

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2

ROOM ON THE BROOM

JUSTIFICACIÓN:

El aprendizaje de elementos socioculturales de la lengua inglesa aporta al alumnado de Educación Infantil el contacto vivencial con la cultura inglesa. Halloween es una fiesta con un fuerte componente cultural de la cultura anglosajona.

TEMPORALIZACIÓN RECOMENDADA: octubre 2024 para Halloween.

OBJETIVOS:

OBJETIVOS DE ETAPA:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Adquirir autonomía en sus actividades habituales
- d) Desarrollar sus capacidades afectivas y emocionales
- e) Relacionarse con los demás en igualdad
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión

SABERES BÁSICOS:

- Intención y elementos de la interacción comunicativa
- Las lenguas y sus hablantes
- Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.

Vocabulario de alta frecuencia: *witch, cauldron, broomstick, hat, cat, bow, mummy, zombie, ghost, wand.*

Estructura sintáctica: it's a... The witch has... Is there a room on the broom? Where is...? Let's go!

- Aproximación a la educación literaria
- El lenguaje y expresiones musicales

- El lenguaje y la expresión plásticos y visuales
- El lenguaje y la expresión corporales

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

ÁREA I. Crecimiento en armonía.

C.E.2: Manifestar y compartir emociones, sentimientos, necesidades, intereses y pensamientos en situaciones de la vida cotidiana con respeto y seguridad.

ÁREA III. Comunicación y Representación de la Realidad.

C.E.2: Comprender mensajes y representaciones sencillas de la vida cotidiana por medio de varios lenguajes, tomando como base conocimientos y recursos de su propia experiencia.

C.E.3: Expresar sentimientos, ideas y pensamientos propios utilizando los diferentes lenguajes de manera personal y creativa en contextos escolares y familiares.

C.E.6: Identificar, valorar y participar de las diferentes manifestaciones culturales presentes en la escuela y en el entorno próximo interactuando con los otros, desde el respeto a la diversidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

ÁREA I. Crecimiento en armonía.

Competencia específica 2:

2.1 Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones.

