



**TREBALL FINAL DE GRAU EN
MESTRE/A D'EDUCACIÓ
INFANTIL/PRIMÀRIA**

TÍTOL: Creación de un proyecto audiovisual basado en el aprendizaje por retos en inglés.

Nom de l'alumne/a: Álvaro Moltó Pérez

Nom del tutor/a de TFG: María Jesús Frigols Martín.

Àrea de Coneixement: Metodología y didáctica en lengua extranjera.

Curs acadèmic: 2016/2017.

ÍNDICE

1. Resumen. (Página 3)
2. Palabras clave. (Página 3)
3. Justificación. (Páginas 3-4)
4. Introducción teórica (Página 4 a la 9)
5. Metodología. (Página 9 a la 22)
6. Resultados. (Páginas 22-23)
7. Conclusión. (Página 23)
8. Bibliografía. (Páginas 23-24)

1. Resumen.

El trabajo consistirá en la elaboración de un proyecto audiovisual que se llevaría a cabo durante los tres trimestres que supone un curso escolar. Este proyecto se realizará íntegramente en la asignatura de Lengua Inglesa y versará sobre algunos de los contenidos que los alumnos habrán estudiado previamente en Ciencias de la Naturaleza, sirviendo así de refuerzo para esta asignatura y a su vez dotar a los niños de mayor fluidez y conocimiento del inglés, ya que es un idioma muy importante de cara a su futuro.

El proceso que se seguirá para la elaboración del proyecto, será partiendo del “Challenge Based Learning”, lo cual permite que sean los propios alumnos los que, bajo la supervisión y guía del profesor de la asignatura, vayan construyendo poco a poco los pasos para llegar al resultado final y resolver el reto que se les plantea en un principio. Esta forma de aprendizaje les ayuda a conseguir más autonomía y a despertar su interés por algunos conocimientos que pueden desconocer. La forma de trabajar será grupal, a veces en pequeños grupos y otras como clase en su conjunto, permitiendo que los alumnos compartan sus reflexiones en todo momento con el resto de sus compañeros, ya que de esta manera es como realmente se podrá llegar al objetivo que se perseguirá en cada uno de los trimestres que se van a trabajar. Al ser un curso bajo de Primaria, se procurará que algunos de estos objetivos se trabajen en forma de juego, como sería en este caso el último trimestre, ya que es una parte que se encuentra incluida en el currículo de enseñanza y les permitirá salir un poco del prototipo establecido de clase en la que ellos solo hacen ejercicios y deberes mientras escuchan al maestro.

2. Palabras clave.

Challenge Based Learning, autonomía, inglés, proyecto audiovisual.

3. Justificación.

Debido al interés que tienen los niños de Educación Primaria en prácticamente cualquier tipo de tecnología, el hecho de que esta se vea envuelta en el proyecto y tenga un papel fundamental permite además mayor motivación a la hora de afrontar las clases y es muy probable que alimente la participación activa del alumnado en las actividades que se proponen dentro de la elaboración del producto final. Preguntando a los propios alumnos de Segundo de Primaria sobre qué les podría motivar o interesar, hubo una mayoría absoluta de la clase que coincidió en el llamado fenómeno “Youtuber”, por lo que podemos encontrar otra fuente de inspiración en ello

y aplicar algo similar como recurso didáctico, en este caso a través de la filmación de todo el proyecto y su posterior colocación en la página web oficial del centro.

Se trata a su vez de un proyecto que elaborarán los propios alumnos, lo cual resulta de especial interés de cara a su desarrollo del pensamiento crítico, uno de los objetivos principales que debe perseguir la educación. Además, al trabajar unos contenidos específicos en una lengua extranjera pueden ampliar sus conocimientos no solamente de la lengua, sino de la materia en cuestión, lo que dotará a los alumnos de una capacidad mayor de expresarse en esta lengua y de enfrentarse a situaciones cotidianas que la requieran.

Es por estas razones por lo que lo considero de interés, porque aúna un tema de interés para los alumnos y un trabajo de muchas de las competencias del currículum de forma autónoma en la que el papel del profesor será especialmente de guía.

4. Introducción teórica.

El “Challenge Based Learning” trata de adaptarse a la forma de trabajo en el siglo 21, los estudiantes trabajan de forma colaborativa y grupal con tal de lograr un fin, en este caso la resolución de un reto que se les plantea en un principio. Además, trabajar de esta manera implica el uso de herramientas TIC que completan la experiencia al ser incluidas en esta forma de trabajar, en este caso cámaras de grabación, la pizarra digital y algunos vídeos que se explicarán en sus apartados correspondientes.

