GRADO EN MAGISTERIO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO 2023/2024

Facultad de Educación de la Universidad de Cantabria

Uso de Recursos Lúdicos y Didácticos en la Enseñanza del Inglés como segunda lengua: Adaptaciones literarias de Cuentos, Canciones y Juegos.

Use of Recreational and Didactic Resources in the Teaching of English as a second language: Literary Adaptations of Stories, Songs, and Games

Autora: Emma Mangione Robles

Directora: Julia Teresa Williams Camus

Fecha: Junio 2024

V.ºB.º Directora

V.ºB.º Autora

RESUMEN:

Este trabajo aborda el empleo de cuentos y sus adaptaciones literarias, canciones y juegos como recursos didácticos en la enseñanza del inglés en aulas de Educación Primaria, enfocándose en la búsqueda de motivación e interés entre los estudiantes. Se justifica la importancia, características y ventajas que estos materiales pueden ofrecer, tales como estimular la creatividad, fomentar la colaboración colectiva y desarrollar habilidades lingüísticas.

Para respaldar esta fundamentación pedagógica, se propone un diseño didáctico orientado al sexto curso de Educación Primaria, basado en una metodología por sesiones o actividades, que usa una adaptación literaria de la novela de *Anne of Green Gables*.

PALABRAS CLAVE:

Lengua inglesa, adaptaciones literarias, cuentos, canciones, juegos, motivación, enseñanza, aprendizaje, Educación Primaria, alumnado, propuesta didáctica.

ABSTRACT:

This work addresses the use of stories and their literary adaptations, songs, and games as teaching resources in English language education in Primary Education classrooms, focusing on fostering motivation and interest among students. The importance, characteristics, and advantages of these materials are justified, such as stimulating creativity, encouraging collective collaboration, and developing linguistic skills.

To support this pedagogical foundation, a didactic design aimed at the sixth grade of Primary Education is proposed, based on a methodology of sessions or activities, which uses a literary adaptation of the novel "Anne of Green Gables."

KEYWORDS:

English language, literary adaptations, stories, songs, games, motivation, teaching, learning, primary education, students, didactic proposal.

RESUMEN:.....2
PALABRAS CLAVE:.....2
ABSTRACT:.....2
KEYWORDS:.....2
1. INTRODUCCIÓN:.....4
2. MARCO TEÓRICO:.....6
2.1. Contextualización de la Enseñanza del Inglés en la Educación Primaria.....6
2.2. El uso de cuentos y adaptaciones literarias como recurso didáctico en el aula de inglés como L2.....10
2.3. El uso de canciones y juegos como recurso didáctico en la enseñanza del inglés como segunda lengua.....13
2.4. Anne of Green Gables. Trabajar con adaptaciones literarias en la Enseñanza de Segundas Lenguas (ESL).....16
3. PROPUESTA DIDÁCTICA:.....22
3.1. Contexto y entorno del centro:.....22
3.2. Justificación:.....23
3.3. Temporalización:.....24
3.4. Objetivos generales de etapa:.....25
3.5. Metodología:.....26
3.6. Actividades y tareas competenciales: Plan de Sesiones del Proyecto Didáctico.....27
4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES:.....35
ANEXOS.....40
Anexo 1: Actividades de la sesión 1.....40
Anexo 2: Raspberry Cordial.....43
Anexo 3: Actividades sesión 2.....43
Anexo 4. Actividades de la sesión 3:.....45
Anexo 5. Actividades de la sesión 4:.....46
Anexo 6: Actividades de la sesión 5.....47
Anexo 7. Actividad de evaluación.....49

1. INTRODUCCIÓN:

Hoy en día, el inglés es ampliamente considerado el lazo de unión lingüístico entre diferentes nacionalidades y lenguas. En 2023, este idioma contaba con más de 1.400 millones de hablantes, de los cuales aproximadamente 380 millones son nativos, mientras que el resto lo han aprendido como segunda lengua (Pérez, 2024). La competencia lingüística en inglés se ha vuelto esencial para el desarrollo personal y la integración social en un entorno globalizado, reflejándose en el ámbito educativo donde la enseñanza del inglés ha adquirido una creciente relevancia.

Desde la promulgación de la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE) en España, la enseñanza del inglés ha estado sometida a numerosos cambios en la metodología de enseñanza en la educación primaria. En este contexto, se busca personalizar la enseñanza con materiales como adaptaciones literarias y técnicas como cuentos, canciones y juegos para motivar a los alumnos y romper la monotonía de las clases. Estos recursos lúdicos son herramientas pedagógicas efectivas que fomentan el aprendizaje significativo y la motivación en los estudiantes. Su aplicación en la enseñanza del inglés a niños de sexto de primaria requiere un enfoque estratégico para maximizar sus beneficios.

La enseñanza de este idioma ha pasado por muchos cambios. Por ello, se buscan enfoques más personalizados. Las adaptaciones, los cuentos y las canciones ofrecen un lenguaje auténtico y contextualizado y el enfoque lúdico ofrece múltiples posibilidades.

El objetivo principal de este Trabajo de Fin de Grado es demostrar el uso efectivo de cuentos, canciones y juegos como recursos educativos en la enseñanza del inglés en el tercer ciclo de primaria, fundamentado en datos y opiniones de diversos autores. Este trabajo busca evidenciar que estas herramientas didácticas no sólo facilitan el aprendizaje del idioma, sino que también transmiten valores, conocimientos extracurriculares y aspectos culturales. Además, se pretende generar motivación e interés en los estudiantes, mejorando sus habilidades de comprensión y expresión oral y lectora. Para ello, se elabora y ejecuta una propuesta didáctica

basada en estos recursos, reemplazando el uso tradicional del libro de texto con actividades atractivas y adaptadas a las necesidades del alumnado.

La estructura de este trabajo se organizará de la siguiente manera: en primer lugar, se establecerán los objetivos que guiarán la investigación, proporcionando así un marco para el desarrollo del estudio y las conclusiones finales. Posteriormente, se procederá a enmarcar el uso de juegos, cuentos y canciones dentro de un contexto pedagógico. Luego, se presentará una propuesta didáctica dirigida al tercer ciclo de educación primaria, desarrollado en torno a una adaptación de la novela clásica canadiense *Anne of Green Gables* con un enfoque específico en el último curso, donde se abordará el temario utilizando un cuento, una canción y juegos como herramientas pedagógicas. Finalmente, se expondrán las conclusiones y reflexiones derivadas del estudio realizado.

2. MARCO TEÓRICO:

2.1. Contextualización de la Enseñanza del Inglés en la Educación Primaria.

En España, desde la implementación de la Ley de Educación en 1990, se ha establecido que el inglés sea la lengua extranjera obligatoria a partir de la educación primaria. Esta decisión ha situado la enseñanza del inglés en el centro del currículum escolar, reconociéndose como un componente crucial para el desarrollo de competencias comunicativas en una segunda lengua (L2). La enseñanza del inglés en la educación primaria no sólo mejora las habilidades lingüísticas de los estudiantes, sino que también fomenta su capacidad para pensar críticamente y apreciar diversas culturas, siguiendo la perspectiva de Kramsch (1998) sobre el valor intercultural del aprendizaje de lenguas. Además, la temprana exposición al inglés facilita la adquisición de competencias plurilingües, lo que enriquece el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños. De este modo, el aprendizaje del inglés en primaria se convierte en una herramienta esencial para formar ciudadanos globales, capaces de interactuar y colaborar en un mundo cada vez más interconectado.

