojuegos que se proponen en esta secuencia o seleccionar imágenes de videojuegos reales cogidos de las webs que figuran al final de esta guía).

B. A continuación les pedimos que marquen los rasgos que más han elegido.

C. Después, les pedimos que marquen los rasgos que nunca han elegido.

Actividad 8.3 Aprendo a mirar imágenes de mujer.  **20 minutos**  

Seguimos los pasos de la actividad anterior, la diferencia es que ahora las imágenes de los videojuegos son de mujeres.

Actividad 8.4. Puesta en común.  **10 minutos** 

Preguntamos a los alumnos por qué creen que se dan esas diferencias, qué piensan de ello. Por último les pedimos que elijan una, con la que se sientan más identificados.

SESIÓN 9  **60 MINUTOS**

Actividad 9.1. Diseña tu propio videojuego: el personaje principal    

Dividimos la clase en grupos de 4/5 (si el profesor lo considera, se podría hacer individual, pero así, la dificultad de la tarea aumenta).

Pedimos a los alumnos que piensen en la persona que lo va a protagonizar. Les ayudamos con un guión con preguntas: si será hombre o mujer, si joven o mayor, real o fantástico, sus cualidades, etc. Asimismo, le pedimos que hagan un dibujo.

(para aquellos alumnos que puedan necesitarlo, se les puede proporcionar información sobre videojuegos, ver Anexo II "videojuegos", o se pueden consultar las webs que figuran al final de este documento).

Actividad 9.2. Diseña tu propio videojuego: el ambiente    

Ahora, le pedimos que elija el ambiente en que se desarrollará el videojuego. Les ayudamos con un guión: exótico o fantástico, en un campo de batalla, etc. En este caso, les invitamos a que lo dibujen.

Actividad 9.3. Diseña tu propio videojuego: el personaje secundario  

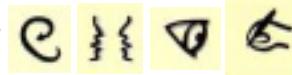
Les pedimos que elijan otro personaje que intervenga activamente en el videojuego, y que lo dibujen. En este caso, también les proporcionamos un guión.  

Actividad 9.4. Diseña tu propio videojuego: la dinámica del juego    

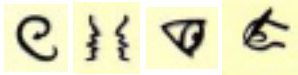
En este momento, deben elegir el tipo de dinámica, el eje nuclear del videojuego

Actividad 9.5. Diseña tu propio videojuego: la trama    

A continuación, les pedimos que cuenten la trama

Actividad 9.6. Diseña tu propio videojuego: los valores

Por último, deben añadir los valores que creen que desarrollan en el videojuego

Actividad 9.7. Diseña tu propio videojuego: ordeno todo y presento la versión definitiva

Finalmente, ordenarán los datos en formato presentación (pueden utilizar las TICs). Antes de la versión final, les ayudamos a mejorar el texto con unas preguntas que guíen la revisión del texto:

¿Has ordenado la información en párrafos?

Revisa la ortografía

Cuida que no haya repeticiones innecesarias

El texto comunica lo que querías decir con claridad y precisión

SESIÓN 10  **60 MINUTOS****Actividad 10.1. Presentamos los videojuegos**

Los alumnos presentan sus trabajos al resto del grupo.

Repartimos la ficha de co-evaluación para que la rellenen mientras escuchan a los demás

Finalmente, les pasamos la hoja de autoevaluación

Referencias

http://www.portalmix.com/videojuegos/top_ten/personajes/

<http://www.juegos.com/>

<http://www.eurochavales.es/index.php?seccion=juegos>

<http://zelda.nintendo-europe.com/esES/index.php?mId=114>

Canción "La Muralla"

<http://es.youtube.com/watch?v=x8sEU-vU4AU&feature=related>

Bibliografía

Secuencias didácticas para enseñar a argumentar en la escuela Primaria. Revista Lenguaje y Educación, 1995

Guía didáctica para el análisis de los videojuegos. CIDE/Instituto de la mujer, nº 6

LENGUA CASTELLANA "MI PROPIO VIDEOJUEGO"**Con esta Secuencia Didáctica vas a aprender sobre "valores"**

- Qué valores son importantes para tus compañeros
- Definir y describir vocabulario referido a valores y buscar sinónimos y antónimos
- Leer y contar cuentos que encierran algún valor
- Revisar el uso de los pronombres
- Escribir el final de un cuento entre todos los compañeros/as del grupo
- Analizar qué valores encierran los videojuegos

Al final de esta Secuencia Didáctica debes ser capaz de diseñar y presentar tu propio videojuego

Secuencia:**Día 1. Completar una gráfica sobre valores y presentarla al grupo:**

- Definir palabras referidas a valores
- Rellenar datos en una tabla que refleje la opinión de tus compañeros
- Completar una gráfica con los resultados y exponerlos al grupo

Día 2. Definir y describir vocabulario referido a valores y buscar sinónimos y antónimos

- Jugar a la frase escondida
- Unir palabras con sus definiciones y reglas a seguir
- Buscar sinónimos y antónimos

Día 3. Representar gráficamente la canción "La Muralla"

- Completar la letra de una canción
- Revisar ortografía /v/ e /y/
- Hacer la secuencia gráfica de la canción "La Muralla"
- Cantar la canción

Día 4, 5 y 6. Leer y contar cuentos populares orientales

- Leer un cuento y responder a preguntas de comprensión
- Hacer la secuencia gráfica del cuento
- Reflexionar sobre el uso de los pronombres
- Proponer preguntas de comprensión sobre un cuento
- Contar un cuento a los compañeros
- Relacionar los cuentos escuchados con valores

Día 7. Escribir el final de un cuento entre todos

- Leer el principio y el nudo de un cuento
- Escribir y presentar el final del cuento

Día 8, 9 y 10. Diseñar y presentar un videojuego

- Aprender a mirar imágenes de hombres y mujeres en distintos videojuegos
- Discutir y consensuar opiniones en una puesta en común
- Diseñar: el personaje principal, el ambiente, el personaje secundario, la dinámica del juego, la trama y los valores de un videojuego
- Ordenar y presentar la versión definitiva del videojuego

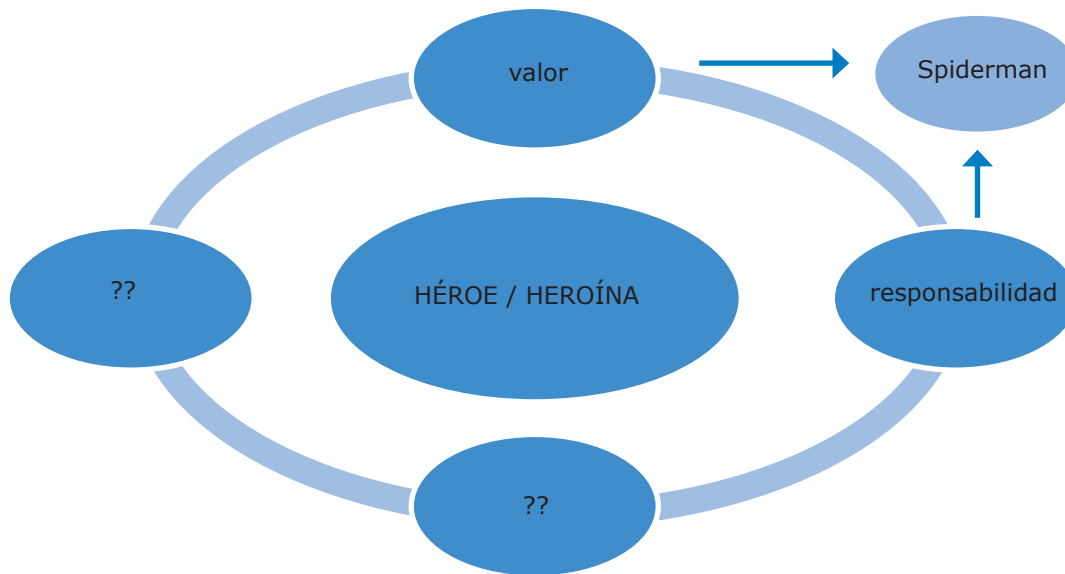
SESIÓN 1

TAREA 1. COMPLETAR UNA GRÁFICA SOBRE "VALORES" Y PRESENTARLA AL GRUPO

Actividad 1.1 Lluvia de ideas



Completa con las características que cree que debe tener un héroe o heroína



Actividad 1.2. Explicamos palabras



Define estas palabras:



Responsabilidad _____

Tolerancia _____

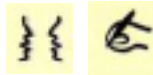
Amistad _____

Generosidad _____

Cooperación _____

Conciencia medioambiental _____

Actividad 1.3. Completamos la tabla



Puntúa 3, 2 ó 1, siendo 3 la más o las más importantes para ti, 2 a las importantes y 1 a las menos importantes

	Alumno/a 1	Alumno/a 2	Alumno/a 3	Alumno/a 4	Alumno/a 5
Respeto					
Responsabilidad					
Tolerancia					
Amistad					
Generosidad					
Cooperación					
Conciencia Medioambiental					
TOTAL					

Actividad 2.2

A. Une cada palabra con su definición:
Palabras:

RESPECTO**RESPONSABILIDAD****HONESTIDAD****COOPERACIÓN****CONCIENCIA MEDIOAMBIENTAL**

----- significa estar atento a tus palabras y acciones. Todos debemos ser ----- de nuestras acciones y saber que nuestro comportamiento es importante para mantener y mejorar nuestra comunidad, la amistad, la familia, la escuela y la sociedad

Cuidar algo o a alguien debe ser lo más importante a aprender. Cuidar de un árbol o de una persona, nos permite sentirnos poderosos, apreciados y necesarios. La ---- ---- es el convencimiento de que hay muchas cosas que determinan la supervivencia del medio ambiente. Cuando hacemos un esfuerzo para reciclar, reducir y reutilizar, somos personas con conciencia medioambiental con el objetivo de preservar la naturaleza para las futuras generaciones.

Ser ----- significa que no mientes, ni engañas ni robas. También se refiere a la forma de conducirnos nosotros mismos. Es fácil decir, "Todos lo hacen, ¿Por qué no voy a hacerlo yo?". Esta actitud ocurre a menudo con las tareas de clase, los exámenes, los deportes y otras actividades de competición. Debemos pararnos a pensar que esas acciones no son correctas y que debemos valorar la -----

----- es el arte de trabajar juntos. Al hacerlo, aprendemos mucho de los demás. Al trabajar como un equipo, podemos combinar todas nuestras habilidades y energías para hacer cosas que solos no podríamos hacer.

---- significa ser considerado o mostrar estima por otra persona o cosa. También incluye tratar a todos y a todo, incluido uno mismo con dignidad. ----- uno mismo es lo que permite a una persona actuar de forma positiva y prevenir actos perjudiciales o dañinos.

Todos somos diferentes. Nuestra apariencia es diferente. Algunos de nosotros venimos de diferentes culturas. Algunos somos capaces de hacer cosas que otras personas no pueden. Es importante para todos nosotros tratar a cada uno con ----, a pesar de nuestras diferencias, ya que todos tenemos necesidades y sentimientos parecidos.

