

Evidencia 1

Centro educativo al que pertenece: C.E.I.P. Ntra. Sra. De Fátima.

Código del centro educativo: 10002278.

Proyecto CITE del centro: STEAM.

Nombre y apellidos del participante: Gregorio Hurtado , Beatriz .

URL de la etiqueta: <https://delatizaalatecla.blogspot.com/search/label/beagrego2>.

Recuerde que tiene disponibles [ejemplos de creación de esta evidencia \(clic para ver\)](#).

EVIDENCIA 1 (ACTIVIDAD 1):

Nombre para referenciar esta evidencia: Let's play a game!

Objetivo/s principal/es:

Esta actividad se enmarca dentro del programa CITE del centro con los siguientes objetivos:

- Aprender y practicar vocabulario en inglés relacionado con alimentos (rice, apples, pineapple, potatoes, honey, lemons, sugar, etc.).
- Diferenciar y clasificar correctamente sustantivos contables e incontables en inglés.
- Mejorar la memoria visual, la concentración y la pronunciación mediante el juego.
- Fomentar el trabajo en equipo y la interacción oral en lengua inglesa de forma lúdica.

Grupo o grupos de alumnado con el que se realiza la actividad:

4º de Educación Primaria con un total de 7 alumnos y alumnas.

Descripción de la actividad:

La actividad consiste en la creación y uso de un juego de Memory sobre alimentos en inglés.

1. Se introduce el vocabulario clave mediante flashcards (imágenes de alimentos + palabra en inglés + ejemplo de uso: "Apples are countable", "Rice is uncountable"). Se trabaja la distinción contable/incontable.
2. Cada alumno/a dibuja un alimento en una carta y escribe la palabra en inglés en otra carta idéntica en tamaño 10x10 porque luego se usarán para un tapete con Matatalab. Se incluyen tanto contables (apples, pineapple, potatoes, lemons) como incontables (rice, honey, sugar).
3. Una vez preparadas todas las cartas, se colocan boca abajo en la mesa o suelo.
4. Los niños/as juegan por turnos al Memory: levantan dos cartas, dicen en voz alta el nombre del alimento en inglés ("This is rice" / "These are lemons"), intentan emparejar y, si aciertan, se quedan la pareja y explican si es countable o uncountable. Si fallan, vuelven a colocarlas boca abajo. Y se sigue jugando hasta que lo digan bien.
5. Variación: al emparejar, deben formar una mini-frase ("I like apples. They are countable" o "Honey is uncountable").

Metodologías activas utilizadas:

- Aprendizaje basado en juegos (Game-Based Learning).
- Trabajo cooperativo y colaborativo (creación conjunta de las cartas y juego en grupo).
- Aprendizaje activo y significativo (producción propia de material + práctica oral inmediata).
- Enfoque comunicativo en lengua inglesa (CLIL light: integración de contenido lingüístico con arte y clasificación).
- Aprendizaje creativo y artístico (dibujo libre de alimentos)

Relación de la actividad con el proyecto CITE del centro:

- **Arts:** creación artística mediante dibujos originales de alimentos.
- **Mathematics:** clasificación lógica y conceptual de contables/incontables (concepto cuantitativo básico).



- **Competencias STEAM transversales:** creatividad, resolución de problemas (en el juego), trabajo colaborativo y uso de metodologías activas.

Dificultades encontradas:

- Algunos alumnos/as confunden inicialmente la pronunciación de palabras como "pineapple" o "honey".
- Diferenciar contables/incontables requirió repaso extra en algunos casos.
- Tiempo para dibujar con detalle. En algunos alumnos se ha llegado a calcar el dibujo porque no les gustaba el suyo y no querían que quedase así para el trabajo posterior.

Trabajo de preparación previa del docente:

- Selección y preparación de lista de vocabulario con imágenes de apoyo.
- Explicación previa de reglas contable/incontable con ejemplos cotidianos.
- Diseño de plantilla de cartas (mismo tamaño 10x10)
- Impresión o preparación de material de muestra o apoyo visual. Tiempo estimado: 3 horas.