Uno de los objetivos principales de la enseñanza de una lengua extranjera debe ser la eficiencia comunicativa. Vygotsky (1978), explicó que la función del lenguaje es esencialmente comunicativa y nos ayuda a regular la relación con el mundo. Este enfoque implica que los alumnos deben interiorizar el inglés de un modo personal, aplicado, práctico, inmediato y directo. Según la teoría de Vygotsky, citado por Zegarra y García (2010 p. 8), el lenguaje se adquiere a través de la interacción entre el individuo y su entorno, ya que el ser humano posee biológicamente las estructuras necesarias para desarrollar signos de comunicación verbal. Esta perspectiva destaca la importancia del contexto social en el aprendizaje de un idioma. Al integrar el inglés en el currículum escolar de esta manera, se puede crear un ambiente propicio para que los estudiantes desarrollen tanto habilidades cognitivas como sociales esenciales, preparando a los alumnos para interactuar en un mundo cada vez más interconectado.

La enseñanza de este idioma ha estado sometido a numerosos cambios a lo largo del tiempo en la educación primaria, cuando los alumnos están en etapa temprana

de su desarrollo cognitivo, que se ha de aprovechar su potencialidad para el aprendizaje de idiomas. Por ello, se busca orientar la enseñanza hacia enfoques más personalizados, utilizando materiales y técnicas como adaptaciones literarias, cuentos, canciones y juegos para motivar a los alumnos y romper con la monotonía de las clases.

Autores como Larsen-Freeman (2000) y Pérez Caballero (2009) sostienen que la enseñanza de lenguas extranjeras debe fundamentarse en el uso práctico del idioma, más que en el conocimiento teórico del mismo. Este enfoque comunicativo, inicialmente propuesto por Hymes (1972) y posteriormente desarrollado por Canale y Swain (1980), se centra en la aplicación real del lenguaje en contextos cotidianos, promoviendo la competencia comunicativa de los estudiantes. Hymes introdujo el concepto de competencia comunicativa como la habilidad no sólo de producir oraciones gramaticalmente correctas, sino también de utilizarlas adecuadamente en diferentes contextos sociales. Canale y Swain expandieron esta idea, identificando cuatro componentes esenciales de la competencia comunicativa: la competencia gramatical, la competencia sociolingüística, la competencia discursiva y la competencia estratégica.

En primer lugar, la competencia gramatical se refiere al dominio de los elementos lingüísticos como la gramática, el vocabulario y la fonología, esenciales para que los estudiantes construyan y entiendan frases correctas. En segundo lugar, la competencia sociolingüística implica el uso adecuado del lenguaje según el contexto social y cultural, lo cual se enseña mediante actividades que simulan situaciones de la vida real. En tercer lugar, la competencia discursiva se centra en la capacidad de producir y comprender textos coherentes y cohesivos, desarrollada a través de la narración de historias, diálogos y escritura de textos secuenciales. Por último, la competencia estratégica abarca las estrategias de comunicación para superar problemas, como el parafraseo y el uso de gestos, enseñadas a través de actividades que fomentan la clarificación y la reformulación Canale y Swain (1980).

Este enfoque se implementa en la educación primaria mediante juegos de rol, trabajo en grupo, proyectos y tareas que requieren el uso del inglés en contextos auténticos. Estas prácticas no sólo mejoran las habilidades lingüísticas, sino que también fomentan la creatividad, el pensamiento crítico, la interculturalidad y las

habilidades sociales de los estudiantes. De este modo, el enfoque comunicativo contribuye al desarrollo integral de los alumnos, preparándolos para interactuar y colaborar en una sociedad globalizada.

En este contexto, es fundamental considerar cómo las herramientas y metodologías específicas pueden potenciar aún más el enfoque comunicativo en la enseñanza del inglés como segunda lengua en la educación primaria. A partir de la comprensión de los componentes de la competencia comunicativa y su implementación práctica, surge la necesidad de identificar recursos didácticos que no solo sean efectivos, sino también atractivos para los estudiantes jóvenes. Recursos como cuentos, adaptaciones literarias, canciones y juegos facilitan la inmersión lingüística y cultural, y también estimulan el interés y la motivación de los alumnos, promoviendo un aprendizaje más dinámico y significativo.

La propuesta didáctica de este TFG se centra en el desarrollo integral de cinco destrezas clave en el marco de enseñanza del inglés como segunda lengua: lectura (*reading*), escritura (*writing*), mediación (*mediation*), expresión oral (*speaking*) y comprensión auditiva (*listening*).

En primer lugar, la lectura implica la capacidad de entender y procesar textos escritos, y se trabajará mediante cuentos y adaptaciones literarias que fomenten la comprensión y el análisis textual. Además, la escritura, que se refiere a la habilidad de expresar ideas de manera coherente y correcta por escrito, se desarrollará a través de actividades de redacción basadas en las historias y canciones estudiadas.

Por otro lado, la mediación es la capacidad de facilitar la comprensión y comunicación entre personas que hablan diferentes idiomas o tienen diferentes niveles de competencia lingüística, su propósito es reformular el mensaje (Esteve, 2020). Esta destreza se promoverá mediante actividades colaborativas y juegos que requieran la interpretación y explicación de información. Asimismo,la expresión oral es una capacidad aprendida que sirve para que las personas que forman parte de una determinada cultura o sociedad puedan comunicarse y entenderse (Kremers, 2000) y se fomentará mediante juegos de rol, dramatizaciones del cuento y la canción seleccionados, que mejoren la fluidez y la pronunciación. Finalmente, la comprensión auditiva se enfoca en la capacidad de entender el lenguaje hablado

(González et al., 2020) y se trabajará a través de la escucha activa de la canción y narraciones, así como actividades de escucha y respuesta basadas en los materiales utilizados.

Esta propuesta didáctica integrará estas cinco destrezas de manera coherente y dinámica, asegurando un enfoque integral que además de mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes, también fomenta su motivación y disfrute en el proceso de aprendizaje del inglés.

De este modo, se enfatiza la funcionalidad del lenguaje como herramienta para la comunicación efectiva, en lugar de limitarse a la memorización de reglas gramaticales y vocabulario aislado. El enfoque comunicativo busca que los estudiantes desarrollen la capacidad de interactuar en situaciones reales, comprendiendo y produciendo lenguaje que sea tanto correcto como apropiado para el contexto social en el que se encuentran.

El trabajo se centra en un enfoque pedagógico propuesto que se fundamenta en la utilización de herramientas didácticas reconocidas, tales como cuentos, canciones y juegos, en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Autores destacados en el ámbito educativo respaldan esta metodología. Por ejemplo, Gardner (1983) sostiene que el empleo de diversas modalidades de aprendizaje, como la narrativa en los cuentos, la musicalidad en las canciones y la interactividad en los juegos, puede favorecer la comprensión y el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Además, Bruner (1986) enfatiza la importancia de la estructura narrativa en la organización del conocimiento. Según Bruner, los relatos no sólo son herramientas para la comunicación, sino que también desempeñan un papel fundamental en cómo los individuos organizan y comprenden la información. Esta idea es especialmente relevante en el ámbito educativo, donde la narrativa puede facilitar la comprensión de conceptos complejos y promover la retención de información entre los estudiantes. Asimismo, Vygotsky (1978) destacó el papel del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños, sugiriendo que los juegos pueden ser vehículos efectivos para el aprendizaje significativo. En conjunto, el uso de cuentos, canciones y juegos como herramientas educativas encuentra sustento en la teoría y práctica de diversos expertos en el campo educativo.