Para trabajar de esta manera se comienza planteando una idea principal de forma muy concreta (Big Idea), lo cual lleva a formular una pregunta esencial directamente relacionada con esa idea principal y que nos dé una idea clara de qué es lo que se quiere trabajar concretamente (Essential Question). A esta pregunta es a la que tendremos que responder al finalizar el proceso que conlleva esta forma de aprendizaje. De esta, podremos extraer el reto (The Challenge) cuya resolución se llevara a cabo a través de una serie de preguntas guía que nos podemos plantear para concretar los puntos que queremos tocar para resolverlo (Guiding Questions). A través de estas cuestiones ubicadas dentro del reto, realizaremos una serie de actividades relacionadas con el objetivo perseguido para así conseguirlo que será lo que se llaman “Guiding Activities”, con el fin de dar pistas y repasar los conocimientos que se requieren para tener éxito en lo que se plantea desde un principio. Existe un paso más llamado “Guiding resources” que no emplearemos a lo largo de este proyecto, ya que requiere el uso de webs específicas que al ser alumnos tan pequeños no utilizaremos. Una vez completada esta fase, pasaremos a la solución (Solution), en la que aplicaremos todos los conceptos y conocimientos empleados durante todo el proceso

para así resolver el reto planteando situaciones cotidianas que nos ayuden a resolverlo y asegurarnos de que se ha aprendido lo que se pretendía desde un primer momento. Por último, llegaremos a la evaluación (Evaluation), donde se comprobará que los resultados se corresponden con el reto principal y a la publicación (Publishing) del resultado, donde no solamente se publicará el trabajo que han hecho los alumnos en sí sino todo el proceso que han seguido hasta llegar al producto final.

Debido a que a través del proyecto se refuerzan dos áreas, habrá una serie de contenidos y criterios de evaluación que se mantengan a lo largo de los tres trimestres completos, siendo así todos los de Inglés comunes y algunos de Ciencia de la Naturaleza variables. Como se puede observar a continuación, se trabajan especialmente los contenidos referentes a la interacción y comprensión oral, así como la parte de preparación y planificación de un proyecto.

Contenidos:

CONTENIDOS COMUNES CIENCIAS DE LA NATURALEZA:

Bloc 1: INICIACIÓ A L'ACTIVITAT CIENTÍFICA.

- Desenvolupament d'hàbits de treball entorn de l'activitat científica.
- Utilització de diferents fonts d'informació, de diversos materials, així com de les TIC, complint les mesures necessàries de protecció i seguretat.
- Exposició oral amb suports del resultat d'una experiència.
- Presentació d'informes per a comunicar resultats.
- Participació en la planificació.
- Escolta de les aportacions alienes. Acceptació d'altres punts de vista. Aportació d'idees pròpies constructives.
- Exposició oral amb suports del resultat d'una experiència.
- Reconeixement del treball aliè. Responsabilitat del treball personal per a aconseguir una meta col·lectiva.
- Desenvolupament de projectes en equip de manera guiada, complint la seua part del treball en tasques que impliquen diversos companys. Diàleg entre iguals dirigit.

- Esforç, força de voluntat. Constància i hàbits de treball. Ús d'estratègies d'aprenentatge cooperatiu. Busca d'orientació o ajuda quan es necessita.
- Organització d'un projecte amb ajuda guiada.

CONTENIDOS COMUNES LENGUA INGLESA:

Bloc 1: COMPRESIÓ DE TEXTOS ORALS

- Descripció de persones, dades personals, activitats, llocs, objectes, hàbits i plans.
- Interacció amb comprensió dirigida, assajada, guiada i espontània.
- Comprensió oral de la llengua per a comunicar-se i aprendre en altres àrees del currículum.
- Patrons discursius bàsics o els punts d'una narració esquemàtica.

Bloc 2: PRODUCCIÓ DE TEXTOS ORALS: EXPRESSIÓ I INTERACCIÓ

- Descripció de persones, llocs i objectes.
- Establiment i manteniment de la comunicació.
- Ús de l'expressió i la interacció orals per a comunicar-se i aprendre en una altra àrea del currículum.

Bloc 3: COMPRESIÓ DE TEXTOS ESCRITS

- Obtenció d'informació de manera guiada per mitjà de ferramentes de busca i visualització digital en dispositius electrònics.

Bloc 4: PRODUCCIÓ DE TEXTOS ESCRITS I INTERACCIÓ

- Interacció per mitjà de ferramentes de comunicació sincrònica en dispositius electrònics en situacions de comunicació dirigides o espontànies.

Criterios de evaluación:

CRITERIOS COMUNES CIENCIAS DE LA NATURALEZA:

Bloc 1: INICIACIÓ A L'ACTIVITAT CIENTÍFICA.

Criteria d'avaluació	CC
BL1.1. Formular preguntes amb l'ajuda del	CCLI

docent, relacionades amb el ser humà i la salut, els sers vius, la matèria i l'energia i la tecnologia i determinar els conceptes clau i establir els mètodes instruments més adequats.	CMCT CAA
BL1.3. Utilitzar llistes, esquemes senzills o imatges per a establir fets rellevants i relacions entre ells per mitjà de la identificació de les idees i conceptes clau relacionats amb la indagació.	CCLI CAA
BL1.4. Comunicar oralment i per escrit les conclusions d'una experiència realitzada, després d'una planificació col·lectiva amb el suport d'un guió.	CCLI CAA
BL1.7. Participar en el procés de planificació del desenvolupament d'un producte o una tasca, ordenar amb ajuda els passos que s'han de seguir, reconèixer si els han realitzat correctament i expressar les seues opinions sobre el resultat.	CAA SIEE

CRITERIOS COMUNES LENGUA INGLESA:

Bloc 1: COMPRENSIÓ DE TEXTOS ORALS

Criteria d'avaluació	CC
BL1.1 Identificar la informació essencial en textos orals molt breus i senzills en llengua estàndard, amb estructures simples i lèxic d'ús molt freqüent, articulats amb claredat i lentament, i transmesos de viva veu o per mitjans tècnics, sobre temes habituals i concrets relacionats amb les pròpies experiències i necessitats, en contextos quotidians predicibles o relatius a àrees de necessitat immediata, en els àmbits personal i educatiu, sempre que les	CCLI CAA CSC

condicions acústiques siguin bones i no es distorsione el missatge, es puga tornar a escoltar el que s'ha dit o demanar confirmació i es compte amb suport visual o amb una clara referència contextual, discriminant patrons sonors i d'entonació.	
BL1.4 Identificar, per mitjà de models i de manera guiada, un repertori limitat de lèxic d'alta freqüència, contextualitzat en situacions quotidianes, habituals i concretes, relacionades amb els propis interessos, experiències i necessitats.	CCLI CAA

Bloc 2: PRODUCCIÓ DE TEXTOS ORALS: EXPRESSIÓ I INTERACCIÓ

Criteris d'avaluació	CC
BL2.4 Utilitzar un repertori de lèxic oral d'alta freqüència en contextos familiars i escolars, sobre temes concrets relacionats amb els propis interessos, produint o reproduint-lo per mitjà del joc i l'experimentació.	CCLI CAA
BL2.5 Esforçar-se i mantindre l'atenció mentre realitza una activitat sense abandonar quan li costa realitzar-la.	CAA SIE
BL2.6 Participar en equips de treball de manera guiada col·laborant amb els altres membres del grup per a aconseguir metes comunes.	CSC CAA SIE

Bloc 3: COMPRENSIÓ DE TEXTOS ESCRITS

Criteris d'avaluació	CC
BL3.2 Utilitzar les estratègies bàsiques més adequades per a la comprensió d'un text escrit i utilitzar les paraules que comprén.	CCLI CAA

Bloc 4: PRODUCCIÓ DE TEXTOS ESCRITS I INTERACCIÓ

Criteris d'avaluació	CC
BL4.5 Participar en el procés de planificació del desenvolupament d'un producte o una tasca, ordenar amb ajuda els passos que s'han de seguir; reconèixer si els han realitzat correctament i expressar les seues opinions sobre el resultat.	CAA SIEE

5. Metodología.

El proyecto se basará en la clase de segundo B de Primaria del centro Escultor Ortells de Villareal, ya que el colegio cuenta con recursos como aula de informática, cámaras para filmar el proceso pertenecientes a cada ciclo, página web oficial donde colgar el proyecto y en definitiva una serie de facilidades que permiten una elaboración más efectiva y didáctica de todo el proceso que conlleva. Además, esta clase presenta un caso de alumno con Necesidades Educativas Especiales (con síndrome de Asperger), aunque no requiere de medidas especiales, ya que es de los que mejor conoce la lengua inglesa de la clase y es un alumno muy inteligente sin ningún tipo de dificultad académica (su problema es principalmente en cuanto a la empatía y a las relaciones sociales). En la clase hay diez niñas y catorce niños, dos de ellos repetidores de primero (uno es el alumno con Trastorno del Lenguaje) y en general poseen un rendimiento académico excelente, habiendo solamente tres alumnos con ciertas dificultades de entre los veinticuatro. El comportamiento y la disciplina son los puntos débiles del grupo, pero al ser muy participativos y con muchas ganas por aprender, este puede ser un trabajo que les resulte muy interesante, ya que requiere la implicación de todo el grupo para su correcto desarrollo.

El papel principal del maestro será asegurarse de que se hace un uso correcto del material del que se dispone, tanto durante el proceso como durante la resolución del reto principal de cada trimestre, además de guiar a los alumnos para que lleguen a las conclusiones necesarias para poder ejecutar correctamente las actividades que se plantean. Debido a que habrá momentos en los que aparecerá vocabulario o gramática desconocida para el alumnado, el maestro aprovechará para incidir en ella y ayudará a los alumnos a elaborar los guiones necesarios, respetando siempre sus opiniones y lo que quieren poner, dentro siempre del temario que se está trabajando. También será la persona encargada de moderar los debates que puedan surgir en cada momento dentro de la actividad y ayudará a resolver los obstáculos que los alumnos puedan encontrar en cada paso, siempre bajo las normas establecidas en el

aula en cuestión. Además, será el encargado de filmar cada etapa correspondiente al “Challenge Based Learning” y de colgar los vídeos resultantes en la página oficial del colegio. En cuanto a la temporización de las actividades correspondientes a cada paso del proyecto, dependerá del trimestre trabajado, ya que hay algunos más largos, aunque se procurará que cada tema ocupe unas cinco sesiones al final de cada trimestre. Para esto, se utilizará el calendario lectivo actual correspondiente a la localidad de donde proviene el centro en el que se basará este proyecto.

Como he mencionado anteriormente, el proyecto se dividirá en tres trimestres en los que se trabajará un tema distinto cada vez, siguiendo los pasos del Challenge Based Learning.

Primer trimestre: Animales.