B. Ahora une las palabras y definiciones anteriores con estas reglas

“Reglas a seguir”

Permite que los demás contribuyan con su talento y destrezas
Sé un leader y también un miembro más del grupo
Trata a todos por igual
Habla con calma, Sé amable
Huye de la competición
Muéstrate flexible cuando haya desacuerdo en el grupo

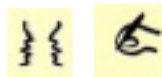
Cuidar la tierra para preservarla para futuras generaciones
Practica las tres R: reciclar, reutilizar y reducir
No ensuciar ni tirar basura
Preservar las plantas y los animales autóctonos
Sé voluntario para recoger basura
No pases mucho tiempo en la ducha

No mientas, no engañes
No cojas lo que no es tuyo
Sé ----- incluso si los que te rodean no lo son
No extiendas rumores sobre otras personas
Admite los fallos que tengas y pide perdón por ellos

Párate y piensa antes de actuar
Acepta la ----- de tu comportamiento
Corrige tus fallos
Mantén tus promesas y compromisos
Haz tus obligaciones sin que nadie te diga nada

Trata a los demás como quieras que te traten
Sé considerado con los sentimientos de los demás
Acepta a los que son diferentes a ti
Sé educado, amable, no maldigas
Trata de mostrar buenos modales diciendo por favor y gracias
Sé paciente con otros cuando se equivoquen o cometan fallos

Actividad 2.3. Busca antónimos y sinónimos



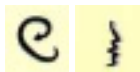
Escribe sinónimos y antónimos de las siguientes palabras. Recuerda que los sinónimos tienen el mismo significado y los antónimos tienen significados opuestos

	SINÓNIMOS	ANTÓNIMOS
RESPECTO		
RESPONSABILIDAD		
HONESTIDAD		
COOPERACIÓN		
CONCIENCIA MEDIOAMBIENTAL		

SESIÓN 3

TAREA 3. REPRESENTAMOS GRÁFICAMENTE UNA CANCIÓN "LA MURALLA"

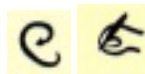
Actividad 3.1. Presentación de la canción



¿Qué te sugiere la palabra "muralla"?



Actividad 3.2. Completamos la letra de la canción



Completa los huecos mientras escuchas la canción

Para hacer esta muralla
 tráiganme todas las manos
 los negros sus _____ negras
 los blancos sus blancas _____.

Una muralla que vaya
 desde la _____ hasta el monte
 desde el monte hasta la playa
 allá sobre el _____.

Tun tun, ¿quién es?
 una _____ y un clavel
 abre la muralla.

Tun tun, ¿quién es?
 el _____ del coronel
 cierra la muralla.

Tun tun, ¿quién es?
 la paloma y el _____
 abre la muralla.

Tun tun, ¿quién es?
 el alacrán y el _____
 cierra la muralla.

Al _____ del amigo
 abre la muralla.

Al veneno y al _____
cierra la muralla.

Al mirto y la _____
abre la muralla.

Al _____ de la serpiente
cierra la muralla.

Al ruiseñor en la _____.
abre la muralla.

Alcemos una muralla
juntando todas las manos
los negros sus manos negras
los _____ sus blancas manos.

Una muralla que _____
desde la playa hasta el monte
desde el monte _____ la playa
allá sobre el _____.

Tun tun, ¿quién es?
una rosa y un clavel ...

Actividad 3.3 Ilustramos la canción



A. Haz un dibujo sobre lo que te sugiere esta parte de la canción

Grupo 1

Para hacer esta muralla
tráiganme todas las manos
los negros sus manos negras
los blancos sus blancas manos.

Una muralla que vaya
desde la playa hasta el monte
desde el monte hasta la playa
allá sobre el horizonte.

Grupo 2

Tun tun, ¿quién es?
una rosa y un clavel
abre la muralla.

Tun tun, ¿quién es?
el sable del coronel
cierra la muralla.

Grupo 3

Tun tun, ¿quién es?
la paloma y el laurel
abre la muralla.

Tun tun, ¿quién es?
el alacrán y el ciempiés
cierra la muralla.

Grupo 4

Al corazón del amigo
abre la muralla.

Al veneno y al puñal
cierra la muralla.

Grupo 5

Al mirto y la hierba buena
abre la muralla.

Al diente de la serpiente
cierra la muralla.
Al ruiseñor en la flor,
abre la muralla.

B. Relaciona la parte de la canción que has ilustrado con alguna palabra relacionada con algún valor o actitud.

C. Añade una estrofa más

Al _____

Abre la muralla

Al _____

Cierra la muralla

Actividad 3.4. Cantamos la canción



Con la ayuda de los dibujos que hemos hecho, cantamos la canción

SESIÓN 4

TAREA 4: CUENTOS

Actividad 4.1. Lee el cuento siguiente:



EL LADRÓN GRUÑÓN

Escrito por el Príncipe Maiava de Hawái (reescrito por Kody A.)

Hace muchos años, un viejo gruñón muy pobre vivía en una caja de cartón muy sucia al lado de unos arbustos. Sobrevivía comiendo los desperdicios que la gente tiraba en los cubos de basura.

Todos los días bajaba a la ciudad. Los niños de los alrededores le temían por su aspecto desaliñado. Sus ropas estaban rotas y muy sucias. Usaba un gorro que tenía un agujero a la altura del ojo. Usaba el agujero para ver a través de él mientras caminaba con su torcido bastón. Si se cruzaba con alguien, gruñía y zarandeaba el bastón levantándolo en el aire, lo que hacía que los que se cruzaban con él huyeran aterrorizados.

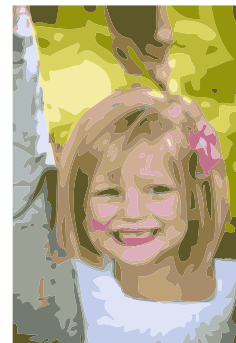
De vuelta, paraba al lado de un riachuelo y se sentaba bajo la sombra de un árbol. Una niña que vivía cerca de allí, vio al pobre viejo gruñón que estaba sentado y se acercó a hablar con él. Le ofreció las galletas y el agua que llevaba. El viejo gruñón simplemente gruñó. La niña recordó que tenía algo que hacer, se volvió hacia el hombre pobre diciendo:

-“Será mejor que te hayas comido las galletas antes de que regrese”-.

Tan pronto como la niña se alejó, el hombre comió y bebió todo. Cuando la niña regresó estaba contenta porque vio que se había terminado la comida. El hombre pobre le sonrió y regresó a su sucia casa hecha de cajas de cartón.

Cada día, la niña visitaba al hombre pobre en el río. Siempre le llevaba algo de comer. Un día, la niña supo que iba a salir de viaje. Al conocer la noticia, corrió a buscar al hombre pobre al río, pero no estaba allí. Dejó un bocadillo y una nota que decía dónde iba y que no sabía cuándo regresaría. Cuando el hombre pobre llegó al río y leyó la nota, rompió a llorar.

El hombre pobre esperaba cada día debajo del árbol con la esperanza de ver a la niña. Pasaron semanas, meses, pero el hombre pobre iba cada día y esperaba en vano. Después de una noche fría y húmeda, el hombre pobre se puso muy enfermo. Apenas iba a la ciudad porque estaba muy débil. Una vez que se atrevió a bajar a la ciudad, sufrió un desvanecimiento y cayó al suelo. Una muchedumbre se agolpó alrededor de él y le miraba. La niña, que había regresado hacía poco a la ciudad, se preguntaba qué miraba toda esa gente y decidió acercarse a investigar. Vio al hombre pobre tumbado en el suelo. La niña se hizo paso entre la multitud hasta llegar donde yacía el hombre pobre. Al ver a la niña, el hombre pobre rebuscó entre sus ropas sucias, entregó una muñeca a la niña y murió. La niña rompió a llorar.



A partir de ese día, la niña siempre llevaba la muñeca con ella a cualquier sitio que fuera. Un día, su madre observó que la muñeca estaba descosida y necesitaba un arreglo. Comenzó a coserla y entonces, encontró una nota dentro. Era el testamento del hombre pobre. Sucedió que aquel hombre era muy rico y quería que todo su dinero se utilizara para construir la escuela más bonita que nunca hubiera sido construida.

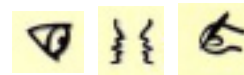
Desde ese día, la escuela se levanta cerca del río donde la niña visitaba al hombre pobre. Él miraba desde el cielo como los niños iban a la escuela y eran muy felices y todo gracias a una niña que mostró respeto y simpatía por un hombre pobre y solitario

Actividad 4.2 Contestamos a preguntas de comprensión sobre el cuento

Contesta a las siguientes preguntas sobre el cuento

EL HOMBRE POBRE

1. ¿Qué te indica en el texto que el hombre era pobre?
2. ¿Cómo te sentirías tú al ver al hombre viejo?
3. ¿Por qué lloró el hombre viejo al encontrar la nota?
4. Explica cómo la niña mostró respeto y simpatía por el hombre viejo
5. Relaciona el texto con alguna de las siguientes palabras:
 - a. Respeto
 - b. Honestidad
 - c. Responsabilidad
 - d. Cooperación
 - e. Conciencia medioambiental



EL HALCÓN Y LA CORNEJA Cuento popular (versión de Shane S.)



Erase una vez una bonita corneja negra que tenía un nido en la ladera de una montaña rocosa. Estaba orgullosa de su nido lleno de huevos. Se sentaba sobre los huevos esperando que se abrieran. La corneja esperaba y esperaba pero los huevos no se abrían. Esperó un poco más de tiempo, pero nada ocurría. Cansada decidió volar y abandonar los huevos.

Un tiempo después, un halcón que volaba sobre el nido, al ver los huevos se posó sobre él. El halcón miraba alrededor tratando de encontrar a la madre. Como pasaba el tiempo y la madre no aparecía, el halcón se dijo a sí mismo:

-“la madre de estos huevos no se preocupa por ellos, yo me sentaré hasta que la madre regrese”-

El halcón se sentó sobre los huevos y esperó, pero nadie vino. Durante días él cuidó de los huevos dándoles calor y seguridad hasta que un día empezaron a abrirse. Mientras las pequeñas cornejas salían de los huevos, piaban y llamaban a su madre, pero la corneja nunca llegó.

El halcón les dijo que él cuidaría de ellos. Les alimentó y les cuidó durante mucho tiempo. Las cornejas crecieron y crecieron. Sus plumas se volvieron fuertes y tersas.

Un día, la corneja madre volaba sobre el nido que había abandonado cuando vio al halcón cuidando a los bebés corneja. La corneja se posó sobre el nido y gritó:

-“¿Qué haces halcón?”-

Sorprendido el halcón respondió:

-“¿Qué quieres?”-

-“ Quiero que me devuelvas mis hijos, son míos

El halcón entristecido con lo que había pasado se puso a pensar. Entonces el halcón, un poco más calmado trataba de considerar los hechos: la corneja había puesto los huevos, pero también los había abandonado cuando más la necesitaban. Así el halcón le dijo a la corneja que él había cuidado los huevos y que no los iba a abandonar. La corneja insistía que quería que le devolviera sus hijos, pero el halcón se negaba.

La corneja dijo que debían ir a ver al rey de los pájaros, el águila, y que él decidiera.

El halcón creyó que era una buena idea. Cuando llegaron frente al águila y le contaron la historia, éste dijo:

-¿Por qué abandonaste el nido, corneja?

La corneja no respondió nada. El águila preguntó al halcón:

-¿Cómo encontraste los huevos?