2.2. El uso de cuentos y adaptaciones literarias como recurso didáctico en el aula de inglés como L2.

Integrar cuentos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés para alumnos de sexto de primaria puede ofrecer una variedad de beneficios pedagógicos y lingüísticos respaldados por la literatura académica. Según Piaget (2015) y Bettelheim (1976), los niños en esta etapa de desarrollo tienen una inclinación natural hacia la fantasía y la imaginación, lo que hace que los cuentos sean una herramienta efectiva para captar su interés y motivación. Además, Bruner (1997) sostiene que los cuentos proporcionan un marco narrativo coherente que ayuda a los estudiantes a organizar y comprender nueva información de manera significativa.

En primer lugar, los cuentos pueden mejorar significativamente la comprensión lectora. Según McKay, (2001), los cuentos proporcionan un contexto rico para desarrollar la comprensión lectora, ya que involucran a los estudiantes en la identificación de la trama, la caracterización de personajes y la predicción de eventos. Esta práctica fortalece habilidades clave como la inferencia y la interpretación textual. Bruner (1986) sostiene que las narrativas ayudan a los estudiantes a construir significados y comprender conceptos complejos en un contexto familiar y atractivo.

Además, la escritura se ve beneficiada a través de actividades derivadas de los cuentos. Según Ellis (2009), la redacción de resúmenes promueve el desarrollo de habilidades narrativas y el uso efectivo del vocabulario y la gramática aprendida. Estas prácticas fomentan la creatividad y fortalecen la estructura y coherencia en la escritura de los estudiantes.

Los cuentos ofrecen múltiples oportunidades para desarrollar la mediación, ya que trabajar en grupos para explicar y negociar significados en un contexto narrativo facilita la comprensión intercultural y la habilidad de mediar entre diferentes perspectivas lingüísticas y culturales, como señala Byram (2008). Esta colaboración promueve habilidades de comunicación efectiva y comprensión mutua, pues el proceso de interpretar y discutir las historias en grupo refuerza la capacidad de los participantes para entender y reconciliar diversas perspectivas, enriqueciendo así su competencia intercultural y comunicativa.

En cuanto a la expresión oral, los cuentos sirven como estímulo para actividades de dramatización y juegos de rol. Según Larsen-Freeman (2000), la enseñanza de lenguas extranjeras debe basarse en el uso del idioma en contextos auténticos, no sólo en el conocimiento teórico. Este enfoque prioriza la interacción y la expresión oral, fomentando un ambiente en el que los estudiantes se sientan cómodos practicando inglés.

Finalmente, la comprensión auditiva se potencia mediante la escucha de narraciones de cuentos. Según Richards y Schmidt (2010), las actividades de escucha guiada permiten a los estudiantes familiarizarse con diferentes acentos y entonaciones, mejorando su capacidad para comprender el inglés hablado en diversos contextos.

Por otra parte, el uso de adaptaciones literarias y cuentos en el aula de inglés proporciona un contexto rico para la práctica del idioma. En el contexto de la enseñanza del inglés, los cuentos pueden facilitar la adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales al presentarlos en un contexto comprensible y memorable. Krashen (1982, p. 65) señala que la exposición regular a historias en inglés puede enriquecer el vocabulario de los estudiantes y mejorar su comprensión auditiva. Además, según Larsen-Freeman (2000), los cuentos ofrecen contextos auténticos para practicar las estructuras gramaticales y el uso del idioma en situaciones comunicativas reales. Porras González (2010) detalla que los cuentos ayudan a desarrollar habilidades lingüísticas clave, como vocabulario, gramática, comprensión auditiva y expresión oral.

Los cuentos fomentan el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y creativo. Vygotsky (1978) sugiere que los cuentos pueden estimular la imaginación de los estudiantes y promover la resolución de problemas a través del análisis de personajes, tramas y situaciones. Las discusiones sobre los temas y moralejas de los cuentos pueden alentar la reflexión y el debate, contribuyendo al desarrollo de habilidades de pensamiento crítico (Pérez, 2009). Otro beneficio significativo del uso de cuentos es el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Las historias a menudo abordan temas universales como la amistad, la valentía y la empatía, proporcionando una plataforma para discutir y reflexionar sobre estos valores.

Según Cameron (2001, p. 14), los cuentos permiten a los niños relacionar el lenguaje con situaciones y emociones, lo que puede ayudar a internalizar el idioma de una manera más natural y duradera. Illán Martínez (2015) también apoya esta perspectiva al señalar que la narración de cuentos ayuda a los estudiantes a adquirir y desarrollar gustos individuales por la lectura, habilidades y creatividad, proporcionando un contexto auténtico para el uso del idioma. Además, los cuentos fomentan la participación activa y la imaginación, permitiendo a los alumnos experimentar el lenguaje en un contexto significativo y motivador.

Adicionalmente, el uso de cuentos en la enseñanza del inglés puede promover la apreciación de la cultura y la literatura en inglés. Al exponer a los estudiantes a una variedad de cuentos tradicionales y contemporáneos, se les brinda la oportunidad de explorar diferentes tradiciones y perspectivas, lo que fomenta la comprensión intercultural (Halliday, 1978).

Los cuentos captan la atención de los estudiantes y los mantienen comprometidos. Los niños, por naturaleza, son atraídos por las historias; disfrutan escucharlas, contarlas y dramatizarlas. Illán Martínez (2015) señala que los cuentos no sólo mantienen a los estudiantes involucrados e interesados, sino que también proporcionan oportunidades para la práctica comunicativa en contextos interactivos y colaborativos. Esto es crucial en la enseñanza del inglés, donde la práctica constante y la interacción son esenciales para el desarrollo de habilidades lingüísticas.

La naturaleza interactiva de las actividades basadas en cuentos, fomenta la colaboración y el trabajo en equipo. Los estudiantes pueden participar en dramatizaciones, juegos de roles y discusiones en grupo, lo que mejora sus habilidades comunicativas en inglés, les enseña a trabajar juntos y a respetar las opiniones de los demás. Illán Martínez (2015) destaca que estas actividades colaborativas no sólo mejoran la competencia comunicativa de los estudiantes, sino que también fortalecen su capacidad para trabajar en equipo y resolver problemas de manera conjunta.

2.3. El uso de canciones y juegos como recurso didáctico en la enseñanza del inglés como segunda lengua.

En este apartado, se comenzará por hablar de las razones por las cuales se desarrolla el uso de libros en la enseñanza del inglés en educación primaria, destacando sus beneficios educativos y lingüísticos. Seguidamente, se analizará el papel de los juegos y el enfoque lúdico en el aprendizaje del idioma, explorando cómo estos métodos pueden complementar y enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes, con el objetivo de que se mantengan motivados.

En el ámbito de la educación primaria, la integración de canciones en la enseñanza del inglés se ha reconocido como una estrategia pedagógica efectiva y motivadora. Murphey (1992, p. 121-122) afirma que las canciones son ideales, porque al escucharlas y cantarlas, los niños se sienten totalmente desinhibidos, olvidando su timidez. Así pueden ir reduciendo la ansiedad y aumentando la confianza al utilizar el nuevo idioma. Griffe (1992, p. 4-5) añade que la música y las canciones pueden crear una atmósfera positiva, propicia para el aprendizaje, relajando a los estudiantes y haciendo que trabajar sea más divertido.

Otro beneficio clave de utilizar canciones en la educación primaria es su capacidad para mejorar la memoria y la retención de vocabulario y estructuras gramaticales. Según Murphey (1992, p. 6-8), las canciones tienen una melodía y un ritmo que las hace pegadizas, además tienen un número de repeticiones que facilitan su internalización y afirma que los niños sienten una necesidad de oírse repetir a sí mismos. Ellis y Brewster (2002, p. 37) lo apoyan diciendo que los niños aprenden a hablar imitando. La repetición de rimas y canciones proporciona un contexto ideal para practicar la pronunciación en inglés, consolidar o introducir nuevo vocabulario y desarrollar habilidades de memoria. Además, estudios como el de Ludtke et al. (2014) respaldan que cantar puede mejorar la memoria de frases en un idioma desconocido, demostrando así el potencial de las actividades musicales para fortalecer la retención lingüística.