Contenidos específicos:

Bloc 3: ELS SERS VIUS

- Característiques físiques dels animals.
- Els ecosistemes com a entorn natural dels sers vius.

Criterios de evaluación específicos:

Bloc 3: ELS SERS VIUS

Criteris d'avaluació	CC
BL3.1. Identificar i explicar les principals funcions dels sers vius (naixen, es relacionen, es reproduïxen i moren) reconeixent les seues característiques a través de l'observació o relatius a àrees de necessitat immediata, en els àmbits personal i educatiu, sempre que les condicions acústiques siguen bones i no es distorsione el missatge, es pugui tornar a escoltar el que s'ha dit o demanar confirmació i es compte amb suport visual o amb una clara referència contextual, discriminant patrons sonors i d'entonació.	CMCT

Big Idea: Animals.

Essential question: How much do we know about animals?

The challenge: El reto será representar y filmar una situación hipotética en la que una parte de los alumnos de la clase serán unos exploradores que van a recorrer

diferentes paisajes y ecosistemas para ver distintos tipos de animales.

Guiding questions: ¿Qué características tienen en común y en cuáles se diferencian los animales? ¿Cómo podemos clasificar los animales según su manera de reproducirse? ¿Qué clases de animales conocemos? ¿Qué ecosistemas conocemos?

Guiding activity: Para comenzar la actividad debemos saber primero qué tipo de ecosistemas conocen los alumnos y qué animales se pueden encontrar en ellos.

Como ejemplo, utilizaremos “Savannah”, “Beach” y “Jungle” y deberán decir también cómo clasificarían los animales que los habitan de forma correcta. Para ello se elaborará una lista en la pizarra que ellos mismos podrán copiar para tener claro qué animales hacer y cómo clasificarlos para realizar posteriormente la actividad oral.

Durante el proceso, se mostraran los animales que los alumnos vayan pensando en la pizarra digital para así facilitar su descripción. Además, de este modo se familiarizarán mejor con su aspecto y sus características. Si no saben alguna característica, deberán buscarla en casa para poder completar la tabla. Un ejemplo de lista podría ser el siguiente:

Savannah

Animal	Reproduction	Feeding	Physical traits
Lion	Mammal, viviparous.	Other animals (zebra), carnivorous.	Four legs, long mane, sharp teeth, big body, brown hair...
Zebra	Mammal, viviparous.	Grass, herbivorous.	Four legs, black and white stripes, hooves, mane...
Vulture	Bird, oviparous.	Dead animals, carnivorous.	Big wings, long neck, sharp beak, black feathers...
Mosquito	Insect, oviparous.	Fruit juice, herbivorous.	Small body, six legs, small wings...
Ostrich	Bird, oviparous.	Seeds, plants, herbivorous.	Big body, long neck, small beak, two strong legs, big wings but it can't fly...

Beach

Animal	Reproduction	Feeding	Physical traits
Turtle	Reptile, oviparous.	Seaweed, mollusks, omnivorous.	Hard shell, scales, four fins...
Seagull	Bird, oviparous.	Fish, leftovers, omnivorous.	Two long wings, white feathers, sharp beak...
Dolphin	Mammal, viviparous.	Fish, carnivorous.	Fins, long mouth, little sharp teeth, gray body...
Shark	Fish, oviparous.	Fish, mollusks, carnivorous.	Rough skin, multiple sharp teeth, fins, gills...
Beetle	Insect, oviparous.	Leftovers, omnivorous.	Hard shell, hidden wings, little black body...

Jungle

Animal	Reproduction	Feeding	Physical traits
Salamander	Amphibian, oviparous.	Insects, carnivorous.	Colorful, small body, four legs, long tail...
Crocodile	Reptile, oviparous.	Other animals, carnivorous.	Four short legs, scales, long tail, green body, long mouth with sharp teeth...
Frog	Amphibian, viviparous.	Insects, carnivorous.	Long tongue, four legs with different shapes, soft skin, sticky...
Butterfly	Insect, oviparous.	Nectar, herbivorous.	Small body, long tongue, big and colorful wings...
Tiger	Mammal, viviparous.	Other animals, carnivorous.	Black stripes, sharp nails and teeth, orange and white fur, big mouth...

Una vez esta parte esté completada, con ayuda del profesor, los alumnos intentarán buscar maneras de describir a los animales basándose en el vocabulario que se ha dado durante todo este proceso y tratarán de utilizar formas y herramientas de la gramática que han dado en clase, por ejemplo frases con “have/have got”, fórmulas de saludo y de despedida... En esta parte necesitarán ayuda extra del maestro para poder conectar bien las frases y que el conjunto tenga sentido. Aun así, se procurará que ellos tengan autonomía y diseñen la idea principal del diálogo.

Solution

Un grupo de exploradores visitarán tres ecosistemas: la playa, la sabana y la jungla. Allí descubrirán diferentes tipos de animales que habitan en ellos y como parte de la investigación que están realizando, deberán clasificarlos, observando las características que han estudiado en la asignatura de Ciencias de la Naturaleza. En este caso clasificarán los animales en vertebrado/invertebrado, ovíparo/vivíparo y en ave/mamífero/reptil/anfibio/insecto/pez. Para ello contarán con la ayuda de los propios seres vivos que se encuentren por el camino.