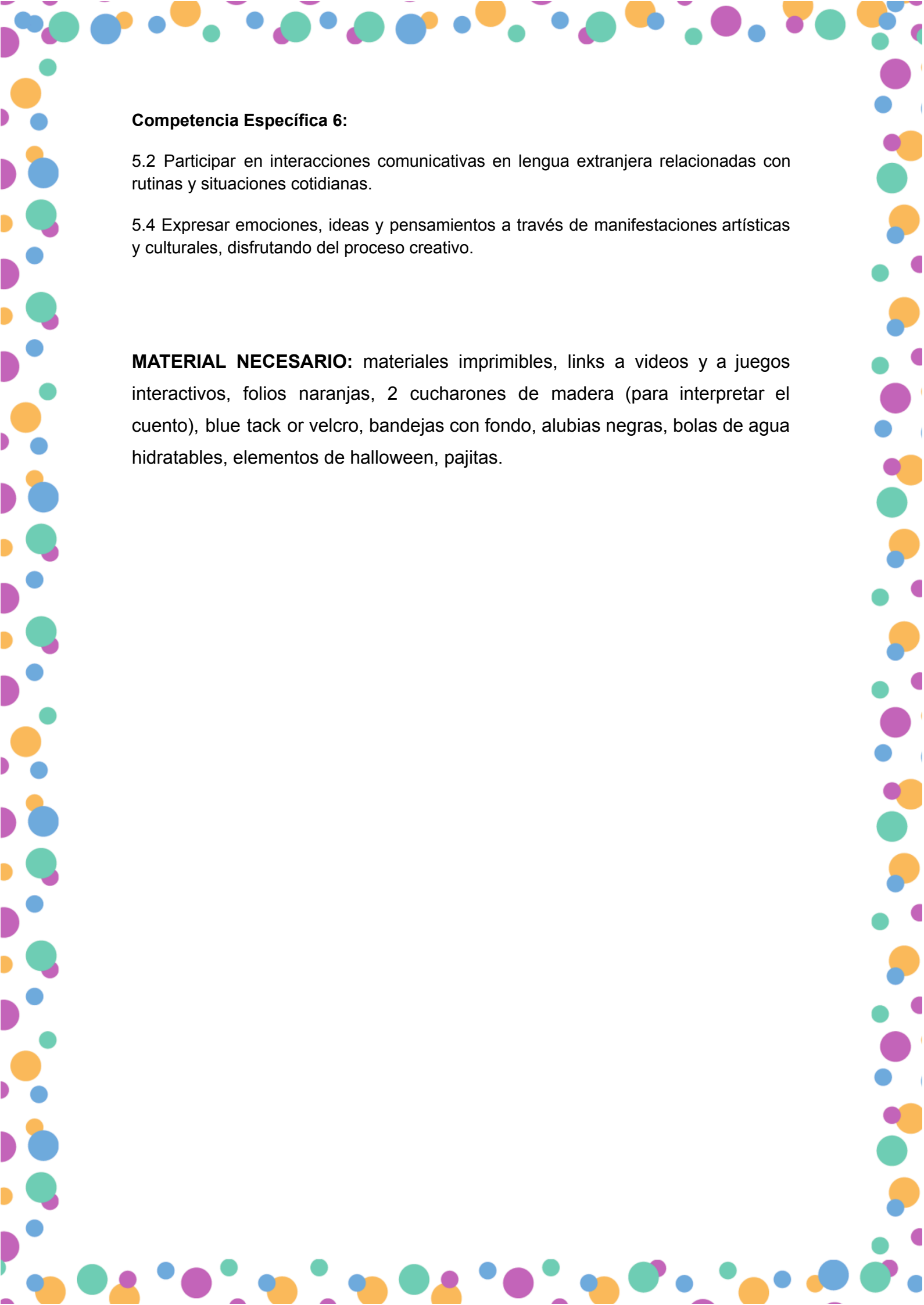
ÁREA III. Comunicación y Representación de la Realidad.

Competencia Específica 2:

2.1 Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.

Competencia Específica 3:

3.3 Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.



Competencia Específica 6:

5.2 Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas.

5.4 Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo.

MATERIAL NECESARIO: materiales imprimibles, links a videos y a juegos interactivos, folios naranjas, 2 cucharones de madera (para interpretar el cuento), blue tack or velcro, bandejas con fondo, alubias negras, bolas de agua hidratables, elementos de halloween, pajitas.

SESIONES

SESIÓN 1	SESIÓN 2	SESIÓN 3
WU: Cuento de la bruja y la calabaza.	WU: Zoom zoom zoom	WU: Steve and Maggie.
E: Presentation	E: Look and find. In the dark.	E: Retell the story.
S/A: Room on the broom	S/A: Let's make a broom	S/A: Sudoku
SESIÓN 4	SESIÓN 5	SESIÓN 6
WU: Twelve little monsters jumping on the bed.	WU: The wheel of voices.	WU: The monsters' school.
E: Monsters match.	S/A: Let's draw a witch	E: Room on the broom.
S/A: Dobble + Memory		S/A: Go away wheel

SESIÓN 1

WARM UP Cuento de la calabaza.

Vamos a comenzar la clase contando el cuento de la calabaza y la bruja. Como ya se lo saben del curso pasado, podemos dejarles a ellos hacer su propia calabaza mientras contamos el cuento con un folio de color naranja.

EXPLICACIÓN CUENTO:

<https://vimeo.com/591025964/af5a8916ac>

ENGAGE Presentation

Enseñaremos la cuchara de madera que hemos hecho y les preguntaremos si saben qué es lo que ven. A continuación, enseñaremos los personajes del cuento y preguntaremos por ellos. Haremos preguntas del tipo:

What is this? Is it an animal? Is it big or small? What colour is it? Do you have a...?