Otro aspecto favorable del uso de canciones en la enseñanza del inglés es el desarrollo de habilidades fonéticas y de pronunciación. Las canciones permiten a los estudiantes familiarizarse con los sonidos del inglés de manera fluida y conectada,

contribuyendo significativamente a una pronunciación precisa y natural. Ellis y Brewster (2002, p. 37) señalan que el uso de canciones y rimas es particularmente importante para desarrollar una sensibilidad hacia el inglés y una conciencia de su sonoridad.

Finalmente, las canciones fomentan un ambiente de aprendizaje colaborativo y participativo, potenciando habilidades sociales y emocionales como la cooperación, la empatía y la confianza en sí mismos entre los estudiantes. Murphey (1992, p. 6-8) señala que cantar en grupo promueve un sentido de comunidad y colaboración en el aula, pues los alumnos se relajan, divierten y dan armonía al grupo. En resumen, las canciones y los cantos son recursos valiosos que transforman el aprendizaje del idioma en una experiencia alegre y efectiva, facilitando la adquisición de habilidades lingüísticas y promoviendo un ambiente de aprendizaje enriquecedor y motivador.

Por otro lado, la integración de juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés para alumnos de sexto curso de primaria puede conllevar otra serie de beneficios educativos y lingüísticos.

Según Gardner (1983), los juegos ofrecen un ambiente lúdico que puede reducir la ansiedad y el estrés asociados con el aprendizaje de un nuevo idioma, facilitando así la participación activa y la motivación de los estudiantes. Por otra parte, como dice Gee (2003), los juegos no sólo mantienen a los estudiantes motivados y comprometidos, sino que también ofrecen oportunidades únicas para la práctica comunicativa en contextos interactivos y colaborativos. Esta afirmación es respaldada por otros estudios que destacan cómo los juegos facilitan la inmersión en el idioma y promueven un aprendizaje activo (Pivec, 2007; DeHaan, 2005).

Además, Vygotsky (1978) argumenta que el juego, además de ser una actividad recreativa, es una herramienta educativa crucial que fomenta el desarrollo cognitivo y lingüístico en los niños, pues los juegos proporcionan oportunidades significativas para la práctica del idioma en contextos auténticos y comunicativos.

Según Larsen-Freeman (2000), la participación en juegos lingüísticos y actividades interactivas puede mejorar la fluidez y la confianza del estudiante al utilizar el idioma, así como reforzar la comprensión de la gramática y el vocabulario. Lewis & Bedson (1999) afirman que es posible que haya aspectos del idioma, a menudo

funciones, que no están cubiertos en el currículo básico. Un juego puede llenar ese vacío. Si el plan de estudios se basa en estructuras lingüísticas, el enfoque basado en temas, tratado con juegos, puede hacerlo más interesante para los niños.

Asimismo, los juegos pueden fomentar el desarrollo de habilidades sociales y colaborativas. Autores como Vygotsky (1978) señalan que el juego ofrece un espacio seguro para la experimentación y la interacción entre los estudiantes, lo que puede fortalecer las habilidades de comunicación, la cooperación y el trabajo en equipo.

Los juegos también brindan oportunidades para la práctica de habilidades cognitivas como el pensamiento estratégico y la resolución de problemas. Autores como Piaget (2013) sugieren que los juegos estructurados pueden desafiar a los estudiantes a pensar de manera creativa y encontrar soluciones a situaciones complejas, promoviendo así el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y creativo.

En el contexto específico del aprendizaje del inglés como segunda lengua, los juegos proporcionan un entorno seguro y estimulante donde los niños pueden practicar y experimentar con el idioma de manera natural y significativa (Smith, 2010). El uso de juegos puede hacer que el aprendizaje del inglés resulte más atractivo y entretenido para los estudiantes, lo que además puede incrementar su motivación y compromiso con el proceso de aprendizaje (Krashen, 1982). Al proporcionar un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante, los juegos pueden contribuir a crear una experiencia educativa más enriquecedora y significativa para los alumnos. Como dicen Gillen & Barton (2010), el uso de juegos en la enseñanza de idiomas en la educación primaria no sólo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también fortalece las habilidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes de manera integrada y efectiva.

Por otro lado, Vlachopoulos & Makri (2017) destacan que los juegos educativos mejoran los resultados de aprendizaje a través de la interacción y la retroalimentación continua. Así, los juegos no sólo sirven como herramientas de entretenimiento, sino que se integran eficazmente en el proceso educativo, proporcionando una experiencia de aprendizaje rica y diversa.

Los juegos representan un recurso didáctico valioso que combina el aprendizaje con el entretenimiento, manteniendo a los estudiantes involucrados y motivados, proporcionando oportunidades para la práctica comunicativa en contextos interactivos y colaborativos (McGonigal, 2003). Krashen (1982) plantea que los juegos ofrecen un contexto en el que el uso del idioma es auténtico y relevante para los alumnos, fomentando la comunicación espontánea y el aprendizaje casual.

Además, estudios recientes han subrayado la efectividad de los juegos en la enseñanza de idiomas. De acuerdo con McFarlane y Sakellariou (2002), los juegos ayudan a reducir la ansiedad de los estudiantes, promoviendo un ambiente de aprendizaje más relajado. También se ha encontrado que los juegos fomentan habilidades sociales y la resolución de problemas, complementando así el desarrollo integral de los alumnos (Vlachopoulos & Makri, 2017).

En conclusión, tanto la integración de canciones como el uso de juegos en la enseñanza del inglés en primaria ofrecen beneficios educativos significativos. El uso de ambos enriquece el currículo al mejorar las habilidades lingüísticas y sociales de los estudiantes. Estas metodologías no sólo promueven un ambiente educativo dinámico y participativo, sino que también contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes en el proceso educativo.

2.4. *Anne of Green Gables*. Trabajar con adaptaciones literarias en la Enseñanza de Segundas Lenguas (ESL).

Trabajar con adaptaciones literarias en el aula requiere una cuidadosa selección de las obras a tratar. Según Ellis y Brewster (2002), es fundamental considerar diversos factores al elegir textos literarios para la enseñanza, tales como la relevancia cultural y temática para los estudiantes, la adecuación lingüística al nivel de competencia de los aprendices y una estructura narrativa que facilite la comprensión y la discusión en clase. Por lo tanto, la elección de una obra específica, no sólo debe basarse en su calidad literaria, sino también en cómo facilita la participación activa de los estudiantes y promueve el desarrollo de habilidades lingüísticas y cognitivas en el contexto educativo. Integrar estos criterios asegura que la experiencia educativa con textos adaptados sea enriquecedora y efectiva para todos los alumnos involucrados.

A la hora de seleccionar la obra para la propuesta de la unidad didáctica, se tuvo en cuenta el criterio propuesto por Ellis y Brewster (2002, p. 19). Ellos dan mucha importancia a la idoneidad de la obra seleccionada, y por ello, se recurrió a una adaptación en lugar de una novela original. Se había planteado usar *Anne of Green Gables*, una obra escrita por Lucy Maud Montgomery y publicada en 1908, pero al no ser adecuada para un grupo de alumnos españoles de sexto de primaria que estaban aprendiendo inglés, se optó por una adaptación que cubría mejor sus necesidades: "*The Anne of Green Gables Pop-up Storybook*", adaptada por David y Ruth MacDonald en 1999.