Para poder representar la situación que se plantea, habrá que dividir a la clase, asignando el rol de exploradores a nueve alumnos, que a su vez se dividirán en grupos de tres, cada grupo será el que explora uno de los ecosistemas de cara a la filmación final del proyecto. El resto de alumnos asumirán el papel de un animal cada uno, teniendo que saber las características que posee cada animal en base a lo que se ha ido trabajando en clase. El profesor será el encargado de filmar el proceso, ya que deberá hacer dos vídeos, uno con la edición final de la representación y el otro detallando los pasos que se han ido utilizando hasta llegar al producto final.

El primer escenario será “Savannah”, luego “Beach”, y finalmente “Jungle”, donde los exploradores encontrarán a los animales que han planteado en clase. Para no complicar la actividad utilizarán el guión que habrán preparado previamente en la actividad anterior, aunque habrá lugar para la improvisación, especialmente por parte de los que hacen de animales, ya que tendrán que tratar de emular su comportamiento:

Ejemplo:

Explorer 1: “Oh, look, there’s a zebra over there!”

Explorer 2: “Yes, I can see its black and white stripes”

Explorer 3: “Hello, zebra how are you?”

Zebra: “I’m fine, thank you. I’m eating grass because it’s lunch time.”

Explorer 1: “Look, guys, it has four strong legs.”

Zebra: “Yes, I use them to run when I see the lion coming.”

Explorer 2: "Oh, oh, zebra, I see a lion over there, I think you should run."

Evaluation

La evaluación se realizará de acuerdo a los criterios establecidos por el decreto, tanto los comunes de las asignaturas de Lengua Inglesa y Ciencias de la Naturaleza, como los particulares del bloque que se trabajará en este primer trimestre (detallados en el apartado correspondiente). En este caso se tendrá en cuenta todo el proceso y su participación en él, al igual que las aportaciones que se hayan hecho por parte del alumnado y su comportamiento, especialmente si los alumnos han facilitado la realización del proyecto o por el contrario la han dificultado.

La evaluación se seguirá utilizando la siguiente plantilla:

Evaluation	0	0'5	1	1'5	2
Behavior.					
Participation.					
Use of English.					
Commitment to the role.					
Teamwork					

Total Score:

De este modo, la peor puntuación será 0 y la mayor 2, sumándose al final el resultado de cada ítem para dar una nota final sobre un máximo de 10 que se tendrá en cuenta dentro de la evaluación de la asignatura como si se tratase de una prueba más.

Publishing

Tanto el video de proceso como el de la simulación de la situación se subirán a la página del colegio para que los padres o cualquier interesado pueda acceder a ellos.

Segundo trimestre: La alimentación.

Contenidos específicos:

Bloc 2: EL SER HUMÀ I LA SALUT

- Nutrició i dieta equilibrada.
- Malalties comunes (p. ex. deshidratació, desnutrició...)

· Valoració i atenció al propi cos: autoestima.

Criterios de evaluación específicos:

Bloc 2: EL SER HUMÀ I LA SALUT

Criteria d'avaluació	CC
BL2.2. Adoptar hàbits d'alimentació sana i relacionar-los amb el bon funcionament del cos i prendre mesures preventives de malalties comunes relacionades amb mals hàbits.	CMCT SIEE

Big Idea: Feeding.

Essential question: How can we eat in a healthier way?

The challenge: El reto será representar y filmar una situación hipotética en la que los alumnos estarán en un comedor y deberán crear su propio menú en base a las nociones que ya tienen de qué alimentos son saludables y cuáles no a la vez que reciben recomendaciones por parte de los trabajadores del lugar.

Guiding questions: ¿Qué características tiene la comida saludable? ¿Cuáles son las comidas más importantes de día? ¿Abusamos a veces de comida que no es saludable? ¿Comemos frutas y verduras con suficiente frecuencia?

Guiding activity: Para comenzar la actividad los alumnos deberán llevar un seguimiento de los alimentos que han comido durante una semana dividiendo en si los han tomado de desayuno (breakfast), comida (lunch) o cena (dinner). Además deberán distinguir si han tomado unos alimentos como plato principal (main course), segundo plato (second course) o postre (dessert), excepto en el caso del desayuno. Una vez hecho este seguimiento cada alumno pondrá en común con el resto de la clase qué es lo que toma e irán comentando todos los alumnos con la moderación del profesor si lo que toman es saludable (healthy) o no (unhealthy) y comentarán los motivos. Mientras realizan las explicaciones, el profesor irá apuntando alimentos en la pizarra, cada uno según pertenece al desayuno, a la comida o a la cena y si es saludable o no, por lo que podrían quedar tres listas similares a las siguientes:

Breakfast

	Healthy food	Unhealthy food
Breakfast	Toasts, fruit (oranges, bananas, apples...), milk, cereal, nuts, juice...	Chocolate, cookies, cake, industrial bakery, milkshake...

Lunch

Lunch	Healthy food	Unhealthy food
Main course	Pasta, salad, soup, meatballs, salmon...	Lasagna, pizza, kebab, fast food in general...
Second course	Steak, fideua, paella, tuna...	Ketchup, mayonnaise, BBQ sauce, chips, French fries...
Dessert	Fruit, yogurt, milk...	Candy, cake, bakery...