El halcón respondió que volaba un día cuando vio un nido lleno de huevos y nadie que cuidara de ellos, que esperó para ver si alguien se acercaba, pero nunca llegó nadie. La corneja replicó que ella era la madre porque había puesto los huevos, pero el halcón explicó que desde que la corneja les abandonó cuando más la necesitaban, él se había sentado sobre los huevos hasta que abrieron y que después les había cuidado, por eso, él era su madre.

-¿Por qué no preguntamos a los bebés quién es su madre?- dijo la corneja. Así el rey les preguntó quién era su madre y ellos respondieron:

- El halcón es el único pájaro al que llamamos madre-

- ¡No! Yo soy su única madre – protestó la corneja.

La decisión está tomada. Los bebés permanecerán con el halcón

-¡No es justo! dijo la corneja

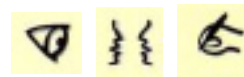
Espero que hayas aprendido la lección, dijo el águila “si no eres responsable puedes perder las cosas que aprecias”



Actividad 4.2 Contestamos a preguntas de comprensión sobre el cuento

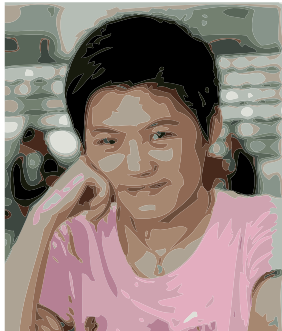
Contesta a las siguientes preguntas sobre el cuento

EL HALCÓN Y LA CORNEJA



1. ¿Por qué crees que la corneja abandonó el nido?
2. ¿Qué intenta hacer el halcón al sentarse sobre los huevos?
3. ¿Por qué sabemos que el halcón se portó como una madre con los bebés cornejas?
4. ¿Crees que es justa la decisión del rey? ¿Qué hubieras decidido tú?
5. Relaciona el texto con alguna de las siguientes palabras:
 - a. Respeto
 - b. Honestidad
 - c. Responsabilidad
 - d. Cooperación
 - e. Conciencia medioambiental

EL MACETERO VACIO
Cuento popular de China
Versión de Bryson T.



Hace mucho tiempo había un niño que vivía en China, se llamaba Ping. A Ping le gustaban las flores. Ping era afortunado porque podía hacer crecer cualquier planta. Al Emperador de China también le gustaban las flores y pasaba mucho tiempo en su jardín. El Emperador envejecía y necesitaba a alguien para sucederle en el trono y gobernar el reino cuando él faltara. Como al Emperador le gustaban las flores, pensó que sería magnífico que las flores decidieran quién iba a ser el siguiente gobernante.

Al día siguiente, el Emperador llamó a todos los niños a su palacio y dio a cada uno unas semillas para que las cultivaran. El Emperador dijo:

- "Quien regrese con las flores más bonitas será en nuevo Emperador". Cuando Ping recibió las semillas supo que él ganaría.

Al llegar a casa, Ping puso las semillas en un macetero y lo llenó con tierra buena. Las regaba todos los días y se aseguraba de que les diera mucho el sol. Ping se impacientaba, quería ver un tallo crecer y asomarse la flor más bonita. Los días pasaban y Ping no veía nada crecer. Ping trasplantó las semillas a un macetero más grande y añadió tierra más rica. Con mucho cuidado la regaba y la ponía al sol, pero nada ocurría. Finalmente Ping trasplantó la semilla a un macetero mejor con tierra más fértil y continuó regándola y poniéndola al sol. Los meses pasaron, pero no pasó nada, nada creció.



Finalmente, el tiempo se acabó, todos los niños regresaron al palacio del Emperador con sus flores. Mientras Ping llegaba con su macetero vacío, los demás niños llevaban preciosas rosas, lilas, margaritas y claveles. Los amigos de Ping pensaban que el macetero vacío de Ping era una broma. Le preguntaron, "¿Dónde está tu flor?", una lágrima corría por la mejilla de Ping mientras se preguntaba, "¿Por qué mi semilla no ha crecido?, yo he cultivado muchas semillas antes". El padre de Ping se le acercó y le dijo, "Lo hiciste lo mejor que pudiste, coge tu macetero vacío y muéstraselo al Emperador"



Ping esperaba en la fila para ver al Emperador. Cuando fue su turno, el Emperador le preguntó:

- "¿Por qué vienes aquí con un macetero vacío?"

Entre sollozos Ping respondió:

"Planté la semilla que usted me dio, le puse tierra fértil y la regué todos los días, pero la semilla no germinó".

El Emperador sonrió y dijo:

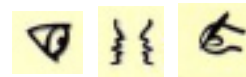
"¡He hallado al nuevo Emperador!, ¡Es un niño honesto!".

El Emperador se dirigió a los niños y les dijo:

"Las semillas que os di, estaban mal y no podían ser cultivadas. No sé de donde han venido esas flores. Ping ha sido el único niño honorable. Por su coraje y honestidad le nombro heredero de mi reino."

Actividad 4.2 Contestamos a preguntas de comprensión sobre el cuento

Contesta a las siguientes preguntas sobre el cuento



EL MACETERO VACÍO

1. ¿Qué afición compartían Ping y el Emperador?
2. Por qué sabemos que Ping cuidó bien las semillas que le dio el Emperador?
3. Pese a que la semilla no floreció, el padre de Ping le anima a presentarse ante el Emperador ¿Por qué?
4. Los demás niños se presentan con una flor ¿Qué crees que hicieron?
5. Relaciona el texto con alguna de las siguientes palabras:
 - a. Respeto
 - b. Honestidad
 - c. Responsabilidad
 - d. Cooperación
 - e. Conciencia medioambiental

LA HISTORIA DEL CLAN DE LOS MORI
Cuento popular japonés
Versión de Jacob K.

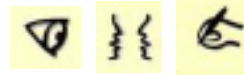


En el siglo XV, en Japón había un gobernante llamado Mori Motonari que tenía tres hijos. Los tres hijos tenían personalidades y talentos diferentes. El hijo mayor era muy virtuoso. El segundo hijo era muy valiente. El tercero era muy sabio.

Un día, su padre llamó a sus tres hijos y les mostró una flecha, la dobló y la flecha se rompió fácilmente. Entonces, cogió tres flechas juntas y trató de doblarlas. Las flechas se arqueaban pero no se rompían. Utilizando las flechas, Mori trataba de dar una lección a sus hijos. Quería que ellos aprendieran a cooperar. Si los tres trabajaban juntos, su clan sería más fuerte como con las tres flechas.

Los tres hijos trabajaron juntos, y así, pronto conquistaron una gran extensión del oeste de Japón. Gobernaban con sabiduría las tierras de su padre y las que habían conquistado juntos. Unos años más tarde, su enemigo Hideyoshi Toyotomi atacó al clan de los Mori, pero por mucho que lo intentó, nunca pudo vencer a los tres hermanos juntos.

Actividad 4.2 Contestamos a preguntas de comprensión sobre el cuento



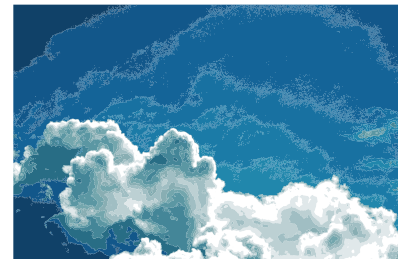
Contesta a las siguientes preguntas sobre el cuento
LA HISTORIA DEL CLAN DE LOS MORI

1. ¿Qué otro título podría tener el cuento?
2. ¿Qué pretendía el padre enseñarles con las flechas?
3. Los hijos siguieron el consejo de su padre ¿Qué beneficios tuvieron al actuar así?
4. ¿Qué crees que hubiera pasado si los hijos no hubieran seguido el consejo de su padre?
5. Relaciona el texto con alguna de las siguientes palabras:
 - a. Respeto
 - b. Honestidad
 - c. Responsabilidad
 - d. Cooperación
 - e. Conciencia medioambiental

¿POR QUÉ EL CIELO ESTÁ TAN ALTO?
Cuento popular de Nigeria - Versión de Clinton T.

Hace mucho, mucho tiempo, el cielo estaba tan cerca de la tierra que la gente podía tocarlo. El cielo sabía delicioso. Sabía a cosas diferentes como: patatas fritas, carne asada, pollo frito, verdura o frutas deliciosamente dulces. Como la gente comía del cielo, no tenían que trabajar para cultivar la tierra, ni pescar, ni cocinar. Durante su tiempo libre, la gente contaba cuentos, paseaba, incluso cantaba.

Un festival de primavera se acercaba, así los súbditos del rey Oba dedicaban su tiempo a esculpir figuras maravillosas para la fiesta.



El cielo estaba enfadado con la gente porque no cuidaban de él. La gente cogía más de lo que podían comer y tiraban lo que no podían terminar. El cielo estaba cada vez más enfadado por el continuo despilfarro y porque la gente había olvidado lo valioso que era el cielo.

El cielo le dijo a Oba que si la gente continuaba despilfarrando lo que el cielo les proporcionaba, él se alzaría más alto de manera que la gente no pudiera alcanzarlo y ya no podrían tomar la deliciosa comida que el cielo les proporcionaba.

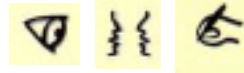
Oba envió mensajeros para decirles a todos lo que el cielo le había transmitido. Así, la gente empezó a ser más cui-

dadosa y tomaba sólo lo que podían comer. Pero había una mujer que nunca estaba satisfecha con lo que tenía. Ella siempre quería más de lo que necesitaba.

Durante la última noche del festival, la mujer y su marido comieron y bailaron toda la noche. Al regresar a casa, estaba hambrienta y quería comer. La mujer se acercó al cielo y tomó un trozo enorme de comida y empezó a comer. Después de unos cuantos pedazos, empezó a sentirse satisfecha. Rápidamente, corrió y pidió a su marido y a sus hijos que le ayudaran a terminar el enorme trozo de comida, pero ellos se negaron. Así, decidió tirar la comida a la basura.

Viendo lo que había pasado, el cielo se alzó lo más alto que pudo, fuera del alcance de la gente. Ahí es donde está hoy todavía y desde ese momento, la gente ha tenido que trabajar duro para conseguirse alimento.

Actividad 4.2 Contestamos a preguntas de comprensión sobre el cuento

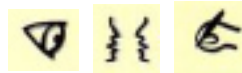


Contesta a las siguientes preguntas sobre el cuento
¿POR QUÉ EL CIELO ESTÁ TAN ALTO?

1. ¿Por qué es importante el cielo para la gente?
2. ¿Por qué sabemos que la gente no valoraba lo importante que para ellos era el cielo?
3. ¿Qué opción te merece el comportamiento de la mujer después de la fiesta?
4. ¿Qué podría haber ocurrido para que el cielo no se elevase?
5. Relaciona el texto con alguna de las siguientes palabras:
 - a. Respeto
 - b. Honestidad
 - c. Responsabilidad
 - d. Cooperación
 - e. Conciencia medioambiental

SESIÓN 5
TAREA 5. HACEMOS LA SECUENCIA GRÁFICA DEL CUENTO

Actividad 5.1. Trabajamos con los pronombres



A. Subraya en el texto la palabra a la que se refiere cada uno de los pronombres que están en negrita:

"Al llegar a casa, Ping puso las semillas en un macetero y lo llenó con tierra buena. Las regaba todos los días y se aseguraba de que les diera mucho el sol. Ping se impacientaba, quería ver un tallo crecer y asomar la flor más bonita. Los días pasaban y Ping no veía nada crecer. Ping trasplantó las semillas a un macetero más grande y añadió tierra más rica. Con mucho cuidado la regaba y la ponía al sol, pero nada ocurría. Finalmente Ping trasplantó la semilla a un macetero mejor con tierra más fértil y continuó regándola y poniéndola al sol. Los meses pasaron, pero no pasó nada, nada creció."