Horas de trabajo del alumnado en el aula:

Tres sesiones de 1 hora:

- 1 sesión para explicar el vocabulario y cuales son contables e incontables con ejemplos prácticos.
- 1 sesión para hacer las cartas tanto con imágenes como en forma escrita.
- 1 sesión para jugar al juego del memorium.

Dificultades encontradas para poder alcanzar el % de trabajo con el alumnado:

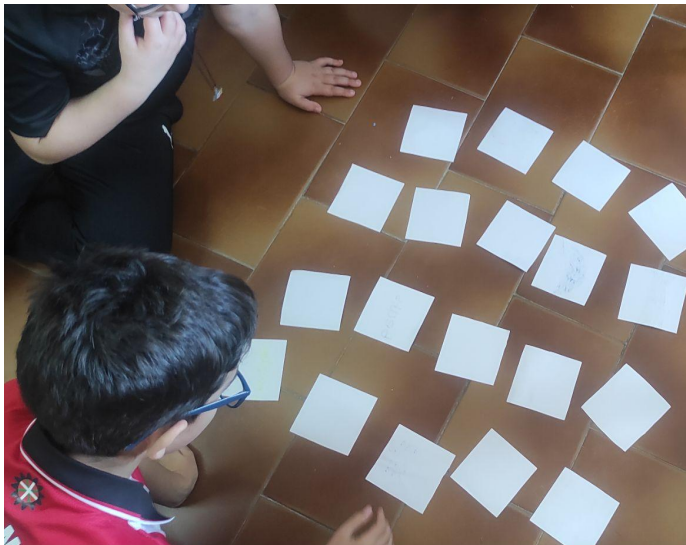
No se encontraron dificultades significativas para alcanzar el porcentaje requerido de trabajo presencial con el alumnado, ya que la actividad es 100% presencial, lúdica y motivadora. El único reto fue ajustar el ritmo para que todos terminen sus cartas y participen en el juego, pero se resolvió dividiendo en grupos pequeños y rotando turnos.



EVIDENCIA 1 (ACTIVIDAD 1): (Let's play a game)

PONER AQUÍ FOTOS / o LINK DE VÍDEO DE LAS EVIDENCIAS

<https://drive.google.com/drive/home>



Evidencia 2

Centro educativo al que pertenece: C.E.I.P. Ntra. Sra. De Fátima.

Código del centro educativo: 10002278.

Proyecto CITE del centro: STEAM.

Nombre y apellidos del participante: Gregorio Hurtado , Beatriz .

URL de la etiqueta: <https://delatizaalatecla.blogspot.com/search/label/beagrego2>.

EVIDENCIA 1 (ACTIVIDAD 1):

Nombre para referenciar esta evidencia: Let's make a recipe!

Objetivo/s principal/es:

Esta actividad se enmarca dentro del programa CITE del centro con los siguientes objetivos:

- Inventar y describir una receta creativa en inglés utilizando vocabulario de alimentos aprendido previamente (rice, apples, pineapple, potatoes, honey, lemons, sugar, etc.).
- Practicar estructuras: There is some / There are a lot of / There isn't any / There aren't any para hablar de ingredientes en la nevera o despensa.
- Aprender y usar cuantificadores y recipientes: a bag of rice, a bottle of juice, a box of fruit, a cup of hot chocolate, a glass of water, a piece of fruit.
- Desarrollar habilidades de diseño digital y expresión creativa mediante Canva para presentar la receta de forma atractiva (ingredientes + pasos).
- Fomentar la expresión oral y escrita en inglés, la imaginación culinaria y el trabajo colaborativo.

Grupo o grupos de alumnado con el que se realiza la actividad: Alumnado de 4º de Educación Primaria.