Dinner

Dinner	Healthy food	Unhealthy food
Main course	Salad, soup, fish...	Lasagna, pizza, kebab, fast food in general...
Second course	Rice, Spanish omelet...	Burritos, chorizo, sausages ...
Dessert	Fruit, yogurt, milk...	Candy, cake, bakery...

Una vez esta parte esté completada, con ayuda del profesor, los alumnos intentarán buscar maneras de describir sus preferencias alimenticias y si estas son saludables o no, pueden servirse de frases con “I like/I don’t like”, ya que es algo que han estudiado. Además, se deberá hacer hincapié en que aunque haya alimentos que no son demasiado saludables, se pueden consumir de vez en cuando, lo importante es no cometer excesos en esos casos especialmente.

Al finalizar esto, el profesor dividirá a la clase en tres grupos, asignando a cada uno una comida diferente (“breakfast”, “lunch” o “dinner”) y entre el grupo deberán diseñar cuatro menús: dos compuestos por alimentos saludables (no tiene por qué ser completamente saludable, pero sí en su mayoría) y otros dos por poco saludables.

Una vez resuelta esta actividad se pasará a la siguiente fase.

Solution

Un grupo de alumnos visita un restaurante buffet libre, con una gran diversidad alimenticia entre la que pueden escoger. Sin embargo, deberán intentar pedir comida saludable, aunque como no todos lo harán, los camareros que allí trabajan y que sirven la comida harán recomendaciones a esos clientes. Esta situación se dará durante las tres comidas más importantes del día, por lo que los alumnos deberán fijarse en las diferencias entre estos alimentos y saber clasificarlos como se ha visto durante las clases de Lengua Inglesa y de Ciencias de la Naturaleza.

Una vez hechos los menús de la actividad guía se dividirá a los grupos de 8 en dos subgrupos de 4 y se les asignará un papel, unos harán de los comensales del buffet,

mientras que los otros serán los que sirven la comida. Habrá tres turnos que se corresponden con las comidas diarias descritas anteriormente, los alumnos que van a por comida deberán detallar el menú que quieren a los que sirven y estos deberán hacer recomendaciones o sugerencias para que el menú sea saludable. En el caso del desayuno no hará falta, pero en la comida y la cena deberán distinguir qué es lo que quieren de primer plato, de segundo y de postre utilizando el vocabulario que ya han ido aprendiendo durante el curso y que han aprendido durante la realización de este proyecto. El profesor supervisará en todo momento el guion, aportando correcciones donde sea necesario y ayudando a que las frases tengan cierta coherencia y cohesión. Una vez estén claros los roles, los menús que cada uno pedirá y cómo pueden expresar sus peticiones y sus recomendaciones, se pasarán a grabar los tres turnos de comida. Cuando acabe el primero, se filmará el siguiente, y así hasta haber grabado los tres.

Ejemplo:

Waiter 1: "Hello, good morning, can I help you?"

Customer 1: "Hello, good morning, I would like to have my breakfast"

Waiter 1: "Good, you can have whatever you want"

Customer 1: "Thank you, I would like to have a glass of milk, two toasts and an orange, please."

Waiter 1: "Good choice!"

Waiter 2: "Hello, good morning, can I help you?"

Customer 2: "Hello, good morning, I would like to have my breakfast"

Waiter 2: "Good, you can have whatever you want"

Customer 2: "Thank you, I would like to have a piece of cake, a milkshake and an apple, please."

Waiter 2: "Mmmh... I think it's better for you to have some juice instead of cake."

Evaluation

La evaluación se realizará de acuerdo a los criterios establecidos por el decreto, tanto los comunes de las asignaturas de Lengua Inglesa y Ciencias de la Naturaleza, como los particulares del bloque que se trabajará en este segundo trimestre (detallados en el apartado correspondiente). En este caso se tendrá en cuenta todo el proceso y su participación en él, al igual que las aportaciones que se hayan hecho por parte del alumnado y su comportamiento, especialmente si los alumnos han facilitado la realización del proyecto o por el contrario la han dificultado.

La evaluación se seguirá utilizando la siguiente plantilla:

Evaluation	0	0'5	1	1'5	2
Behavior.					
Participation.					
Use of English.					
Commitment to the role.					
Teamwork					

Total Score:

De este modo, la peor puntuación será 0 y la mayor 2, sumándose al final el resultado de cada ítem para dar una nota final sobre un máximo de 10 que se tendrá en cuenta dentro de la evaluación de la asignatura como si se tratase de una prueba más.

Publishing

Tanto el video de proceso como el de la simulación de la situación se subirán a la página del colegio para que los padres o cualquier interesado pueda acceder a ellos.

Tercer trimestre: Los materiales.

Contenidos específicos:

Bloc 4: MATÈRIA I ENERGIA

- Reducció, reutilització i reciclatge de materials.

Criterios de evaluación específicos:

Bloc 4: MATÈRIA I ENERGIA

Criteris d'avaluació	CC
BL4.1. Examinar i classificar diferents tipus de materials per al reciclatge, promovent-ne la reutilització i la reducció de rebutjos.	CMCT CSC

Big Idea: Materials.