Ellis y Brewster (2002) presentan criterios detallados para la selección de libros de cuentos que abarcan diversas dimensiones educativas y culturales. Estos criterios incluyen evaluaciones lingüísticas para determinar la accesibilidad y el desafío del vocabulario y las estructuras, así como consideraciones psicológicas sobre los dispositivos literarios que enriquecen la comprensión y participación de los niños en la narración. Además, se analiza la relevancia y el interés del contenido temático, asegurando que las historias sean atractivas, memorables y alineadas con valores universales. La dimensión cultural se aborda mediante el uso de ilustraciones que respaldan la alfabetización visual y representan la vida, mientras que el potencial educativo se explora en términos de estrategias de aprendizaje, vínculos curriculares y desarrollo conceptual. Asimismo, se considera el impacto social y emocional de las historias en términos de motivación, actitudes positivas, curiosidad y confianza, así como la promoción de valores cooperativos y la autoestima. Además, se evalúa si las historias promueven la conciencia global, la educación ciudadana y la comprensión intercultural, asegurando que el lenguaje y el contenido sean auténticos y culturalmente apropiados. Estos criterios proporcionan un marco integral para la selección de libros de cuentos que enriquecen tanto el aprendizaje del idioma como el desarrollo cultural y emocional de los estudiantes.

Esta obra contiene ejemplos de vocabulario enriquecido que facilitan el enriquecimiento del lenguaje de los alumnos como “tensely”, “desperately”, “wink” o “bearded man”. Asimismo, la inclusión de recursos literarios como la repetición y el diálogo no sólo ayuda a los niños a entender la historia, sino que también fortalece

su participación en la narración, mejorando la pronunciación, fomentando la anticipación y la memorización, manteniendo su concentración y añade disfrute a la experiencia de lectura (Ellis and Brewster, 2002).

A nivel psicológico, se considera si el contenido y el tema del cuento son relevantes e interesantes para los estudiantes, pues trata de los problemas cotidianos de una chica de la misma edad de los alumnos, que es la nueva de clase, hace amigos y vive aventuras. La adaptación hace la historia más accesible desde el punto de vista lingüístico y presenta los eventos y personajes de manera más visual y atractiva a través del formato pop-up, con sus elementos interactivos, haciendo la historia más divertida y memorable, captando la atención de los alumnos y fomentando su interés por la lectura.

Además, esta versión mantiene los valores y las actitudes positivas del texto original, como la importancia de la amistad, la imaginación y la resiliencia, que son coherentes con los objetivos educativos. Los estudiantes pueden relacionarse con la protagonista, Anne, y sus experiencias, lo cual facilita una mayor empatía y comprensión de las lecciones morales de la historia. De este modo, la adaptación no solo ayuda a superar las barreras lingüísticas, sino que también asegura que el contenido sea psicológicamente apropiado y beneficioso para el desarrollo integral de los estudiantes.

Por otra parte, para apelar al alumnado, se ha buscado una adaptación que tuviera ilustraciones que complemente el texto y facilite la comprensión de los niños, desarrollando así su alfabetización visual. Las ilustraciones son atractivas, coloridas y adecuadas para la edad de los estudiantes, y reflejan la vida en el lugar y momento donde se sitúa la historia (Prince Edward Island, en Canadá y en 1880), ayudando así a los estudiantes a conectar con el contexto cultural del idioma que están aprendiendo.

En cuanto al diseño del libro, la obra seleccionada es un Pop-up, lo que significa que tiene solapas y permite interacción directa entre el libro y el alumnado, pues han de tirar de ellas para mover a los personajes y pueden ver las imágenes en 3D, lo que maximiza su interacción con la historia. Un diseño bien pensado hace que la narrativa sea más accesible y atractiva, facilitando el proceso de aprendizaje y

permitiendo que los estudiantes se sumerjan completamente en la historia (Ellis & Brewster, 2002).

Desde un enfoque cognitivo, resulta esencial evaluar el potencial educativo del texto seleccionado. Se ha buscado que la historia ayude a los niños a desarrollar estrategias de aprendizaje efectivas, buscando que ofrezca oportunidades para conectar con otras áreas del currículo escolar, como historia y geografía o arte. Además "*Anne of Green Gables*", aporta conocimientos sobre el mundo y una cultura diferente de la que pueden conocer los estudiantes. La historia también promueve el desarrollo y refuerzo de conceptos clave, pues la personaje principal, Anne Shirley, es una chica orgullosa y determinada, lo que concuerda con los valores feministas actuales.

Además, "The Anne of Green Gables Pop-up Storybook", atiende a diferentes estilos de aprendizaje e inteligencias múltiples mediante su formato interactivo y visualmente atractivo. Los elementos tridimensionales y las ilustraciones detalladas captan la atención de los estudiantes visuales y kinestésicos, mientras que la lectura en voz alta y las discusiones benefician a los estudiantes auditivos. La historia enriquece el vocabulario y la comprensión lectora, desarrollando la inteligencia lingüística, y las descripciones del entorno natural fomentan la inteligencia naturalista. Además, el enfoque en las relaciones humanas y las reflexiones de Anne promueve tanto la inteligencia interpersonal como la intrapersonal, creando una experiencia de aprendizaje inclusiva y diversa.

Desde un punto de vista social y motivacional, la historia seleccionada parece ser capaz de motivar a los alumnos al despertar su curiosidad y apelar a sus experiencias personales, pues aunque esté ubicado en un tiempo y lugar distante, los problemas con los que se encuentra Anne Shirley no son tan diferentes de los que podrían encontrar los alumnos como compañeros burlones o sentirse fuera de lugar.

Esta adaptación fomenta actitudes positivas hacia el inglés, la cultura relacionada y el aprendizaje de idiomas en general al despertar un genuino interés por la cultura anglo-canadiense entre los estudiantes. La historia de Anne Shirley, ambientada en la Isla del Príncipe Eduardo a principios del siglo XX, ofrece un vistazo a la vida,

costumbres y paisajes de esta región específica de Canadá. Las descripciones detalladas del entorno natural y las situaciones históricas reflejan aspectos culturales auténticos que capturan la imaginación de los estudiantes y los invitan a explorar más sobre este contexto. Además, el lenguaje utilizado en la obra, que es accesible pero también enriquecedor, motiva a los estudiantes a interesarse por el idioma inglés y a profundizar en su comprensión lingüística para disfrutar plenamente de la narrativa y su significado cultural. Este enfoque integral en la cultura anglo-canadiense no solo enriquece el aprendizaje del idioma, sino que también nutre un aprecio más profundo por la diversidad cultural y la historia compartida entre países angloparlantes.

La novela que sigue la adolescencia de Anne infunde unos valores positivos sobre el alumnado, como son la cooperación, colaboración, el desarrollo emocional y la construcción de la autoestima, pues ella tiene que aprender a coexistir con sus nuevos compañeros y sus padres adoptivos (Mathew y Marilla), además de aprender a ser útil en la granja en la que vive mientras se encuentra a sí misma.

La historia ayudará a los niños a ser conscientes de valores importantes y a cuestionarlos, proporcionándoles oportunidades para que trabajen juntos. También sirve para ayudarles a explorar y compartir diferentes emociones por las que pueden estar pasando ellos, llevándolos a una mejor comprensión de sí mismos y a desarrollar su autoestima.

La obra seleccionada incluye también una serie de cuestiones globales, pues presenta características de educación para la ciudadanía, educación multicultural y el aprendizaje de la diversidad o la conciencia intercultural al ofrecer a los estudiantes una visión más amplia del mundo, desarrollando además una conciencia y comprensión de cuestiones de género. Al ser Anne una chica, sus padres adoptivos no la querían, y tuvo que demostrar su valor como persona y como individuo para ser valorada.