Descripción de la actividad:

- Repaso rápido del vocabulario de la Evidencia 1 (contable vs. incontable) e introducción de nuevas estructuras: "There is some rice in the fridge" / "There are a lot of apples" / "There isn't any honey" / "There aren't any lemons". Se

practica con preguntas sobre la nevera real o imaginaria del aula ("What's in your fridge?").

- Introducción de recipientes/medidas: a bag of rice, a bottle of juice, a box of fruit, a cup of hot chocolate, a glass of water, a piece of fruit (con flashcards).
- En parejas, y un grupo de tres el alumnado inventa una receta creativa y saludable usando los ingredientes de la lista anterior o algún otro ingrediente que ellos quieran usar.

Cada grupo escribe en inglés:

- Lista de ingredientes con there is / there are / some / any / a lot of / a bag of...
- Pasos numerados (First, peel the potatoes... Then, add some honey...).

Usando **Canva** diseñan un póster o infografía atractiva: título, foto/imagen de la receta (dibujos o imágenes gratuitas de Canva), lista de ingredientes y pasos.

Presentación oral: cada grupo explica su receta al resto ("In our fridge, there is some rice and there are a lot of potatoes... Our recipe is...").

Metodologías activas utilizadas:

- Aprendizaje basado en proyectos (Project-Based Learning): creación de una receta real como producto final.
- Trabajo cooperativo y colaborativo (diseño en grupo en Canva).
- Aprendizaje activo y significativo (uso real del lenguaje en contexto culinario).
- Integración CLIL (contenido de alimentación saludable + lengua inglesa).
- Uso de TIC (Canva para diseño digital y creatividad).
- Gamificación ligera en la presentación (votación de la receta más creativa).

Relación de la actividad con el proyecto CITE del centro:

Esta actividad refuerza el enfoque STEAM del Proyecto CITE al integrar:

- **Science:** conceptos básicos de alimentación saludable y nutrición (ingredientes naturales).
- **Technology:** uso de Canva como herramienta digital para crear y compartir contenidos.

- **Engineering:** diseño estructurado de la receta (pasos lógicos y secuencia).
- **Arts:** creatividad en el diseño visual del póster/receta (imágenes, colores, tipografías).
- **Mathematics:** cuantificadores y medidas (some, a lot of, a bag of, a piece of...).

Dificultades encontradas:

- Algunos alumnos/as necesitaron más apoyo para escribir las estructuras negativas ("There isn't any...")
- Manejo de Canva (selección de plantillas, inserción de texto/imágenes); se ayudan entre compañeros.
- Tiempo para que todos los grupos terminen el diseño digital y practiquen la presentación oral.

Trabajo de preparación previa del docente:

- Preparación de presentación PowerPoint o flashcards con estructuras gramaticales.
- Selección de plantillas sencillas de Canva para la receta.
- Lista de ingredientes en inglés con imágenes.
- Tutorial breve de Canva (pasos básicos: elegir plantilla, añadir texto, imágenes). Tiempo estimado: **4 horas**.

Horas de trabajo del alumnado en el aula:

4 sesiones de 1 hora cada una:

- 1 sesión para explicar la estructura gramatical en negativa y las cantidades (quantities) tanto en contable como en incontable.
- 2 sesiones para escribir la receta y empezar el diseño en Canva
- 1 sesión para terminar el diseño y hacer la presentación oral al resto del grupo.