MATERIAL: IMÁGENES DEL CUENTO Y CUCHARA DE MADERA DE BRUJA.



STUDY/ACTIV ATE Book "Room on the broom"

Vamos a contar el cuento adaptado. Para ello, nos vamos a ayudar de la cuchara en la que iremos pegando los diferentes personajes. Proyectaremos un fondo en la PDI o lo imprimiremos en A3 y vamos a empezar a contar el cuento adaptado. El alumnado nos va a ayudar repitiendo algunas de las estructuras con nosotros. El cuento dice: The witch has a cat and a very tall hat, long red hair and a long broom. But, the wind blows wildly and it blows off the hat. Oh no!! Where is my hat!! Down! Cried the witch. The cat and the witch search the hat. Where is it? Suddenly, a dog appears with the hat and he says: is there room on the broom for a dog like me? Yes! Says the witch and them all get on the broomstick.

La historia continua y la bruja pierde el lazo (bow) y lo encuentra un pájaro (bird), luego pierde la varita (wand) y lo

encuentra una rana (frog). Finalmente pierde medio palo de escoba y los pierde a todos.

El cuento es más largo, pero para infantil he considerado que hasta que sube el pájaro y vuelan felices y contentos es suficiente.

SESIÓN 2

WARM UP

Zoom zoom
zoom

Vamos a cantar la canción de zoom zoom.

La letra adaptada al cuento dice lo siguiente:

Zoom, zoom, zoom

Climb onto my broom

Zoom, zoom, zoom

Climb onto my broom

If you want to fly tonight

come with my cat, with my dog and my frog.

Zoom, zoom, zoom

Climb onto my broom

If you want to fly tonight

come with me after counting to 5.

One, two, three, four, five,

Let's go!!

VIDEO EXPLICATIVO:

<https://vimeo.com/592803132/078bfb32ed>

ENGAGE

Look and find

A continuación, vamos a poner un juego de Genially llamado IN THE DARK. En esta ocasión, veremos que la bruja del cuento nos invita a buscar todo lo que ha perdido en la oscuridad. Para ello, los alumnos tendrán que salir a la pizarra digital y buscar todos esos animales u objetos con una lupa.

EXPLICACIÓN GENIALLY:

<https://vimeo.com/592686331/6c7566b823>

MATERIAL: LINK GENIALLY

<https://view.genial.ly/610174a26188bb0db1da2a37>

STUDY/ACTIV ATE

Let's make a
broom

Hoy vamos a hacer la primera parte de una escoba como la que tenía la bruja del cuento y vamos a colorear los personajes de la historia.

Para empezar, vamos a pintar y a recortar la escoba. Les diremos que tiene que ser una escoba mágica y la podrán colorear con lo que quieran. Si queremos pintarla con pintura de dedos, imprimiremos en cartulinas o en folio un poco más gruesos. Quién acabe pronto puede empezar a colorear los personajes de la historia (sin recortarlos para no perderlos). Pondremos el nombre por detrás.

Al final de la clase dejaremos la escoba hecha y los personajes pintados.



NOTAS: esta actividad la podéis realizar en 4 y en 5 años. En cuatro años, se están iniciando en el uso de la tijera, por lo tanto es muy recomendable ir uno a uno enseñando a utilizarla y dándoles recortado todo menos las líneas verticales de la escoba y de los diferentes animales. Para ello, lo ideal es ir por mesas donde cada uno vaya realizando una cosa.

Mi recomendación es que no lo hagáis con toda la clase a la vez si no tenéis apoyo. Podéis organizaros de la siguiente manera:

Sesión 1:

Mesa 1 y 2: pintando la escoba (autónomos)

Mesa 3: pintando el palo de la escoba (autónomos) y luego cortan y pegan animales.

Mesa 4: recortando los animales, solo las líneas verticales divisorias de animales (con el docente). Cuando acabemos, iremos a mesa 3 a recortar y ya podremos pegar los animales en el palo. Si vamos de uno a uno, podemos ir haciendo dictado y diciendo lo que tienen que coger para pegarlo en la escoba.