Se ha buscado también que el lenguaje y contenido de la obra sean auténticos y apropiados. Es un lenguaje representativo de la variedad hablada en la cultura inglesa (en este caso específico, canadiense) y proporciona información sobre la vida en esta cultura.

Estos criterios aseguran que la selección de esta adaptación literaria enriquezca tanto el aprendizaje como la experiencia educativa en el aula. Según Calderón (2013), el trabajo con textos literarios puede ser más rentable si se elabora una unidad didáctica basada en el texto aplicando el enfoque por tareas que normalmente se emplea en el método comunicativo.

3. PROPUESTA DIDÁCTICA:

3.1. Contexto y entorno del centro:

Para mi propuesta didáctica he seleccionado el centro en el que he hecho mis prácticas. Se trata del CEIP Eloy Villanueva es un centro educativo público que se ubica justo en el límite de Santander, en Monte.

El centro educativo ofrece una única línea tanto en Educación Infantil como en Educación Primaria, atendiendo a un total aproximado de 240 alumnos. En Educación Primaria, la estructura incluye 6 unidades, con un grupo para cada uno de los cursos del 1º al 6º curso.

Anteriormente tenía una reputación desfavorable y una matrícula reducida de estudiantes desmotivados, experimentó una transformación significativa a partir de 1996 con la implementación del programa bilingüe inglés MECD-British Council. Este programa garantiza que entre el 40% y el 50% del horario académico en educación infantil y primaria se imparte en inglés, con el objetivo de introducir el idioma de manera natural, similar a la inmersión lingüística en un país anglófono.

En este centro todos los aspectos teóricos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa, como son la fonética, gramática o la semántica se trabajan de manera implícita, es decir, se usa el método natural de aprender inglés. Este se refiere a un enfoque de adquisición de lenguas que imita la forma en que los niños aprenden su lengua materna. Este método se basa en principios derivados de la teoría de adquisición de lenguas y se centra en la exposición y el uso del lenguaje en contextos significativos y comunicativos (Krashen y Terrell, 1983).

Para reforzar el aprendizaje del idioma se ha optado por utilizar la metodología conocida como Content Language Learning (CLIL), enseñando material académicas como ciencias, historia o arte a través del inglés, para aprender tanto el contenido como el idioma.

Para desarrollar la competencia lectora y escrita inglesa, se siguen las pautas indicadas en el método Jolly Phonics, que se basa en canciones, dibujos, rimas asociadas a cada letra, y juegos de roles, eliminando el uso de libros de texto

tradicionales. Este enfoque cuenta con el apoyo de profesores nativos que colaboran con los docentes locales en las distintas áreas.

La implementación del programa bilingüe ha incrementado la demanda del colegio, atrayendo a una comunidad estudiantil más diversa, motivada e interesada, lo cual ha mejorado notablemente la reputación y los resultados del centro.

3.2. Justificación:

Con motivo del día de la mujer, el 8 de marzo, se trabajan “Las Mujeres de la Literatura” y en inglés se va a trabajar un libro escrito por una mujer y protagonizado por una mujer también.

Esta propuesta educativa está diseñada para estudiantes de aproximadamente once años, que cursan el sexto grado de Educación Primaria. Para la selección del tema del proyecto se han considerado los intereses y preferencias de los estudiantes, así como la relevancia pedagógica de trabajar con temas relacionados con las mujeres en la literatura, que ofrece un contexto enriquecedor a nivel cultural y personal para el aprendizaje. Se han tenido en cuenta las necesidades individuales y grupales de los estudiantes, así como las adaptaciones y actividades necesarias para garantizar un proceso de enseñanza integral y efectivo. Esta consideración de diversos aspectos es fundamental para la planificación y ejecución de actividades educativas que respondan a las demandas y expectativas del aula. Aunque, con las adaptaciones necesarias, este tema podría ser abordado con otros cursos también.

El tema elegido para el proyecto es "*Anne Of Green Gables*", una novela escrita por Lucy Maud Montgomery y publicada en 1908. La historia sigue a Anne Shirley, una niña huérfana de once años con una imaginación desbordante y un espíritu vivaz, que es enviada por error a vivir con dos hermanos solteros, Marilla y Matthew Cuthbert, en la ficticia localidad de Avonlea, en la Isla del Príncipe Eduardo, Canadá. Aunque inicialmente no era la intención de los Cuthbert adoptar a una niña, Anne pronto se gana su afecto y el de la comunidad con su naturaleza encantadora y su personalidad única. El libro explora temas de identidad, pertenencia y crecimiento personal, y ha sido apreciado por múltiples generaciones por su retrato optimista y encantador de la vida rural y la infancia.

El grupo objetivo de esta actividad consiste en 20 estudiantes, compuesto por 11 niñas y 9 niños, que presentan diversos niveles de competencia académica. Por consiguiente, las sesiones se diseñarán de manera adecuada para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes. Es importante destacar que en este grupo se incluyen dos alumnos con necesidades educativas especiales: uno con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) y otro con Síndrome de Asperger, ambos con adaptaciones curriculares. La elección específica de esta edad y grupo se debe a que no presentan dificultades significativas en lectura y escritura, lo que facilitará el desarrollo fluido de la actividad propuesta. Además, su edad avanzada les permite mostrar interés por el proyecto y disfrutar del proceso de aprendizaje de manera lúdica.

El proyecto se implementará en las instalaciones escolares, aprovechando el aula designada para el sexto grado, identificada como aula "A", así como otros espacios disponibles en el centro. En el aula designada, se cuenta con recursos tecnológicos como un portátil, una pizarra digital y un proyector con pantalla. Además, se dispone de dos pizarras de rotulador blanco para actividades de enseñanza interactiva. El diseño del aula incluye también una zona posterior con estanterías de libros y una área con cojines en el suelo, que ofrecen espacios adicionales para actividades de lectura y discusión.

3.3. Temporalización:

El tema se dará en 5 sesiones, y se dedicará una sexta sesión a hacer actividades de evaluación de lo aprendido.La distribución temporal es idealmente en dos semanas (tres sesiones por semana), aunque el temario permite flexibilidad.
La repartición de contenidos/tema se haría así:

Sesión:	Tema trabajado:	Contenidos trabajados:
SESIÓN 1	Introducción	*Listening*
SESIÓN 2	*Diana comes to tea*	*Reading, Food vocabulary and Mediation (recipe)*
SESIÓN 3	*Carrots*	*Individual Reading and Grammar*

SESIÓN 4	*A new dress*	*Speaking and Sounds*
SESIÓN 5	*A different kind of girl*	*Listening and Writing*
SESIÓN 6	*Evaluation*	*Listening, Reading, Mediation and Writing*

3.4. Objetivos generales de etapa:

En el apartado correspondiente al Artículo 13 del Decreto 66/2022, emitido el 7 de julio, que regula el currículo de educación infantil y primaria en la comunidad autónoma de Cantabria, se aborda la sección referente a los fines y objetivos del mencionado currículo y se incluye lo siguiente:

f) Adquirir en una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.

En cuanto a las competencias específicas de la propuesta, el principal objetivo que se pretende alcanzar con el alumnado es: aprender a comunicarse en inglés, a través del uso de cuentos, canciones y juegos.

Pero además, los objetivos específicos se han obtenido del BOC Miércoles, 13 de julio de 2022 - BOC Núm. 135. Estos objetivos son claros: desarrollar el repertorio lingüístico y la competencia comunicativa mediante la comprensión de textos simples y la interacción en situaciones cotidianas; fomentar la reflexión sobre los repertorios lingüísticos personales y la gestión efectiva de la diversidad cultural y lingüística; y promover la apreciación de la diversidad cultural y artística a través del aprendizaje del inglés. Estos objetivos guiarán la integración de actividades como cuentos y juegos en el aula, facilitando un entorno de aprendizaje motivador y enriquecedor para los estudiantes.