- B. Sustituye los pronombres por la palabra a la que se refieren y vuelve a leer el párrafo
- C. ¿Qué ocurre en el texto al leerlo sin pronombres?
- D. ¿Qué función tienen los pronombres en un texto?

Actividad 5.2. Realizamos la secuencia gráfica del cuento



A. Realiza la secuencia gráfica del cuento que leíste con el grupo

EL HOMBRE POBRE

B. Escribe dos preguntas de comprensión sobre el cuento

A. Realiza la secuencia gráfica del cuento que leíste con el grupo

EL HALCÓN Y LA CORNEJA

B. Escribe dos preguntas de comprensión sobre el cuento

A. Realiza la secuencia gráfica del cuento que leíste con el grupo

EL MACETERO VACIO

B. Escribe dos preguntas de comprensión sobre el cuento

A. Realiza la secuencia gráfica del cuento que leíste con el grupo

LA HISTORIA DEL CLAN DE LOS MORI

B. Escribe dos preguntas de comprensión sobre el cuento

A. Realiza la secuencia gráfica del cuento que leíste con el grupo

¿POR QUÉ EL CIELO ESTÁ TAN ALTO?

B. Escribe dos preguntas de comprensión sobre el cuento

SESIÓN 6
TAREA 6. CONTAMOS CUENTOS

Actividad 6.1. Contamos el cuento a los compañeros 

Cuenta el cuento a tus compañeros de clase, puedes ayudarte con los dibujos que has hecho.

Actividad 6.2. Relacionamos los cuentos con "valores" 

Une con flechas. Relaciona los cuentos que has escuchado con alguna de estas palabras:

¿Por qué el cielo está tan alto?	Respeto
La Historia del Clan de los Mori	Honestidad
El Macetero vacío	Conciencia Medioambiental
El Halcón y la Corneja	Cooperación
El Hombre Pobre	Responsabilidad

SESIÓN 7
TAREA 7: ESCRIBIMOS UN CUENTO

Versión A

Actividad 7.1 Terminamos un cuento   

Termina el cuento siguiente:

La hora del recreo se acercaba. Antonio estaba sentado en clase soñando con el gran partido de baloncesto que se había planeado desde el día anterior. Al sonar el timbre, la profesora les comunica que un nuevo compañero se va a incorporar a la clase y les pide que le acompañen y le enseñen el colegio. Antonio está contrariado porque quería jugar a baloncesto. En ese momento, el nuevo compañero entra y Antonio se da cuenta de que está en una silla de ruedas. Antonio sale del aula con el nuevo compañero.

Mientras se presenta, una idea ronda su cabeza. La profesora no ha dicho dónde debían llevarle, así que si le diera una vuelta rápida por el patio del colegio, todavía le quedaría tiempo para jugar a baloncesto

¿Qué podía hacer?

Finalmente Antonio decide darle una vuelta rápida por el patio y después jugar a baloncesto. Así, Antonio hizo lo que la profesora les había pedido y también iba a tener tiempo para jugar. Mientras Antonio jugaba a baloncesto, se dio cuenta de que el nuevo compañero estaba al lado de la pista y miraba cómo jugaban. Antonio supo que podía haber hecho algo diferente con él _____

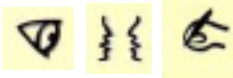
Actividad 7.2. Leemos nuestras versiones del cuento 

Lee el final de tu cuento a los compañeros/as

Actividad 7.3. Ponemos un título a nuestra versión del cuento 

Ponle un título al cuento que acabas de leer

Actividad 7.1. Terminamos un cuento



Termina el cuento siguiente:

La hora del recreo se acercaba. Antonio estaba sentado en clase soñando con el gran partido de baloncesto que se había planeado desde el día anterior. Al sonar el timbre, la profesora les comunica que un nuevo compañero se va a incorporar a la clase y les pide que le acompañen y le enseñen el colegio. Antonio está contrariado porque quería jugar a baloncesto. En ese momento, el nuevo compañero entra y Antonio se da cuenta de que está en una silla de ruedas. Antonio sale del aula con el nuevo compañero.

Mientras se presenta, una idea ronda su cabeza. La profesora no ha dicho dónde debían llevarle, así que si le diera una vuelta rápida por el patio del colegio, todavía le quedaría tiempo para jugar a baloncesto

¿Qué podía hacer?

Finalmente Antonio decide enseñarle el Colegio. Así le acompaña hasta la biblioteca, el despacho de la directora y otras dependencias importantes del centro. En ese momento, Antonio se da cuenta de que todavía falta más de la mitad del tiempo de recreo. Así, Antonio y el nuevo compañero llegan al patio y se acercan a la pista de baloncesto. Al pasar, sus amigos le reclaman para que juegue lo que queda de partido

Actividad 7.2. Leemos nuestras versiones del cuento



Lee el final de tu cuento a los compañeros/as

Actividad 7.3. Ponemos un título a nuestra versión del cuento



Ponle un título al cuento que acabas de leer

**SESIÓN 8
TAREA 8. DISEÑO MI PROPIO VIDEOJUEGO**

Actividad 8.1. Emergencia de valores



A. Observa las palabras siguientes: tener dinero, ayudar, engañar, ser más rápido, dialogar, emplear la fuerza física, respetar opiniones, tener fama, lealtad, resolver cualquier situación



B. Sitúa los aspectos anteriores en una de las dos columnas, según creas que son características propias del hombre o de la mujer, o en el centro si crees que la característica es de los dos.

HOMBRE

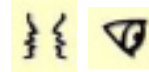


MUJER



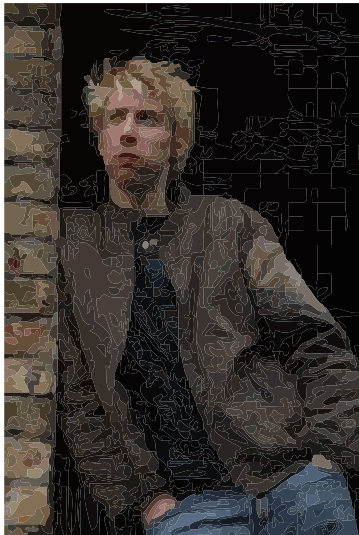
- C. En tu opinión:
 ¿Qué valores son diferentes?
 ¿Cuáles son más comunes?
 ¿Por qué?

Actividad 8.2. Aprendo a mirar imágenes de hombres



Mira las siguientes imágenes de hombres de distintos videojuegos. ¿Qué tres aspectos o características, de las que tienes a la izquierda se resaltan más?

<p>Frágil Paternal Atractivo y bello Profesional Fuerte Cercano Duro Seguro de sí mismo Solidario Preocupado por la justicia Inseguro Intelectual Tierno</p>	 <p>Mel</p>
--	--

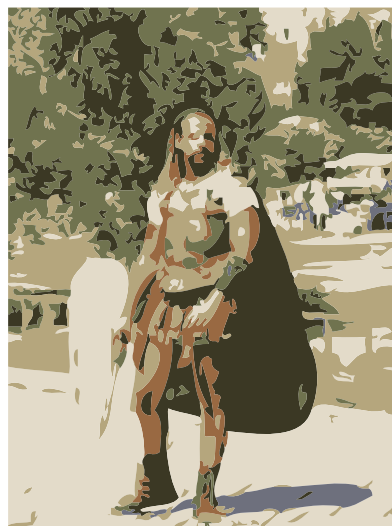
<p>Frágil Paternal Atractivo y bello Profesional Fuerte Cercano Duro Seguro de sí mismo Solidario Preocupado por la justicia Inseguro Intelectual Tierno</p>	 <p>Quente</p>
--	--

Frágil
 Paternal
 Atractivo y bello
 Profesional
 Fuerte
 Cercano
 Duro
 Seguro de sí mismo
 Solidario
 Preocupado por la justicia
 Inseguro
 Intelectual
 Tierno




Ramón

Frágil
 Paternal
 Atractivo y bello
 Profesional
 Fuerte
 Cercano
 Duro
 Seguro de sí mismo
 Solidario
 Preocupado por la justicia
 Inseguro
 Intelectual
 Tierno



Magnus

<p>Frágil Paternal Atractivo y bello Profesional Fuerte Cercano Duro Seguro de sí mismo Solidario Preocupado por la justicia Inseguro Intelectual Tierno</p>	 <p>Serpiente</p>
--	---

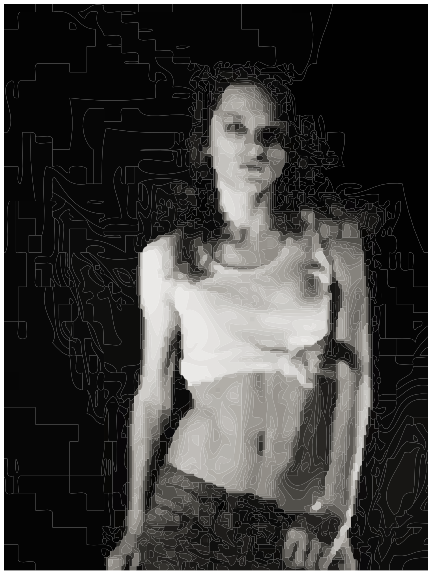
<p>Frágil Paternal Atractivo y bello Profesional Fuerte Cercano Duro Seguro de sí mismo Solidario Preocupado por la justicia Inseguro Intelectual Tierno</p>	 <p>Futurman</p>
--	--

Actividad 8.3. Aprendo a mirar imágenes de mujeres



Mira las siguientes imágenes de mujeres de distintos videojuegos. ¿Qué tres aspectos o características, de las que tienes a la izquierda se resaltan más?