Dificultades encontradas para poder alcanzar el % de trabajo con el alumnado:

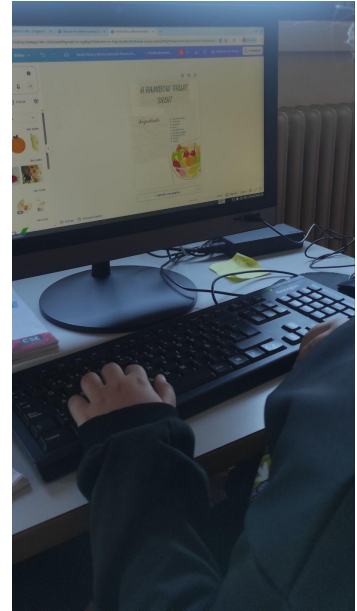
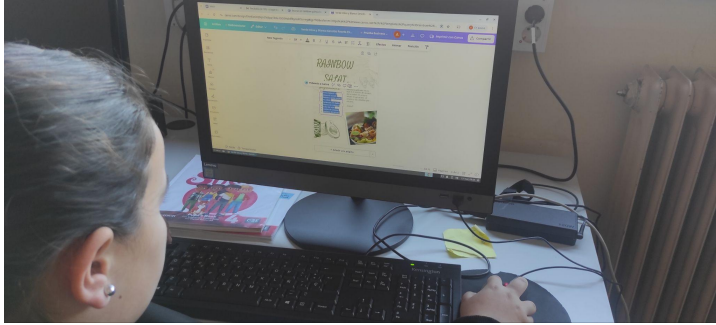
No se encuentran dificultades relevantes en esta actividad más allá del uso de Canva que a algunos grupos les supuso necesitar un poco más de ayuda por mi parte.

A la hora de grabar lo que tenían que exponer, también se nota cierto nerviosismo por enfrentarse a una cámara, lo que llevó a fallar en las estructuras gramaticales aprendidas.

EVIDENCIA 2 (ACTIVIDAD 2): (Let's make a recipe)

PONER AQUÍ FOTOS / o LINK DE VÍDEO DE LAS EVIDENCIAS

<https://drive.google.com/file/d/1Fk9gmMydsuwxSgLvS4JGMq8WHYLyhRVa/view?usp=sharing>



Evidencia 3

Centro educativo al que pertenece: C.E.I.P. Ntra. Sra. De Fátima.

Código del centro educativo: 10002278.

Proyecto CITE del centro: STEAM.

Nombre y apellidos del participante: Gregorio Hurtado , Beatriz .

URL de la etiqueta: <https://delatizaalatecla.blogspot.com/search/label/beagrego2>.

EVIDENCIA 3 (ACTIVIDAD 3):

Nombre para referenciar esta evidencia: Programando A Rainbow Fruit Salad con Matatalab

Objetivo/s principal/es:

- Programar el robot Matatalab para que recorra y recoja todas las frutas de la receta inventada en la actividad anterior.
- Reforzar el pensamiento computacional (secuenciación, algoritmos y resolución de problemas).
- Integrar los contenidos de inglés trabajados ("There is / There are", "some / any / a lot of", containers and quantities).
- Desarrollar la coordinación, la precisión en la programación y el trabajo en equipo.

Grupo o grupos de alumnado con el que se realiza la actividad: 10 alumnos y alumnas de 4º de primaria

Descripción de la actividad: Partiendo de la receta inventada en la Actividad 2 ("Let's design a rainbow fruit salad"), el alumnado debe programar el robot Matatalab para que recorra un tablero y pase exactamente por todas las frutas que forman su ensalada. El robot debe visitar cada ingrediente en el orden correcto de la receta. Al finalizar el recorrido, el robot "prepara" la ensalada (simbolizado con una casilla final). Se trabaja también la expresión oral en inglés mientras explican su receta y los comandos utilizados.

Metodologías activas utilizadas: Aprendizaje basado en proyectos, resolución de problemas, trabajo colaborativo por parejas, gamificación, pensamiento computacional y aprendizaje por descubrimiento (prueba-error).

Relación de la actividad con el proyecto CITE del centro: Esta actividad integra plenamente el enfoque STEAM:

- **S** (Science/Matemáticas): orden y secuenciación lógica.
- **T** (Technology): programación con robot Matatalab.
- **E** (Engineering): diseño de rutas eficientes.
- **A** (Arts): creatividad en la receta arcoíris y presentación.
- **M** (Mathematics): conteo de pasos, giros y distancias. Además, se refuerza el aprendizaje de la lengua inglesa en un contexto significativo y motivador.