Los contenidos y saberes básicos son fundamentales, y han sido obtenidos del BOC, e incluyen el desarrollo de la autoconfianza en el uso del inglés, la aplicación de estrategias para la comprensión y producción de textos orales y escritos contextualizados, y el dominio de funciones comunicativas básicas como saludar,

describir, pedir información y dar instrucciones. Además, se aborda la adquisición de léxico relevante para situaciones cotidianas, el conocimiento de patrones sonoros y ortográficos, y el uso de herramientas analógicas y digitales para la comunicación y el aprendizaje colaborativo. Asimismo, se promueve la valoración y el respeto por la diversidad cultural y lingüística, y se enseñan estrategias para la comprensión intercultural y la detección de usos discriminatorios del lenguaje. Estos aspectos aseguran un enfoque integral y efectivo en el desarrollo de competencias en inglés como segunda lengua.

Por último, los criterios de evaluación son esenciales para guiar el proceso educativo. Estos incluyen la capacidad para reconocer, interpretar e inferir el sentido global de textos orales y escritos simples sobre temas cotidianos, así como la habilidad para expresarse oralmente y por escrito utilizando estructuras básicas y léxico relevante. Además, se evalúa la participación activa en situaciones comunicativas, la aplicación de estrategias para la comprensión intercultural y la valoración positiva de la diversidad lingüística y cultural. Los criterios también enfatizan la capacidad de comparar lenguas y reflexionar sobre su funcionamiento, así como la autoevaluación y coevaluación para monitorear el progreso en el aprendizaje del inglés. Estos aspectos aseguran un enfoque integral y efectivo en el desarrollo de competencias comunicativas e interculturales en inglés como segunda lengua.

3.5. Metodología:

La propuesta didáctica se fundamenta en una serie de actividades diseñadas para la enseñanza del inglés mediante el cuento "*Anne of Green Gables*", su canción temática, y juegos adaptados al contenido. Esta propuesta adopta un enfoque comunicativo y lúdico que integra estos elementos con el objetivo de facilitar el aprendizaje del inglés de manera dinámica y efectiva.

El enfoque comunicativo es fundamental en esta propuesta, ya que se centra en el uso práctico del idioma inglés para la comunicación real. Se realizarán actividades de interacción en las que los estudiantes compartirán sus opiniones y experiencias relacionadas con el cuento. Además, se implementará el role-playing, donde los

estudiantes participarán en dramatizaciones de escenas del cuento, lo que les permitirá practicar diálogos y mejorar su fluidez y confianza en la comunicación oral.

El cuento "*Anne of Green Gables*" es el eje central de la propuesta, utilizado como herramienta principal para el aprendizaje del inglés. La lectura guiada de la adaptación literaria del cuento se realizará con pausas para explicar vocabulario y realizar preguntas de comprensión, ayudando a los estudiantes a entender mejor el texto y a adquirir nuevo vocabulario.

La canción relacionada con "*Anne of Green Gables*" se utilizará para mejorar la comprensión auditiva y la pronunciación. Se llevará a cabo la audición activa de la canción temática, prestando atención a la letra y al ritmo. Los estudiantes seguirán la letra mientras escuchan, ayudándoles a mejorar su comprensión auditiva.

Los juegos se integrarán como una herramienta pedagógica para reforzar el aprendizaje y hacer el proceso educativo más atractivo. Se organizarán juegos de vocabulario, como el "Memory" y el "Bingo", utilizando palabras y frases del cuento para consolidar el vocabulario aprendido. Además, se implementarán juegos de rol donde los estudiantes actuarán como personajes del cuento, fomentando la creatividad y la aplicación práctica del lenguaje.

Las actividades creativas se utilizarán para estimular la imaginación y la expresión personal de los estudiantes. Los estudiantes inventarán diálogos adicionales para los personajes del cuento, practicando la escritura y la expresión oral.

Esta metodología integrada y lúdica tiene como objetivo que los estudiantes no sólo aprendan inglés de manera efectiva, sino que también disfruten del proceso educativo, desarrollando tanto habilidades lingüísticas como sociales y creativas. Finalmente, la evaluación se integra plenamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo que el alumnado, las familias y los docentes realicen un seguimiento del progreso a través de las sesiones propuestas.

3.6. Actividades y tareas competenciales: Plan de Sesiones del Proyecto Didáctico

SESIÓN 1: *MEETING ANNE OF GREEN GABLES*

TEMPORALIZACIÓN	50 minutos
MATERIALES	- Libro digital: The Anne of Green Gables Pop-up Storybook - Pizarra digital - Pìzarra - Acceso a internet
OBJETIVOS	- Contextualizar la historia e introducir los personajes del cuento. - Desarrollar la comprensión auditiva inicial. - Fomentar la curiosidad y el interés por el cuento.
DESARROLLO	El docente comenzará por escribir 15 palabras del cuento (train, station, Cuthbert, gables, orphanage, Avonlea, horse, buggy, red hair, braids, Anne, Mathew, Marilla, boy, brother) en la pizarra, los alumnos escogen 9 de ellas y las colocarán en una tabla de 3x3 en su cuaderno. Se introducirá el cuento, se contará oralmente el contexto de la historia, quién es Anne, cómo es, su orígen, cómo llega a Avonlea y se contará los comienzos de su historia… Mientras escuchan, deberán ir tachando las palabras que tengan en su cuadro. El primero que tache una línea, debe decir “Línea!” y el que tache todas, gana y debe decir “Bingo!”. Así se habrá incorporado el juego de Bingo en la sesión. Se procederá a dictar una serie de preguntas sobre la escucha, a modo de ejercicio de escucha. Deberán responder a estas preguntas. Tendrán un segundo ejercicio de elegir la opción correcta, que se proyectará. Las actividades de la sesión 1 y un modelo de lo que puede leer/contar el docente están desarrolladas en el Anexo 1.

SESIÓN 2: *DIANA COMES TO TEA*	
TEMPORALIZACIÓN	50 minutos
MATERIALES	- Libro digital: *The Anne of Green Gables Pop-up Storybook* - Pizarra digital - Pizarra - Proyector
OBJETIVOS	- Comprender el contenido de la actividad lectora. - Aprender el vocabulario relativo a los alimentos mencionados: tea, milk, water, honey, fruit cordial, bread, butter, muffin, cake, wine. - Mantener la curiosidad y el interés por el cuento. - Aprender a hacer una mediación lectora.
DESARROLLO	Comenzamos por leer el capítulo titulado “Diana Comes to Tea” serán los alumnos quienes se vayan turnando en leer el capítulo en voz alta. Oralmente, se tratará su contenido, aclarando dudas o preguntas. El docente escribirá las palabras de vocabulario en la pizarra y se hará un mapa conceptual con palabras relacionadas con la alimentación que sugieran los alumnos. Se hará un mini juego de memorizar, donde se les dará unas tarjetas con los dibujos de los alimentos, y tendrán que unirlo a su escritura. Los alumnos tendrán que rellenar un ejercicio de frases con el vocabulario. Para finalizar la sesión, se hará una actividad de mediación. Se proporcionará al alumnado una receta para hacer “raspberry cordial” (Anexo 2), como el que quería servir Anne a Diana, y deberán traducir y relatar cómo hacerlo en sus cuadernos, para mostrárselo a sus padres,

	que no hablan inglés. La actividad desarrollada en esta sesión y el fragmento a leer aparecen en el Anexo 3.