<ul style="list-style-type: none"> Frágil Maternal Atractiva y bella Profesional Fuerte Cercana Dura Segura de sí misma Solidaria Preocupada por la justicia Insegura Intelectual Tierna 	 <p style="text-align: center;">Melisa</p>
---	--

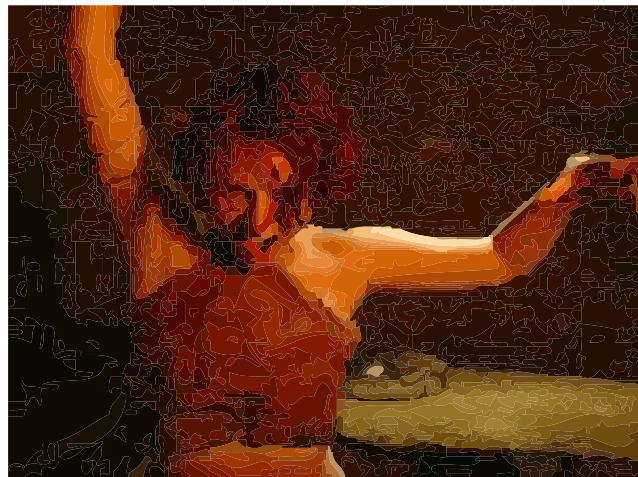
<ul style="list-style-type: none"> Frágil Maternal Atractiva y bella Profesional Fuerte Cercana Dura Segura de sí misma Solidaria Preocupada por la justicia Insegura Intelectual Tierna 	 <p style="text-align: center;">Bibi</p>
---	--

Frágil
Maternal
Atractiva y bella
Profesional
Fuerte
Cercana
Dura
Segura de sí misma
Solidaria
Preocupada por la justicia
Insegura
Intelectual
Tierna



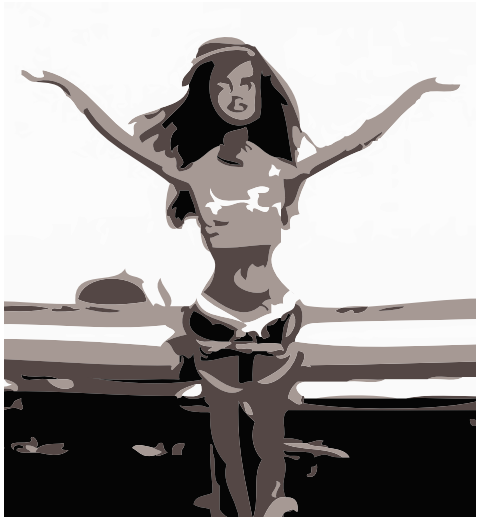
Quenta

Frágil
Maternal
Atractiva y bella
Profesional
Fuerte
Cercana
Dura
Segura de sí misma
Solidaria
Preocupada por la justicia
Insegura
Intelectual
Tierna



Brita

<p>Frágil Maternal Atractiva y bella Profesional Fuerte Cercana Dura Segura de sí misma Solidaria Preocupada por la justicia Insegura Intelectual Tierna</p>	 <p>Senta</p>
--	---

<p>Frágil Maternal Atractiva y bella Profesional Fuerte Cercana Dura Segura de sí misma Solidaria Preocupada por la justicia Insegura Intelectual Tierna</p>	 <p>Futurwoman</p>
--	---

¿Cuáles son los rasgos que más has elegido

HOMBRE	MUJER
<p>Frágil Paternal Atractivo y bello Profesional Fuerte Cercano Duro Seguro de sí mismo Solidario Preocupado por la justicia Inseguro Intelectual Tierno</p>	<p>Frágil Maternal Atractiva y bella Profesional Fuerte Cercana Dura Segura de sí misma Solidaria Preocupada por la justicia Insegura Intelectual Tierna</p>

¿Cuáles son los que nunca has elegido?

HOMBRE	MUJER
Frágil Paternal Atractivo y bello Profesional Fuerte Cercano Duro Seguro de sí mismo Solidario Preocupado por la justicia Inseguro Intelectual Tierno	Frágil Maternal Atractiva y bella Profesional Fuerte Cercana Dura Segura de sí misma Solidaria Preocupada por la justicia Insegura Intelectual Tierna

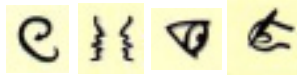
Actividad 8.4. Puesta en común 

SESIÓN 9
TAREA 9. DISEÑA TU PROPIO VIDEOJUEGO

Actividad 9.1 Diseña tu propio videojuego: el personaje principal    

Piensa en la persona que lo va a protagonizar:

- ¿será hombre o mujer?
- ¿joven o mayor?
- ¿una criatura fantástica o una persona real?
- ¿Alguien inventado tipo "superhéroe o supe heroína" o alguien más cercano a la vida cotidiana y real?
- ¿Qué cualidades tendrá? ¿cómo será su carácter?
- Piensa en todas las demás características que puedan definirle lo más concretamente posible
- Ahora intenta dibujarlo en el siguiente recuadro:

Actividad 9.2. Diseña tu propio videojuego: el ambiente

Elige el ambiente en el que desearías que se desarrollara

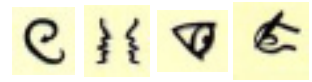
- ¿será en un ambiente exótico y fantástico, ajeno a tu vida real; o un ambiente habitual y cotidiano?
- ¿en una atmósfera cerrada y tenebrosa o en un ambiente abierto, luminoso y soleado?
- ¿en un campo de batalla o en diversos mundos?
- Intenta dibujar una parte de él en el siguiente recuadro:

Actividad 9.3. Diseña tu propio videojuego: el personaje secundario

Elige otro personaje que intervenga activamente en el videojuego. ¿Cómo será?

- ¿será hombre o mujer?
- ¿joven o mayor?
- ¿un personaje fantástico o una persona real?
- ¿qué cualidades tendrá? ¿cómo será su carácter?
- ¿alguien inventado o alguien más cercano a la vida cotidiana?
- Piensa en todas las demás características que puedan definirle lo más concretamente posible
- ¿qué relación tendrá con la o el personaje protagonista?
- ¿qué papel va a desempeñar en la trama del videojuego?
- Intenta dibujarle en el recuadro:

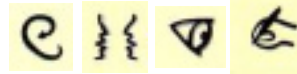
Actividad 9.4. Diseña tu propio videojuego: la dinámica del juego



Elige el tipo de dinámica que va a ser el eje del videojuego

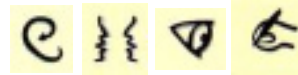
- Acción
- Bélica
- Combate cuerpo a cuerpo
- Deporte
- Amorosa
- Tipo sims
- Terror ...

Actividad 9.5. Diseña tu propio videojuego: la trama



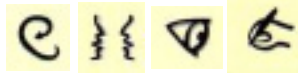
Cuenta la trama del videojuego como si fueras tú el guionista:

Actividad 9.6. Diseña tu propio videojuego: los valores



¿Qué tipo de valores crees que se desarrollan en el videojuego que has construido?

Actividad 9.7. Diseña tu propio videojuego: ordeno todo y presento la versión definitiva



Con todos los datos que tienes, elabora una propuesta de tu videojuego para presentarla al resto de tus compañeros (puedes usar las TICs)

Revisa:

- ¿Has ordenado la información en párrafos?
- Revisa la ortografía
- Cuida que no haya repeticiones innecesarias
- El texto comunica lo que querías decir con claridad y precisión

SESIÓN 10

Actividad 10.1. Presentamos los videojuegos



HOJA DE AUTOEVALUACIÓN

Mi nombre es: _____

1). - Lo que soy capaz de hacer: pon un círculo donde corresponda

L1		Bien	Muy bien
ESCUCHAR COMPRENDER	Extraer información de webs seleccionadas previamente		
	Entender el significado de palabras referidas a valores		
	Interpretar datos de gráficas		
	Relacionar palabras con sus definiciones		
	Responder a preguntas de comprensión de cuentos		
	Completar la letra de una canción		
HABLAR	Contar un cuento y hacer preguntas sobre su contenido		
	Dar razones a favor y en contra de los videojuegos		
	Presentar (con uso de TICs) un videojuego		
LEER	Leer interpretar y valorar cuentos e información en soporte digital		
CONVERSAR	Ponerme de acuerdo con el grupo para terminar un cuento		
	Defender mis ideas ante el grupo		
	Escuchar y respetar el turno de palabra		
	Dirigir el juego de "La frase oculta"		
ESCRIBIR	Terminar un cuento en colaboración con el grupo		
	Completar una gráfica de datos		
	Añadir una estrofa nueva a una canción		
	Hacer un borrador, corregirlo terminarlo sobre un videojuego creado por mí		
	Dar una opinión por escrito		
	Escribir razones a favor y en contra sobre valores presentados en los videojuegos		

2). - La Secuencia didáctica

	nada	lo normal	mucho
Me gustó la tarea final			
Me gustó el tema			
Me gustaron las actividades orales			
Me gustaron las actividades escritas			
Me gustaron las actividades escritas			




3).- Lo más fácil y lo más difícil

La actividad más difícil:





La actividad más fácil:

TAREA FINAL, CO-EVALUACIÓN: PRESENTA TU PROPIO VIDEOJUEGO

GRUPO 1

CONTENIDOS LINGÜÍSTICOS: Elige uno	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Excelente 	muy bien 	bien 	no muy bien 		
La descripción es clara y bien estructurada					
El uso de la gramática es correcto					
El vocabulario es rico y variado					
Habla con fluidez					
No abusa de repeticiones y muletillas					
La presentación es atractiva					

GRUPO 2

CONTENIDOS LINGÜÍSTICOS: Elige uno	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Excelente 	muy bien 	bien 	no muy bien 		
La descripción es clara y bien estructurada					
El uso de la gramática es correcto					
El vocabulario es rico y variado					
Habla con fluidez					
No abusa de repeticiones y muletillas					
La presentación es atractiva					

GRUPO 3

CONTENIDOS LINGÜÍSTICOS: Elige uno					Nombre	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Excelente	muy bien	bien	no muy bien						
La descripción es clara y bien estructurada									
El uso de la gramática es correcto									
El vocabulario es rico y variado									
Habla con fluidez									
No abusa de repeticiones y muletillas									
La presentación es atractiva									

GRUPO 4

CONTENIDOS LINGÜÍSTICOS: Elige uno					Nombre	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Excelente	muy bien	bien	no muy bien						
La descripción es clara y bien estructurada									
El uso de la gramática es correcto									
El vocabulario es rico y variado									
Habla con fluidez									
No abusa de repeticiones y muletillas									
La presentación es atractiva									

secuencia
didáctica
anexo

ABC Defiijk
Lenguas

Cuentos

EL LADRÓN GRUÑÓN**Escrito por el Príncipe Maiava de Hawái (reescrito por Kody A.)**

Hace muchos años, un viejo gruñón muy pobre vivía en una caja de cartón muy sucia al lado de unos arbustos. Sobrevivía comiendo los desperdicios que la gente tiraba en los cubos de basura.

Todos los días bajaba a la ciudad. Los niños de los alrededores le temían por su aspecto desaliñado. Sus ropas estaban rotas y muy sucias. Usaba un gorro que tenía un agujero a la altura del ojo. Usaba el agujero para ver a través de él mientras caminaba con su torcido bastón. Si se cruzaba con alguien, gruñía y zarandeaba el bastón levantándolo en el aire, lo que hacía que los que se cruzaban con él huyeran aterrorizados.

De vuelta, paraba al lado de un riachuelo y se sentaba bajo la sombra de un árbol. Una niña que vivía cerca de allí, vio al pobre viejo gruñón que estaba sentado y se acercó a hablar con él. Le ofreció las galletas y el agua que llevaba. El viejo gruñón simplemente gruñó. La niña recordó que tenía algo que hacer, se volvió hacia el hombre pobre diciendo:

-“Será mejor que te hayas comido las galletas antes de que regrese”-.

Tan pronto como la niña se alejó, el hombre comió y bebió todo. Cuando la niña regresó estaba contenta porque vio que se había terminado la comida. El hombre pobre le sonrió y regresó a su sucia casa hecha de cajas de cartón.

Cada día, la niña visitaba al hombre pobre en el río. Siempre le llevaba algo de comer. Un día, la niña supo que iba a salir de viaje. Al conocer la noticia, corrió a buscar al hombre pobre al río, pero no estaba allí. Dejó un bocadillo y una nota que decía dónde iba y que no sabía cuándo regresaría. Cuando el hombre pobre llegó al río y leyó la nota, rompió a llorar.