Dificultades encontradas:

- Algunos alumnos tuvieron problemas para calcular correctamente los giros y la distancia entre casillas, lo que provocó que el robot se desviara.
- Dificultad para recordar el orden exacto de los ingredientes de su propia receta.

Trabajo de preparación previa del docente:

- Imprimir el tablero con las casillas. Se hacen dos tableros para ampliar la ruta del robot.
- Preparar el robot Matatalab, comprobando las baterías.

Horas de trabajo del alumnado en el aula:

1 sesión de 1 hora:

- 15 minutos de explicación
- 45 minutos de programación. Por parejas trabajamos la programación.

Dificultades encontradas para poder alcanzar el % de trabajo con el alumnado:

Ninguna relevante. El alto nivel de motivación generado por el robot Matatalab hizo que todo el alumnado participara activamente, alcanzando el 100 % de implicación durante toda la sesión. Además algunos conocían este robot, lo cual facilitó la tarea

de explicación sobre el uso de él mismo y su programación. Si es cierto que algunos alumnos han necesitado ayuda a la hora de orientarse por el tapete.

EVIDENCIA 3 (ACTIVIDAD 3): (Programando A Rainbow Fruit Salad con Matatalab)

PONER AQUÍ FOTOS / o LINK DE VÍDEO DE LAS EVIDENCIAS

<https://drive.google.com/file/d/17GzIBHsOnJiYnenzut54KOWjZl2tpUcj/view?usp=drivesdk>



https://drive.google.com/file/d/1rBJ4m8JFR30bfxySn7YSpsRdNdUQiT2x/view?usp=drive_link



Evidencia 4

Centro educativo al que pertenece: C.E.I.P. Ntra. Sra. De Fátima.

Código del centro educativo: 10002278.

Proyecto CITE del centro: STEAM.

Nombre y apellidos del participante: Gregorio Hurtado , Beatriz .

URL de la etiqueta: <https://delatizaalatecla.blogspot.com/search/label/beagrego2>.

EVIDENCIA 4 (ACTIVIDAD 4):

Nombre para referenciar esta evidencia: My Face in Paint: Descubriendo las partes de la cara en inglés y convirtiéndonos en artistas digitales.

Objetivo/s principal/es:

- o Aprender y reforzar el vocabulario de las partes de la cara en inglés (eyes, nose, mouth, ears, hair...)
- o Fomentar la creatividad y la expresión personal mediante el dibujo digital.
- o Desarrollar habilidades digitales básicas utilizando la aplicación Paint.
- o Potenciar la comunicación oral.

Grupo o grupos de alumnado con el que se realiza la actividad:

Infantil (3 y 5 años)

Descripción de la actividad: En nuestro proyecto de inglés para infantil, el alumnado ha trabajado de manera lúdica y creativa el vocabulario relacionado con las partes de la cara. La actividad combinó aprendizaje visual, expresión artística y el uso de herramientas digitales, fomentando tanto la comprensión del idioma como la creatividad.

En primer lugar comenzamos repasando las partes de la cara en inglés mediante tarjetas visuales y canciones divertidas.

En segundo lugar, cada alumno abrió Paint y, utilizando las herramientas básicas de dibujo y color, diseñó su propio rostro siguiendo las instrucciones orales que decía la maestra. Para terminar, cada niño presentó su rostro al resto de la clase, describiendo las partes de la cara y comentando los colores, reforzando así la expresión oral.

Metodologías activas utilizadas: CLIL / AICLE, Gamificación, EdTech.