Una vez recortados animales en mesa 4, recortaremos en mesa 3 y pegaremos. Así no están todos los animales recortados sueltos.

En la siguiente sesión hacemos lo mismo en mesas 1 y 2 mientras el resto pinta la escoba.

Yo lo he hecho en 4 y 5 años y he tardado 3 sesiones.

En 5 años lo pueden hacer de forma más autónoma.

LINK SECUENCIACIÓN TASK:

Este link está creado con el objetivo de proyectarlo en la PDI y fomentar la autonomía. Además servirá de guía para alumnado con TEA o TDAH.

<https://view.genial.ly/617577eb383cff0dec8cf6b6/interactive-content-genially-sin-titulo>

MATERIAL: BROOM

https://drive.google.com/file/d/1Yz1ln_GXqukD_vEdHHDB4Z7U3ZC0I-Rc/view?usp=sharing

SESIÓN 3

WARM UP
Steve and
Maggie

Hoy comenzamos con un vídeo de Steve and Maggie sobre Halloween para comenzar el día con motivación.

<https://youtu.be/P8hWnn3HPz0>

ENGAGE
Retell the story

Vamos a volver a contar el cuento entre todos, pero esta vez, utilizando las escobas que preparamos en la sesión 2.

Para ello, cogemos todos los personajes pintados, los recortaremos y mientras vamos contando el cuento nuestro alumnado los irá pegando. Pueden pegarlo con pegamento para dejarla lista o pegarlo con blue tack o con velcro para así poder utilizarlo más veces.

MATERIAL: ESCOBAS

VIDEO:

[https://drive.google.com/file/d/1jllf00wywbXMUHmUQjBaJ3GpRGPjmmCD/view?usp=drive link](https://drive.google.com/file/d/1jllf00wywbXMUHmUQjBaJ3GpRGPjmmCD/view?usp=drive_link)

**STUDY/ACTIV
ATE**
Sudoku

Vamos a realizar unos sudokus con los personajes de la historia.

Primero, les tenemos que explicar que en un sudoku los personajes tienen que estar presente en todas las filas y columnas sin repetirse.

Después, los repartiremos para que los hagan de forma individual o en equipo. Esta actividad la podemos nivelar de forma que a unos les podemos dar el sudoku vacío para que lo completen dibujando o les podemos dar las fichas que faltan.

VIDEO EXPLICATIVO:

<https://vimeo.com/593142271/437e05b0b4>

MATERIAL: SUDOKUS

<https://drive.google.com/file/d/1HnQ28X43wmXH0BaSjv7AuL0Et7KiVjLI/view?usp=sharing>

SESIÓN 4

WARM UP Twelve little monsters jumping on the bed.	Vamos a comenzar con la canción de “Twelve little monsters jumping on the bed” y vamos a dramatizarla un poco. Para ello, dividiremos la clase en dos equipos de 12 personas. Se ponen en fila y todos saltan al ritmo de la canción. La canción dice: 12 little monsters jumping on the bed, one falls off and bumps his head. Mamma phones the doctor and the doctor says: no more monsters jumping on the bed. Cada vez que la canción dice que un monstruo se cae, al niño que esté primero de la fila se tiene que tirar al suelo. El segundo es el que hará de doctor y dirá: no more monsters jumping on the bed. La canción terminará cuando esten todos los niños en el suelo. AUDIO CANCIÓN: https://drive.google.com/file/d/1h2qimYkMqrHFpdj6-QGNkH_NsJU1jQ6S/view?usp=sharing
ENGAGE Monster match	Vamos a repartir una tarjeta de Monster Match a cada alumno y una bola naranja de plastilina para que hagan las formas de calabazas que usarán como fichas para poner en la tarjeta encima de los monstruos. A continuación, comenzamos a coger las tarjetas de monstruos al azar y a describirlos con frases muy sencillas y gesticulando. Si es muy difícil podemos dibujar lo que vayamos diciendo en la pizarra o podemos decir a un miniteacher que dibuje. En realidad pensad que se diferencian fundamentalmente por el número de ojos y el color. Por ejemplo: <i>it's a red monster and it's got 1 big eye.</i> Los alumnos que tengan en su tarjeta al monstruo rojo con 1 gran ojo tendrán que poner una calabaza encima de él. El primero que consiga tapar los 4 monsters de su tarjeta, tendrá que decir MONSTER MATCH y gana la partida. MATERIAL: MONSTER MATCH https://drive.google.com/file/d/1RS7qmXoAWlvWF3CYp92e3DgPXiwuoveU/view?usp=sharing
STUDY/ACTIV ATE Dobble + Memory	Vamos a acabar la clase jugando al DOBBLE en la pizarra digital. En el DOBBLE tenemos 2 versiones: la forma individual o la de duelo. Yo os recomiendo jugar al duelo, ya que juega un alumno