El hombre pobre esperaba cada día debajo del árbol con la esperanza de ver a la niña. Pasaron semanas, meses, pero el hombre pobre iba cada día y esperaba en vano. Después de una noche fría y húmeda, el hombre pobre se puso muy enfermo. Apenas iba a la ciudad porque estaba muy débil. Una vez que se atrevió a bajar a la ciudad, sufrió un desvanecimiento y cayó al suelo. Una muchedumbre se agolpó alrededor de él y le miraba. La niña, que había regresado hacía poco a la ciudad, se preguntaba qué miraba toda esa gente y decidió acercarse a investigar. Vio al hombre pobre tumbado en el suelo. La niña se hizo paso entre la multitud hasta llegar donde yacía el hombre pobre. Al ver a la niña, el hombre pobre rebuscó entre sus ropas sucias, entregó una muñeca a la niña y murió. La niña rompió a llorar.

A partir de ese día, la niña siempre llevaba la muñeca con ella a cualquier sitio que fuera. Un día, su madre observó que la muñeca estaba descosida y necesitaba un arreglo. Comenzó a coserla y entonces, encontró una nota dentro. Era el testamento del hombre pobre. Sucedió que aquel hombre era muy rico y quería que todo su dinero se utilizara para construir la escuela más bonita que nunca hubiera sido construida.

Desde ese día, la escuela se levanta cerca del río donde la niña visitaba al hombre pobre. Él miraba desde el cielo como los niños iban a la escuela y eran muy felices y todo gracias a una niña que mostró respeto y simpatía por un hombre pobre y solitario.

EL HALCÓN Y LA CORNEJA**Cuento popular (versión de Shane S.)**

Érase una vez una bonita corneja negra que tenía un nido en la ladera de una montaña rocosa. Estaba orgullosa de su nido lleno de huevos. Se sentaba sobre los huevos esperando que se abrieran. La corneja esperaba y esperaba pero los huevos no se abrían. Esperó un poco más de tiempo, pero nada ocurría. Cansada decidió volar y abandonar los huevos.

Un tiempo después, un halcón que volaba sobre el nido, al ver los huevos se posó sobre él. El halcón miraba alrededor tratando de encontrar a la madre. Como pasaba el tiempo y la madre no aparecía, el halcón se dijo a sí mismo:

-“La madre de estos huevos no se preocupa por ellos, yo me sentaré hasta que la madre regrese”-

El halcón se sentó sobre los huevos y esperó, pero nadie vino. Durante días él cuidó de los huevos dándoles calor y seguridad hasta que un día empezaron a abrirse. Mientras las pequeñas cornejas salían de los huevos, piaban y llamaban a su madre, pero la corneja nunca llegó.

El halcón les dijo que él cuidaría de ellos. Les alimentó y les cuidó durante mucho tiempo. Las cornejas crecieron y crecieron. Sus plumas se volvieron fuertes y tersas.

Un día, la corneja madre volaba sobre el nido que había abandonado cuando vio al halcón cuidando a los bebés corneja. La corneja se posó sobre el nido y gritó:

-“¿Qué haces halcón?”-

Sorprendido el halcón respondió:

-“¿Qué quieres?”-

-“Quiero que me devuelvas mis hijos, son míos”

El halcón entristecido con lo que había pasado se puso a pensar. Entonces el halcón, un poco más calmado trataba de considerar los hechos: la corneja había puesto los huevos, pero también los había abandonado cuando más la necesitaban. Así el halcón le dijo a la corneja que él había cuidado los huevos y que no los iba a abandonar. La corneja insistía que quería que le devolviera sus hijos, pero el halcón se negaba.

La corneja dijo que debían ir a ver al rey de los pájaros, el águila, y que él decidiera.

El halcón creyó que era una buena idea. Cuando llegaron frente al águila y le contaron la historia, éste dijo:

-¿Por qué abandonaste el nido, corneja?

La corneja no respondió nada. El águila preguntó al halcón:

-¿Cómo encontraste los huevos?

El halcón respondió que volaba un día cuando vio un nido lleno de huevos y nadie que cuidara de ellos, que esperó para ver si alguien se acercaba, pero nunca llegó nadie. La corneja replicó que ella era la madre porque había puesto los huevos, pero el halcón explicó que desde que la corneja les abandonó cuando más la necesitaban, él se había sentado sobre los huevos hasta que abrieron y que después les había cuidado, por eso, él era su madre.

-¿Por qué no preguntamos a los bebés quién es su madre?- dijo la corneja. Así el rey les preguntó quién era su madre y ellos respondieron:

- El halcón es el único pájaro al que llamamos madre-

- ¡No! Yo soy su única madre – protestó la corneja.

La decisión está tomada. Los bebés permanecerán con el halcón

-¡No es justo! dijo la corneja

Espero que hayas aprendido la lección, dijo el águila

“si no eres responsable puedes perder las cosas que aprecias”

EL MACETERO VACIO **Cuento popular de China** **Versión de Bryson T.**

Hace mucho tiempo había un niño que vivía en China, se llamaba Ping. A Ping le gustaban las flores. Ping era afortunado porque podía hacer crecer cualquier planta. Al Emperador de China también le gustaban las flores y pasaba mucho tiempo en su jardín. El Emperador envejecía y necesitaba a alguien para sucederle en el trono y gobernar el reino cuando él faltara. Como al Emperador le gustaban las flores, pensó que sería magnífico que las flores decidieran quien iba a ser el siguiente gobernante.

Al día siguiente, el Emperador llamó a todos los niños a su palacio y dio a cada uno unas semillas para que las cultivaran. El Emperador dijo:

- “Quien regrese con las flores más bonitas será el nuevo Emperador”. Cuando Ping recibió las semillas supo que él ganaría.

Al llegar a casa, Ping puso las semillas en un macetero y lo lleno con tierra buena. Las regaba todos los días y se aseguraba de que les diera mucho el sol. Ping se impacientaba, quería ver un tallo crecer y asomar la flor más bonita. Los días pasaban y Ping no veía nada crecer. Ping trasplantó las semillas a un macetero más grande y añadió tierra más rica. Con mucho cuidado la regaba y la ponía al sol, pero nada ocurría. Finalmente Ping trasplantó la semilla a un macetero mejor con tierra más fértil y continuó regándola y poniéndola al sol. Los meses pasaron, pero no pasó nada, nada creció.

Finalmente, el tiempo se acabó, todos los niños regresaron al palacio del Emperador con sus flores. Mientras Ping llegaba con su macetero vacío, los demás niños llevaban preciosas rosas, lilas, margaritas y claveles. Los amigos de Ping pensaban que el macetero vacío de ping era una broma. Le preguntaron, “¿Dónde está tu flor?”, una lágrima corría por la mejilla de Ping mientras se preguntaba, “¿Por qué mi semilla no ha crecido?, yo he cultivado muchas semillas antes”. El padre de Ping se le acercó y le dijo, “Lo hiciste lo mejor que pudiste, coge tu macetero vacío y muéstraselo al Emperador”

Ping esperaba en la fila para ver al Emperador. Cuando fue su turno, el Emperador le preguntó:

- “¿Por qué vienes aquí con un macetero vacío?”.

Entre sollozos Ping respondió:

“Planté la semilla que usted me dio, le puse tierra fértil y la regué todos los días, pero la semilla no germinó”.

El Emperador sonrió y dijo:

“¡He hallado al nuevo Emperador!, ¡Es un niño honesto!”.

El Emperador se dirigió a los niños y les dijo:

“Las semillas que os di, estaban mal y no podían ser cultivadas. No sé de donde han venido esas flores. Ping ha sido el único niño honorable. Por su coraje y honestidad le nombro heredero de mi reino.”

LA HISTORIA DEL CLAN DE LOS MORI
Cuento popular japonés
Versión de Jacob K.

En el siglo XV, en Japón había un gobernante llamado Mori Motonari que tenía tres hijos. Los tres hijos tenían personalidades y talentos diferentes. El hijo mayor era muy virtuoso. El segundo hijo era muy valiente. El tercero era muy sabio.

Un día, su padre llamó a sus tres hijos y les mostró una flecha, la dobló y la flecha se rompió fácilmente. Entonces, cogió tres flechas juntas y trató de doblarlas. Las flechas se arqueaban pero no se rompían. Utilizando las flechas, Mori trataba de dar una lección a sus hijos. Quería que ellos aprendieran a cooperar. Si los tres trabajaban juntos, su clan sería más fuerte como con las tres flechas.

Los tres hijos trabajaron juntos, y así, pronto conquistaron una gran extensión del oeste de Japón. Gobernaban con sabiduría las tierras de su padre y las que habían conquistado juntos. Unos años más tarde, su enemigo Hideyoshi Toyotomi atacó al clan de los Mori, pero por mucho que lo intentó, nunca pudo vencer a los tres hermanos juntos.

¿POR QUÉ EL CIELO ESTÁ TAN ALTO?
Cuento popular de Nigeria
Versión de Clinton T.

Hace mucho, mucho tiempo, el cielo estaba tan cerca de la tierra que la gente podía tocarlo. El cielo sabía delicioso. Sabía a cosas diferentes como: patatas fritas, carne asada, pollo frito, verdura o frutas deliciosamente dulces. Como la gente comía del cielo, no tenían que trabajar para cultivar la tierra, ni pescar, ni cocinar. Durante su tiempo libre, la gente contaba cuentos, paseaba, incluso cantaba.

Un festival de primavera se acercaba, así los súbditos del rey Oba dedicaban su tiempo a esculpir figuras maravillosas para la fiesta.

El cielo estaba enfadado con la gente porque no cuidaban de él. La gente cogía más de lo que podían comer y tiraban lo que no podían terminar. El cielo estaba cada vez más enfadado por el continuo despilfarro y porque la gente había olvidado lo valioso que era el cielo.

El cielo le dijo a Oba que si la gente continuaba despilfarrando lo que el cielo les proporcionaba, él se alzaría más alto de manera que la gente no pudiera alcanzarlo y ya no podrían tomar la deliciosa comida que el cielo les proporcionaba.

Oba envió mensajeros para decirles a todos lo que el cielo le había transmitido. Así, la gente empezó a ser más cuidadosa y tomaba sólo lo que podían comer. Pero había una mujer que nunca estaba satisfecha con lo que tenía. Ella siempre quería más de lo que necesitaba.

Durante la última noche del festival, la mujer y su marido comieron y bailaron toda la noche. Al regresar a casa, estaba hambrienta y quería comer. La mujer se acercó al cielo y tomó un trozo enorme de comida y empezó a comer. Después de unos cuantos pedazos, empezó a sentirse satisfecha. Rápidamente, corrió y pidió a su marido y a sus hijos que le ayudaran a terminar el enorme trozo de comida, pero ellos se negaron. Así, decidió tirar la comida a la basura.

Viendo lo que había pasado, el cielo se alzó lo más alto que pudo, fuera del alcance de la gente. Ahí es donde está hoy todavía y desde ese momento, la gente ha tenido que trabajar duro para conseguirse alimento.