Relación de la actividad con el proyecto CITE del centro:

Al integrar el inglés con la expresión artística y herramientas digitales, se fomenta una **alfabetización digital temprana** y creativa que supera el consumo pasivo de contenidos, cumpliendo con los objetivos de este proyecto: el uso de **metodologías activas** (ABP y aprendizaje lúdico) para desarrollar competencias clave de forma interdisciplinar, inclusiva y significativa desde la etapa de Educación Infantil.

Dificultades encontradas:

Al ser alumnado de infantil, las dificultades se presentan a la hora de utilizar las herramientas digitales, aunque bien es cierto que poco a poco tienen un mejor manejo de ellas.

Trabajo de preparación previa del docente:

Tiempo de preparación y explicación por parte del docente de la actividad : **2h**

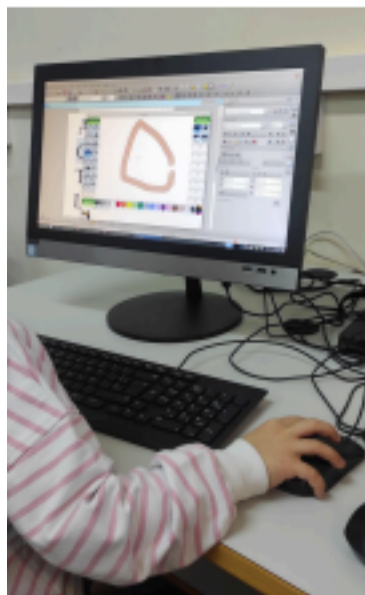
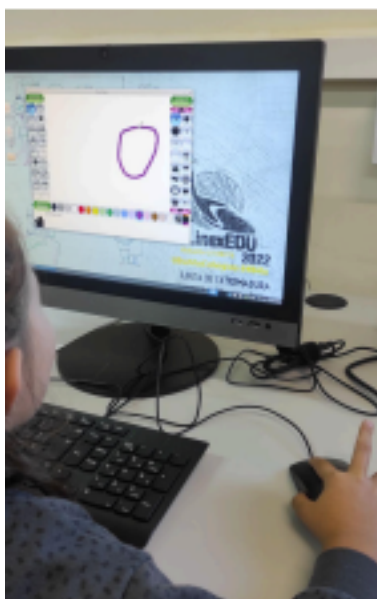
Horas de trabajo del alumnado en el aula: Cuatro sesiones de 30 minutos cada una, con un total de **2h**.



Dificultades encontradas para poder alcanzar el % de trabajo con el alumnado:

A pesar del éxito del proyecto, el alcance total del porcentaje de trabajo previsto se ha visto condicionado por los ritmos de trabajo individuales, ya que el alumnado de Infantil requiere un acompañamiento personalizado y constante con las herramientas digitales. Además, la necesidad de realizar algunas tareas en pequeños grupos para asegurar la comprensión lingüística han ralentizado el transcurso de la actividad.

EVIDENCIA 4 (ACTIVIDAD 4): My Face in Paint



Evidencia 5

<Centro educativo al que pertenece: <<Nombre Centro>>.

Código del centro educativo: <<Código>>.

Proyecto CITE del centro: STEAM.

Nombre y apellidos del participante: <<Nombre Participante>>.

URL de la etiqueta: <<Enlace Etiqueta>>.

Recuerde que tiene disponibles [ejemplos de creación de esta evidencia \(clic para ver\)](#).

EVIDENCIA 5 (ACTIVIDAD 5):

Nombre para referenciar esta evidencia:

Objetivo/s principal/es:

Grupo o grupos de alumnado con el que se realiza la actividad:

Descripción de la actividad:

Metodologías activas utilizadas:

Relación de la actividad con el proyecto CITE del centro:

Dificultades encontradas:

Trabajo de preparación previa del docente:

Horas de trabajo del alumnado en el aula:

Dificultades encontradas para poder alcanzar el % de trabajo con el alumnado:

EVIDENCIA 5 (ACTIVIDAD 5): (Nombre)

EVIDENCIA 5 (ACTIVIDAD 5):