contra otro. En cada partida hay 5 rondas, así que podéis coger a 10 alumnos de la clase, para que en cada una de las rondas juegue 1 alumno contra otro de cada equipo. Se tienen que poner 5 contra 5 en una fila mirando la pizarra digital.

Lo que tienen que hacer es observar los 2 paneles y nombrar en inglés el único dibujo que se repite en ambas partidas. Primero lo dicen, y luego lo tocan para seleccionarlo. Tenemos que enfatizar que si le dan pero no dicen el nombre no cuenta y se volverá a empezar, ya que la idea es fomentar que hablen y reconozcan cómo se llama.

Después, podemos jugar al **MEMORY TERRORÍFICO** de Wordwall donde nuestro alumnado tiene que encontrar las parejas diciendo el nombre de los personajes o elementos de Halloween que les aparecen.

MATERIAL: LINKS DOBBLE Y MEMORY TERRORÍFICO

<https://view.genial.ly/610309dfe6416f0dc63efb09>

<https://wordwall.net/es/resource/19598966/room-on-the-broom-memory>

SESIÓN 5

WARM UP

The wheel of voices

En esta actividad, vamos a proyectar una ruleta en la que van a aparecer diferentes personajes. El alumnado deberá clicar la ruleta y decir la palabra de la imagen que le enseñe la profesora poniendo diferentes voces.

MATERIAL: LINKS

<https://view.genial.ly/6128eb038ae5140dc46513fe>

STUDY/ACTIV ATE

Let's draw a witch

Vamos a seguir el tutorial de Art for kids hub para hacer una witch.

<https://youtu.be/0C8stMVqzCg>

De esta forma repasaremos las partes de la cara, del cuerpo y los elementos que lleva la bruja.

Después, el alumnado podrá pintarla como en el vídeo o libremente como ellos elijan. Finalmente, podemos escribir HAPPY HALLOWEEN (lo copian de la pizarra) en el dibujo y se lo llevan a casa.

SESIÓN 6

WARM UP The monsters' school.	Hoy vamos a repasar el juego interactivo del Monsters' school de repaso del curso pasado. MATERIAL: LINK GENIALLY https://view.genial.ly/5f99d9cf5ff9a30d0577ff96/interactive-content-the-monsters-bodies
ENGAGE Room on the broom.	Hoy es el día que repartiremos las escobas, no sin antes jugar con ellas. Repartiremos una pinza a cada niño/a para que vayan poniéndola en el personaje de la historia que vamos diciendo. Los personajes los podemos decir desordenados.
STUDY/ACTIV ATE Go away wheel	Repartiremos la rueda, y la pintarán y recortarán para luego cantar todos juntos la canción de GO AWAY! LINK CANCIÓN: https://www.youtube.com/watch?v=Ec1cz_jHQM8 MATERIAL: https://drive.google.com/file/d/16KBayILki9Qt-6fejLBe50w0M26TvSMO/view?usp=sharing