Essential question: Can we use again the materials that we throw away?

The challenge: El reto será representar y filmar una situación hipotética en la que los alumnos sepan separar la basura según el material del que está compuesta y qué

usos se le puede dar en forma de juego, que implique también expresar de forma correcta esos contenidos en lengua inglesa.

Guiding questions: ¿Cómo podemos separar la basura según el material del que está hecha? ¿Cómo se puede dar utilidad a los desperdicios que generamos? ¿A dónde va a parar la basura que separamos?

Guiding activity: Para comenzar la actividad se pedirá a los alumnos que traigan de casa envases o basura que puedan conservar sin que ello repercuta en la higiene de su hogar (botellas de plástico, rollos de papel higiénico, papeles, latas...). El profesor procurará que los materiales que traen los alumnos sean variados, aunque todo dependerá de la disponibilidad que tenga cada uno y será necesaria la colaboración de las familias para este proceso. Se darán varios días para poder traer lo que se pide a clase y una vez hayan traído todos algo se juntará y dará comienzo la actividad.

El maestro traerá a clase contenedores pequeños de los que se pueden poner en las casas a clase, uno amarillo, uno azul, uno verde y uno gris. En pequeños grupos de 3 alumnos, la clase irá tirando al cubo correcto la basura que han ido recopilando, de manera que todos puedan tirar algo en ellos, y con ayuda del profesor en la pizarra irán poniendo qué van tirando en cada contenedor y diciéndolo en voz alta (el profesor corregirá los casos en los que se puedan equivocar). Una vez clasificada la basura, intentaremos reflexionar en el aula qué es lo que puede hacer con esos desperdicios, para ello, pondremos en la pizarra digital el corto en inglés "Recycle" del canal "WonderCloveKids", en el cual podrán ver qué uso se les puede dar a algunos materiales una vez se reciclan y una pequeña aproximación animada al proceso que conlleva el reciclaje. Una vez visionado en clase, pasaremos a que los propios alumnos digan qué usos se podrían dar a los materiales que han traído de casa en una tabla similar a esta que elaborará el maestro en la pizarra:

Plastic

Trash	New uses
Plastic bottles	They can be used to make new plastic bottles, we can fill them again with water...
Beverage cans	They can be used to make new cans, we can use them in Arts and Crafts, we can create maracas...
Plastic bags	We can use them when we go to the supermarket, they can be used to carry some clothes...

Paper/Carton

Trash	New uses
Old drawings	We can recycle paper to make newspapers or a new piece of paper...
Toilet paper rolls	We can paint them and use them for decoration.
Carton boxes	We can use them to carry some luggage or pets; we can use the carton in Arts and Crafts...

Glass

Trash	New uses
Glass bottles	We can refill them with home-made juice, milk, liquids in general...
Glasses	We can use them to mix painting or to clean painting brushes, we can put our toothbrush in one...
Nutella pots	We can fill them with different colors of glitter and use them as decoration, we can put pens and pencils inside...

Organic

Trash	New uses
Orange skin	We can use it in bakery.
Coconut husks	We can use them as instruments or we can fill them with ice cream.
Leftovers	We can use them to feed our pets.

Al finalizar esta parte de la actividad intentaremos crear oraciones utilizando el “can/can’t” y expresiones que los alumnos ya conozcan para crear un guion desde el punto de vista de los tipos de basura que hemos clasificado, es decir, se tendrán que poner en el papel de los desechos que han traído a clase y saber a qué contenedor deben ir cada uno.

Una vez tengan claro algunas expresiones que pueden utilizar y hayan creado un pequeño guion entre todos empleando la información de la tabla, se dividirá la clase en parejas, una por cada desperdicio clasificado y comenzaremos el siguiente juego que

se filmará junto con todo el proceso.

Solution

Un grupo de diferentes tipos de materiales han sido lanzados a un mismo contenedor. Como saben que lo correcto sería separar la basura y reciclarla lanzándola al contenedor correspondiente deciden iniciar el camino hacia dichos contenedores por su cuenta. El problema es que algunos no tienen muy claro a dónde deben ir y deberán intentar superar este obstáculo como puedan.

El juego se realizará en el gimnasio del centro y será necesario un radio casete. Se colocarán cuatro aros de colores acordes al color de los contenedores de reciclaje que hemos usado para separar la basura según su material y se otorgará a cada pareja organizada un tipo de desperdicio diferente. Una vez estén claros, los alumnos deberán dispersarse por el espacio del que disponen agarrados de la mano de su pareja y pondremos de fondo la popular canción "The R's" de Jack Johnson. Los alumnos deberán mantenerse en movimiento mientras la música esté sonando y el profesor deberá pararla cuando considere oportuno. Al parar la canción, cada pareja de alumnos, sin separarse en ningún momento deberá acudir al aro que se corresponde con el contenedor al que se tiraría el material que representa. Si alguno no acierta, si la pareja se separa o si el alumno forma parte de las dos últimas parejas que llegan a su color correspondiente, esa pareja deberá recordar a qué color debería ir y al menos una cosa que se podría hacer con el material al que pertenece (cada miembro de la pareja deberá decir esto).