L2

secuencia
didáctica

inglés

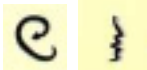
ABC Defiijk
Lenguas

GUÍA DIDÁCTICA: INGLÉS "HAMA IS SAFE"**SESIÓN 1****TAREA 1: INVENTAR UNA NUEVA PORTADA PARA EL CUENTO**

NÚMERO DE SESIONES: UNA

Actividad 1.1

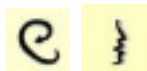
5 minutos



Pedimos a los alumnos que observen e identifiquen objetos de la portada del cuento cuyo nombre comience con diferentes letras "Veo una cosita que empieza por ..."

**Actividad 1.2**

20 minutos



Antes de contar el cuento, el profesor enseña parte del vocabulario, si es necesario: swing, jump, ring, swing, hide, skip

A. El profesor utiliza dibujos, dice la palabra e invita a los alumnos/as a repetir después de él. Los dibujos se incluyen en el Anexo I.

B. Ponemos los dibujos en la pizarra y jugamos un juego de memoria (volvemos los dibujos, invitamos a algún alumno a adivinar la palabra, entonces le pedimos que dé la vuelta al dibujo. Si no es correcto, el alumno debe volverlo otra vez; invitamos a otro alumno/a y a otro/a hasta que todos los dibujos queden a la vista.

C. Jugamos al ahorcado. Dividimos la clase en grupos de 4/5 alumnos/as. El alumno/a 1 elige una palabra, el resto del grupo va diciendo letras hasta que se adivine la palabra completa (antes de

que el dibujo del ahorcado este completo); si el ahorcado se completa sin averiguar la palabra, el mismo alumno/a propone otra. Todos los alumnos/as del grupo deben participar y proponer al menos una palabra

**Actividad 1.3**

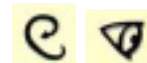
5 minutos



Escritura creativa. Invitamos a los alumnos a elegir dos o tres palabras y escribir las letras de forma creativa

Actividad 1.4

25 minutos



A. Contamos el cuento a nuestros alumnos usando la presentación en power point

B. Volvemos a contar el cuento e invitamos a los alumnos/as a hacer las acciones

C. Se les pide a los alumnos que lean el cuento, cada alumno una página

D. Agrupamos a los alumnos en grupos de 4 ó 5 alumnos/as y les pedimos que inventen una nueva portada para el cuento. Antes de que se pongan a trabajar, les mostramos la portada del cuento y les hablamos del propósito de las imágenes:

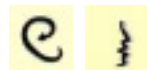
- Captar la atención
- Motivarte a leer el cuento
- Informarte del contenido del cuento

SESIÓN 2**TAREA 2: ENCUENTRA PALABRAS SIGUIENDO UNA RIMA (TRABAJO EN GRUPO)**

NÚMERO DE SESIONES: UNA

Actividad 2.1

25 minutos



Fonética (escuchamos el texto)

A Primera audición. Pedimos a los alumnos/as que se agrupan en 4 ó 5, cada grupo tiene una secuencia.

B. Segunda audición. Ahora pedimos al los grupos que marquen qué palabras riman

C. Tercera audición, a continuación les pedimos que comprueben sus respuestas

D. Trabajo individual. Finalmente, proporcionamos a cada alumno/a de los grupos la lista de palabras para que rodeen con un círculo las palabras que riman

<p>1st.</p> <p>S E Q U E N C E</p>	 <p>Hama drinks</p>	 <p>Hama runs</p>	 <p>Hama plays</p>	 <p>Hama jumps</p>
<p>2nd.</p> <p>S E Q U E N C E</p>	 <p>Bowie talks</p>	 <p>Bowie sings</p>	 <p>Bowie dances</p>	 <p>Bowie rings</p>
<p>3rd.</p> <p>S E Q U E N C E</p>	 <p>Etien throws</p>	 <p>Etien kicks</p>	 <p>Etien hides</p>	 <p>Etien skips</p>
<p>4th.</p> <p>S E Q U E N C E</p>	 <p>Hama is righth</p>	 <p>Hama is brave</p>	 <p>Hama is wrong</p>	 <p>Hama is safe</p>

5th. S E Q U E N C E				
	Bowie is happy	Bowie is sad	Bowie is good	Bowie is bad

Lista de palabras (rodea con un círculo las palabras que riman en cada sección)

1. drinks, runs, plays, jump
2. talks, sings, drinks, rings
3. eats, shouts, swings, counts
4. throws, kicks, hides, skips
5. right, brave, wrong, safe
6. happy, sad, good, bad

Actividad 2.2  **10 minutos**  

Clasifica el vocabulario de acuerdo con las siguientes categorías

Acciones sing	Emociones/sentimientos happy	Actitudes good
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Actividad 2.3  **10 minutos**  

Observa y memoriza

- A. Fijamos una página del cuento en la pizarra, o la proyectamos desde el Power Point. Les decimos a los alumnos que tienen un minuto para observar la imagen y memorizar lo que ven
- B. A continuación, por parejas, les pedimos que escriban la lista de palabras que recuerden
- C. Finalmente, cada pareja cuenta las palabras y compara sus resultados con sus compañeros.

Actividad 2.4 **15 minutos**

- A. Dividimos la clase en dos grupos
- B. Ahora, fijamos la portada del cuento en la pizarra o la proyectamos desde el Power Point,
- C. A continuación, les damos una clave de rima y les pedimos "Encuentra algo que rime con "hat", "bee", "high", "shoe", "chair" (hat-cat; bee-tree; high-sky; shoe-blue; chair- hair; ... etc)



SESIÓN 3,
TAREA 3: REPRESENTA UN DIÁLOGO

NÚMERO DE SESIONES: UNA

Actividad 3.1 **20 minutos - Raps y Rimas**

- A. Se eligen varias páginas del cuento pedimos a los alumnos/as que describan lo que ven: el humor de los personajes, etc.
- B. Enseñamos a los alumnos/as una rima/rap corto y se les invita a repetirla después de nosotros
- C. Les repartimos la ficha con la actividad en la que completarán los raps mirando las imágenes o de memoria
- D. Comprobamos sus respuestas
- E. Los alumnos/as practican diciendo una rima/rap, preparan las acciones correspondientes y la representan delante del grupo

RIMAS

Portada del cuento

Tip-toe in the grass and over the trees
Look, it's a green tree I can see

Página 3 del cuento

Do you play chess? No, I don't
Will you play chess? No I won't

Página 8 del cuento

Look! I've got a bike, it isn't blue
He's my friend and he's happy too

Página 23 del cuento

See-saw, touch the sky
Now I'm low, now I'm high

Página 16 del cuento

I'm Peter, Who are you?
I'm Hama, How do you do?

Actividad 3.2 **15 minutos - Sopa de letras**

- A. Proporcionamos a los alumnos/as un recuadro cuadrículado
- B. Pedimos a los alumnos/as que escriban palabras en vertical, en horizontal y en diagonal y que después rellenen los espacios en blanco con letras para esconder las palabras

- C. Invitamos a los alumnos a que intercambien los recuadros y que escriban las palabras que encuentren
D. A continuación, los alumnos/as comparan sus respuestas

Actividad 3.3  **25 minutes - Lee, une y escribe (trabajo en grupo)**   

Lee y une los bocadillos con los personajes del cuento. Haz preguntas sobre los personajes

- A. Sostenemos en alto algunas páginas del cuento y hacemos preguntas sobre los personajes
¿Piensas que está feliz, triste, preocupada, asustada)
B. Ahora preguntamos a los alumnos/as lo que creen ellos que pueden estar diciendo los personajes y escuchamos sus ideas
C. A continuación, leemos los bocadillos y comprobamos la comprensión
D. Entonces, les explicamos que hay sólo un bocadillo para cada personaje
E. Así, les pedimos que recorten y peguen los bocadillos con los personajes que correspondan
F. Cuando terminen, les pedimos que elijan una página del cuento y que inventen un diálogo entre los personajes
G. Finalmente, invitamos a algunas parejas a que representen sus diálogos

SESIÓN 4
TAREA 4: DESCRIBE UNA IMAGEN DEL CUENTO

 **NÚMERO DE SESIONES: UNA**

Actividad 4.1. Describe una imagen (parejas)   

- A. (10 minutos) Les pedimos que elijan una página del cuento y que la describan con detalle. Les proporcionamos un ejemplo para hacer la descripción
Ejemplo: "En la imagen veo También hay Me gusta Pienso que la imagen es"
B. (20 minutos) Ahora, les pedimos que elijan una imagen y que la describan junto con su pareja
Cuando terminen de escribir el texto, les pedimos que lo revisen a través de unas preguntas:
Ortografía
Vocabulario
Puntuación
C. (20 minutos) Una vez que acaben la descripción, les pedimos que la intercambien con otros compañeros/as. Leen la descripción de la otra pareja y tratan de identificar la imagen del cuento a la que se refiere. Una vez identificada, lo comprueban con sus compañeros/as
D. (10 minutos) Finalmente, pedimos a alguna pareja que comenten oralmente sus descripciones delante del resto de la clase

SESIÓN 5
TAREA 5. TAREA FINAL: ESCRIBE Y PRESENTA UN PERFIL DE UN PERSONAJE

 **NÚMERO DE SESIONES: DOS**

Actividad 5.1 Perfil de un personaje   

Inventar y describir un personaje del cuento

- A. (15 minutos) Elegimos un personaje del cuento (por ejemplo Hama), pedimos a los alumnos/as que nos digan cómo creen que es Hama y proponemos adjetivos para describirla: tímida, callada, nerviosa, amigable, etc.
A continuación, les hacemos preguntas sobre la vida de Hama
- ¿Qué edad tiene?
 - ¿Qué aficiones tiene?
 - ¿Quiénes son sus amigos?
 - ¿Cuáles son sus aficiones favoritas?
 - Otras cosas que le gustan: comida, juguetes, ropa, música, etc.
- Ejemplo:

“Hama tiene nueve años. Es tímida, callada y amigable. Hama vive con su mamá y con su papá. Después del colegio va a jugar en el parque. Su bebida favorita es el zumo. A Hama le gusta el ajedrez y correr”

B. (45 minutos). A continuación, les pedimos que elijan un personaje y escriban su perfil

Cuando terminen de escribir el texto, les pedimos que lo revisen a través de unas preguntas:

- Ortografía
- Vocabulario
- Puntuación

SESIÓN 6



60 MINUTOS

Actividad 6.1 Presenta tu personaje al resto del grupo



- A. Cuando terminen la descripción, la presentan al resto del grupo (pueden utilizar las TICs para la presentación)
- B. Pedimos al resto de la clase que según escuchan, señalen de qué personaje se trata y rellenen la hoja de co-evaluación.

LENGUA INGLESA "HAMA IS SAFE"

In this Unit you are going to learn about "VALUES"

At the end of this Unit you will be able to: choose a character of the story "Hama is safe", write a short description and present it to your partners.