Se realizarán varias rondas hasta que el profesor vea que los alumnos cogen fluidez a la hora de expresar lo que les pide el ejercicio y el objetivo de la actividad. Cuando el profesor vea que es suficiente, podrá cambiar las parejas y con ellas el material al que pertenece cada una hasta que todos hayan pasado por la mayoría de aros más o menos.

Ejemplo:

Student 1: "Hello, I am a Nutella pot and you can put glitter inside me and use me as decoration. I should go to the green container."

Student 2: "Hello, I am also a Nutella pot and I can hold your pens and pencils for you. I should go to the green container too."

Student 3: "Hello, I am a coconut husk and you can fill me with ice cream. I should go to the gray container."

Student 4: "Hello, I am also a coconut husk and you can use me as an instrument. I should go to the gray container too."

Evaluation

La evaluación se realizará de acuerdo a los criterios establecidos por el decreto, tanto

los comunes de las asignaturas de Lengua Inglesa y Ciencias de la Naturaleza, como los particulares del bloque que se trabajará en este segundo trimestre (detallados en el apartado correspondiente). En este caso se tendrá en cuenta todo el proceso y su participación en él, al igual que las aportaciones que se hayan hecho por parte del alumnado y su comportamiento, especialmente si los alumnos han facilitado la realización del proyecto o por el contrario la han dificultado.

La evaluación se seguirá utilizando la siguiente plantilla:

Evaluation	0	0'5	1	1'5	2
Behavior.					
Participation.					
Use of English.					
Commitment to the role.					
Teamwork					

Total Score:

De este modo, la peor puntuación será 0 y la mayor 2, sumándose al final el resultado de cada ítem para dar una nota final sobre un máximo de 10 que se tendrá en cuenta dentro de la evaluación de la asignatura como si se tratase de una prueba más.

Publishing

Tanto el video de proceso como el de la simulación de la situación se subirán a la página del colegio para que los padres o cualquier interesado pueda acceder a ellos.

6. Resultados.

Lo que se espera principalmente es que los alumnos ganen cierta autonomía y mejores dos áreas del currículum de manera simultánea. Está claro que siendo de tan corta edad y al estar el proyecto planteado para Segundo de Primaria, no se conseguirá una autonomía total, sino que se necesitará la guía del profesor a lo largo del proceso, pero eso es lo que realmente persigue esta manera de trabajar por retos, que el alumnado consiga llegar al producto de forma creativa a través del planteamiento de preguntas y recursos que plantea el docente.

Además, los resultados de la experiencia serán públicos en todo momento por lo que las familias u otros docentes podrán observar todo el proceso de aprendizaje que han seguido los alumnos, con los fallos y los aciertos, para que este proyecto se pueda mejorar de cara a aplicaciones futuras. De esta manera además se puede observar

cómo son los propios niños los que plantean sus curiosidades y la forma de trabajar en el aula.

7. Conclusión.

La conclusión principal que se saca de este proyecto es la importancia de la autonomía en el aprendizaje, cómo los niños pueden ir interesándose por aprender cosas nuevas o ampliar conocimientos ya adquiridos a través de herramientas que les interesan. Hoy en día las nuevas tecnologías son indispensables para el día a día del ser humano dentro de la sociedad en la que vivimos y eso se nota en el interés que tienen las generaciones que van viniendo en ella y en su aplicación a la vida cotidiana. Además, el trabajo en grupo de forma cooperativa para llegar a un fin común (en estos casos la resolución del reto), es algo a lo que se tendrán que enfrentar a lo largo de toda su vida académica y posiblemente de la laboral también, por lo que es algo positivo el hecho de que se vayan acostumbrando a esta manera de trabajar y aprender y que obtengan las herramientas necesarias para extraer la mayor productividad posible de este tipo de experiencias.

A medida que avanzan los años, lo hacen también las formas de aprender y es importante que los niños vayan adaptándose a ellas para así estar lo suficientemente preparados para enfrentarse a la vida cotidiana que vivirán fuera de los centros académicos a los que acudan. Es por ello que el aprendizaje a través de retos, al ser muy completo les motiva a preguntarse por cuestiones que quizá durante lecciones ordinarias no se plantearía y a interesarse por aquello que desconocen planteándoselo como algo a resolver, no simplemente como una duda que se queda sin respuesta o que simplemente se pregunta sin contrastar con diversas fuentes de información. De esta manera, estarán expuestos a diferentes formas de pensar de personas iguales a ellos, que pueden tener un contexto personal diferentes pero es eso precisamente lo que les hace plantear las mismas cuestiones que se plantean a todos de forma distinta, persiguiendo a su vez el mismo fin.

8. Bibliografía

- Karl A. Smith, Sheri D. Sheppard, David W. Johnson, Roger T. Johnson. (Enero de 2005). *Pedagogies of Engagement: Classroom-Based Practices*. Journal of Engineering Education, 94, 87-111. 10 de Mayo de 2017, De Wiley Online Library Base de datos.

- DECRETO 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat Valenciana. [2014/6347].

- Crhis L. Swiden. (2013). *Effects of Challenge Based Learning on Student Motivation and Achievement*. Montana: Montana State University.

- Varios (2011). *Challenge Based Learning, A Classroom Guide*. Apple.