Sequence

1st. Day: Design a new cover for "Hama is safe"

- Play "I spy with my little eye ..."
- Learn vocabulary related to "actions" and "attitudes"
- Play "Hangman"
- Write creative words
- Listen to the story "Hama is safe" and design a new cover for the book

2nd. Day: Listen to and find the words which rhyme

- Underline the words which rhyme in "Hama is safe"
- Place words in the following groups: actions, emotions/feelings and attitudes
- Play a Memory Game

3rd. Day: Write and perform a dialogue between the characters in "Hama is safe"

- Listen to and repeat rhymes
- Complete a "word search"
- Choose a page in the book and invent a dialogue between the characters
- Invent and perform a dialogue

4th. Day: Describe a picture in the book "Hama is safe"

- Choose a picture and describe it following a model
- Read your partner's description
- Read your description to your partners

5th. Day: Write a short description and present it to your partners

- Choose a character and write a short description

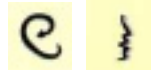
6th. Day: Present your description to your partners

- Present your description

LESSON 1

TASK 1: INVENT A NEW COVER FOR THE BOOK

ACTIVITY 1.1: I spy with my little eye something beginning with:



"T": _____

"C": _____

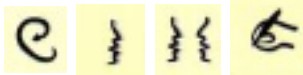
"S": _____

"B": _____

"H": _____



ACTIVITY 1.2



A.



swing



jump



hide



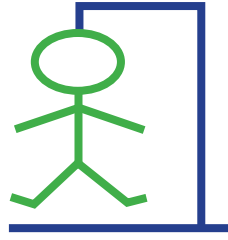
skip



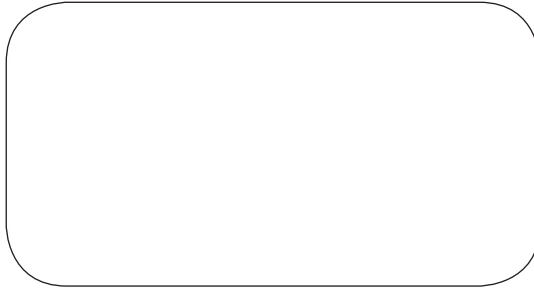
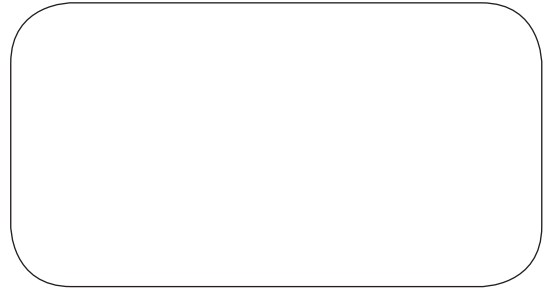
ring

B. Play a memory game

C. Play Hangman



ACTIVITY 1.3 : Creative words. Write more words



ACTIVITY 1.4:



A: Listen to the story



B. Invent a new cover for the book




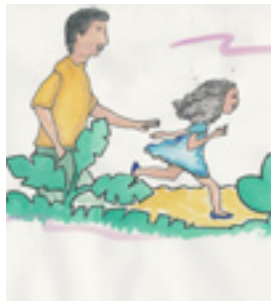


LESSON 2
TASK 2

ACTIVITY 2.1



- A. Listen to the text
- B. Mark the words which rhyme in the following sequences

GROUP 1

1st. S E Q U E N C E				
	Hama drinks	Hama runs	Hama plays	Hama jumps

C. Check your answers

GROUP 2

2nd. S E Q U E N C E				
	Bowie talks	Bowie sings	Bowie dances	Bowie rings

C. Check your answers

GROUP 3

3rd. S E Q U E N C E				
	Etien throws	Etien kicks	Etien hides	Etien skips

C. Check your answers

GROUP 4

4th. S E Q U E N C E				
	Hama is righth	Hama is brave	Hama is wrong	Hama is safe

C. Check your answers

GROUP 5

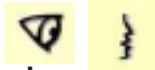
5th. S E Q U E N C E				
	Bowie is happy	Bowie is sad	Bowie is good	Bowie is bad

C. Check your answers

D. Circle the words which rhyme:

1. drinks, runs, plays, jump
2. talks, sings, drinks, rings
3. eats, shouts, swings, counts
4. throws, kicks, hides, skips
5. right, brave, wrong, safe
6. happy, sad, good, bad

ACTIVITY 2.2: Place the words in the following groups: actions, emotions/feelings and attitudes.

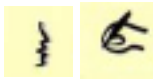


List of words:

drinks, runs, plays, jump
 talks, sings, drinks, rings
 eats, shouts, swings, counts
 throws, kicks, hides, skips
 right, brave, wrong, safe
 happy, sad, good, bad

ACTIONS	EMOTIONS/FEELINGS	ATTITUDES
sing	happy	good
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

ACTIVITY 2.3



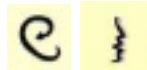
A. Look at the picture on the board and try to remember as much as possible

B. Write as many words as you can remember

C. Count your words and compare with your partners

Number of words I have remembered: _____

ACTIVITY 2.4



A. Look at the picture on the board and find something that rhymes with



hat bee high

shoe chair

LESSON 3
TASK 3

ACTIVITY 3.1



- A. Look at the pictures and answer:
- What can you see?
 - Are they happy/sad?
 - Where are they?



- B. Listen to the rhymes
C. Repeat the rhymes after the teacher
D. Complete the rhymes



Tip-toe in the grass and over the
Look, it is a g_____ t_____ I can see



Do you play chess? No, I don't
Will you play c_____? No, I won't



Look, I've got a b_____, it isn't blue
He's my friend and he's happy too

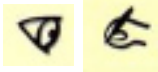


See-saw, touch the s_____
Now I'm low, now I'm h____



I'm Peter, Who are you?
I'm H_____, How do you do?

ACTIVITY 3.2 Word Search



A. Write words vertically, horizontally or diagonally and then fill in the blanks with other letters.

B. Exchange with your partner

C. Compare and check your answers

ACTIVITY 3.3: Read, match and write



A. Cut out and stick. There is one speech bubble for each character

Etien! Where are you?



Great! I'm jumping



Do you like Maths?



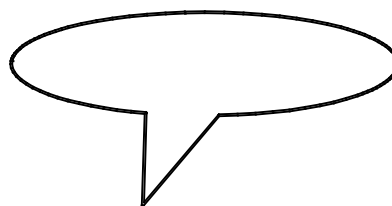
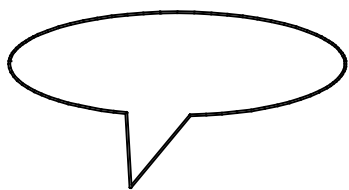
Look! I'm running



Do you like my bike?



B. Choose a page in the book and invent a dialogue between the characters



C. Say the dialogue

LESSON 4
TASK 4 DESCRIBE A PICTURE IN THE BOOK

ACTIVITY 4.1: Choose a picture and describe it



You can follow this model:



"In the picture I can see _____

There is also _____

I like the _____

I think the picture is _____

When you have finished, revise:

Spelling

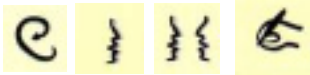
Punctuation

Vocabulary

Exchange your descriptions with your partner

LESSON 5
 FINAL TASK

ACTIVITY 5.1



A. Listen to the teacher and answer the questions about Hama



- Her age
- Her hobbies
- Her friends
- Her favourite free times activities

B. Choose a character and write a profile

When you have finished, revise:

- If your partners will know the character you describe
- Spelling
- Punctuation
- Vocabulary

LESSON 6: PRESENT YOUR DESCRIPTION TO YOUR PARTNERS

ACTIVITY 6.1: Present your description to your partners



HOJA DE AUTOEVALUACIÓN

Mi nombre es _____

1). - Lo que soy capaz de hacer: pon un círculo donde corresponda

L2		Bien	Muy bien
ESCUCHAR COMPREN- DER	Escuchar el cuento "Hama is safe" y comprender el sentido global		
	Escuchar el cuento y hacer las acciones		
	Responder a preguntas de comprensión sobre los personajes del cuento		
	Asociar cada verbo del cuento con su imagen		
	Dibujar una nueva portada para el cuento		
	Escuchar palabras e identificar las que riman		
	Escuchar una descripción y asociarla con el personaje al que se refiere		
	Decir palabras que empiecen por una letra cualquiera		
HABLAR	Decir los verbos en tercera persona: "jumps", "runs", "sings", etc.		
	Decir palabras que rimen		
	Completar un rap o rima: "Tip-to in the grass .."		
	Describir lo que veo en una página del cuento siguiendo un modelo		
LEER	Deducir las acciones del cuento viendo las imágenes		
	Leer correctamente cualquier página del cuento "Hama is safe"		
	Leer listas de palabras que rimen		
	Leer bocadillos de un diálogo y asociarlo a los personajes del cuento		
	Leer una descripción y asociarla con el personaje		
CONVERSAR	Representar los diálogos breves entre los personajes del cuento		
	Proponer palabras para jugar "Hangman"		
	Representar un diálogo previamente memorizado		
ESCRIBIR	Utilizar el inglés ayudándome de gestos al trabajar con mis compañeros		
	Clasificar vocabulario de acciones, sentimientos y actitudes		
	Describir una imagen del cuento "Hama is safe" siguiendo un modelo		
	Escribir sobre un personaje del cuento: edad, aficiones, amigos, actividades favoritas, etc		

2). - La Secuencia didáctica

	nada	lo normal	mucho
Me gustó la tarea final			
Me gustó el tema			
Me gustaron las actividades orales			
Me gustaron las actividades escritas			
Me gustaron las actividades escritas			

3).- Lo más fácil y lo más difícil

La actividad más difícil:

La actividad más fácil:

FINAL TASK CO-EVALUATION: DESCRIBE A CHARACTER

GROUP 1

LINGÜISTIC CONTENTS: Choose one				Name	Name	Name	Name	Name
Excellent	very good	OK	not very good					
The description is clear and well-structured								
The use of grammar is correct								
His /her pronunciation and intonation are correct								
He /she speaks fluently								
He / she uses the right vocabulary								
He /she stresses words correctly								

GROUP 2

LINGÜISTIC CONTENTS: Choose one				Name	Name	Name	Name	Name
Excellent	very good	OK	not very good					
The description is clear and well-structured								
The use of grammar is correct								
His /her pronunciation and intonation are correct								
He /she speaks fluently								
He / she uses the right vocabulary								

GROUP 3

LINGÜISTIC CONTENTS: Choose one				Name	Name	Name	Name	Name
Excellent	very good	OK	not very good					
The description is clear and well-structured								
The use of grammar is correct								
His /her pronunciation and intonation are correct								
He /she speaks fluently								
He / she uses the right vocabulary								
He /she stresses words correctly								

GROUP 4

LINGÜISTIC CONTENTS: Choose one				Name	Name	Name	Name	Name
Excellent	very good	OK	not very good					
The description is clear and well-structured								
The use of grammar is correct								
His /her pronunciation and intonation are correct								
He /she speaks fluently								
He / she uses the right vocabulary								
He /she stresses words correctly								

secuencia
didáctica
anexos

ABC Defiijk
Lenguas

ANEXO I: FLASH - CARDS**SWING**



JUMP



HIDE



RING



SKIP

ANEXO II: CUENTO EN IMÁGENES



Hama is safe



Hama drinks



Hama runs



Hama plays



Hama jumps



Bowie talks



Bowie sings



Bowie dances



Bowie rings



Etien throws



Etien kicks



Etien hides



Etien skips



Hama is right



Hama is brave



Hama is wrong



Hama is safe



Bowie is happy



Bowie is sad



Bowie is good



Bowie is bad



Etien eats



Etien shouts



Etien swings



Etien counts



Everybody runs
Everybody sings
Everybody jumps
Everybody rings

Everybody kicks
Everybody shouts
Everybody skips
Everybody counts



Everybody is sad
Everybody is brave
Everybody is bad
Everybody is safe