SESIÓN 3: *CARROTS*	
TEMPORALIZACIÓN	50 minutos
MATERIALES	- Libro digital: *The Anne of Green Gables Pop-up Storybook* - Pizarra digital - Pizarra - Proyector - Copia del capítulo impreso para cada uno
OBJETIVOS	- Comprender el contenido de la actividad lectora. - Aprender la gramática relativa a los verbos modales de obligación: have to, can, can't, will. - Mantener la curiosidad y el interés por el cuento.
DESARROLLO	Comenzamos por repartir las copias del capítulo, que deberán leer de manera individual. Oralmente, se tratará su contenido, aclarando dudas o preguntas, tras lo cual los alumnos contestarán a unas preguntas de comprensión lectora. Seguidamente, explicaremos los verbos modales de obligación. En sus cuadernos, los alumnos tendrán que rellenar ejercicios proyectados de frases con: have to, can ,can't, will. Las actividades están desarrolladas en el Anexo 4, conjunto con una imagen del fragmento a leer.

SESIÓN 4: *A NEW DRESS*	
TEMPORALIZACIÓN	50 minutos
MATERIALES	- Libro digital: *The Anne of Green Gables Pop-up Storybook* - Pizarra digital - Pizarra - Proyector
OBJETIVOS	- Contextualizar la historia e introducir el vocabulario relativo a la vestimenta. - Desarrollar la comprensión auditiva y lectora inicial. - Fomentar la curiosidad y el interés por el cuento. - Differentiate between / ʃ / and /s/ - Learn to ask and answer opinions about outfits.
DESARROLLO	Comenzamos por leer el capítulo titulado “A New Dress” serán los alumnos quienes se vayan turnando en leer el capítulo en voz alta. Oralmente, se tratará su contenido, aclarando dudas o preguntas. El docente escribirá las palabras de vocabulario (dress, skirt, shirt, socks, shoes, pants…) en la pizarra y se hará un mapa conceptual con más palabras de vestimenta que sugieran los alumnos. Los alumnos tendrán que rellenar un ejercicio de comprensión de frases con el vocabulario tratado. Después, se hará un ejercicio sobre la letra “s”, donde tendrán que encontrar palabras que contengan esa letra que se pronuncie / ʃ / o / s /. Ejemplo: “shoe” o “socks”. Para este ejercicio deberán hacer una lista de palabras del vocabulario que contengan la letra “s” y luego deberán distinguir si el sonido que hace es / ʃ / o / s /. Finalmente, los alumnos deberán ponerse en parejas para jugar a un juego de roles y mantener una breve conversación dando su opinión sobre la vestimenta.

	El fragmento a leer y las actividades aparecen desarrolladas en el Anexo 5.

SESIÓN 5: *A DIFFERENT KIND OF GIRL - SONG*	
TEMPORALIZACIÓN	50 minutos
MATERIALES	- Libro digital: *The Anne of Green Gables Pop-up Storybook* - Pizarra digital - Pizarra - Proyector - Acceso a internet - Equipo de música - Ficha impresa
OBJETIVOS	- Escuchar atentamente. - Fomentar la curiosidad y el interés por el cuento. - Desarrollar la capacidad escritora en inglés.
DESARROLLO	Antes de la escucha, se dará al alumnado una ficha con la letra de una canción que deberán rellenar mientras escuchan (una palabra por párrafo). Tras haber completado las letras de “A different kind of girl” del musical de Anne of Green Gables THE NEW MUSICAL, se hará una producción escrita. El alumnado deberá seguir la siguiente pauta: “Think of a girl that is different and describe her”. Deberán usar lo aprendido en esta unidad didáctica. Las actividades aparecen desarrolladas en el Anexo 6.

SESIÓN 6: EVALUACIÓN	
TEMPORALIZACIÓN	50 minutos

MATERIALES	- Fotocopia
OBJETIVOS	- Evaluar el desarrollo del nivel de adquisición de conocimientos.
DESARROLLO	La actividad consistirá en una serie de breves pruebas de escucha, mediación y escritura. Esta fotocopia aparece desarrollada en el Anexo 7.

Cuestionario de autoevaluación para los alumnos:

	1	2	3	4	5
Los temas del proyecto han sido interesantes y me han gustado					
Mi participación ha sido positiva y el ambiente general en el aula ha sido bueno					
He mejorado mi nivel de inglés en cuanto a pronunciación, expresión oral y vocabulario					
Considero positivo en mi aprendizaje el uso de cuentos, canciones y juegos					
He mejorado mi capacidad para trabajar en grupo					
Las actividades propuestas me han parecido divertidas e interesantes y me gustaría volver a trabajar así de nuevo					
He entendido qué tenía que hacer en cada sesión porque las instrucciones eran claras					
Estoy satisfecho/a con mi progreso y mis resultados en estas actividades					

Rúbrica para la reunión de las personas que han llevado a cabo la propuesta didáctica (cumplimiento de los objetivos).

OBJETIVOS	No se ha cumplido	Se ha cumplido algo	Se ha cumplido en su totalidad
Alumnos adquieren y usan el vocabulario	No se ha adquirido ni	Se ha adquirido algo	Se ha adquirido todo o gran

aprendido y utilizado en el cuento, la canción y los juegos	usando el vocabulario	del vocabulario	parte del vocabulario y se usa correctamente
Se refuerzan estructuras gramaticales estudiadas.	No se ha hecho caso a las estructuras gramaticales	Se han comenzado a reforzar las estructuras gramaticales	Se han interiorizado las estructuras gramaticales
Se trabajan las destrezas lingüísticas	No se han trabajado las destrezas lingüísticas	No se han trabajado todas las destrezas lingüísticas (1 o 2)	Se han trabajado las cuatro destrezas lingüísticas
Se promueve la diversión y creatividad al aprender	Las sesiones no han sido creativas y divertidas	Algunas sesiones han sido creativas y divertidas	Las sesiones han sido creativas y divertidas
Los alumnos muestran interés y participan en las sesiones y actividades, haciendo preguntas o compartiendo opiniones	No ha habido interés ni ha habido participación	Ha habido poco interés y poca habido participación y algunas preguntas, opiniones	Ha habido mucho interés y todos los alumnos han participado en las actividades. Ha habido libertad de compartir preguntas u opiniones.
Hay buen clima de estudio/trabajo o BIENESTAR en el aula (relaciones interpersonales)	No ha habido buen clima en el aula	Ha comenzado a crearse un clima de confianza	Ha habido buen clima en el aula, todos estaban cómodos.
Se desarrolla la confianza en las habilidades del alumnado	No ha mostrado nada de confianza en sus habilidades	Ha comenzado a mostrar algo de confianza	Hay confianza en las habilidades

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES:

El desarrollo del proyecto didáctico basado en "*Anne of Green Gables*" puede demostrar la efectividad de utilizar cuentos, canciones y juegos como recursos educativos en la enseñanza del inglés en el tercer ciclo de primaria. A lo largo de las seis sesiones propuestas, se puede contextualizar y comprender diversos aspectos del cuento, desde la presentación de personajes hasta la exploración de vocabulario específico y estructuras gramaticales.

La implementación de estas herramientas lúdicas fomenta un aprendizaje significativo y mantiene la curiosidad y la motivación de los estudiantes. Los ejercicios de lectura, audición y juegos permiten a los alumnos mejorar sus habilidades de comprensión y expresión tanto oral como escrita. Además, las actividades de mediación y producción escrita refuerzan su capacidad para aplicar lo aprendido en contextos prácticos, promoviendo así una mayor integración de los conocimientos adquiridos.

La inclusión de un componente cultural a través de la adaptación de la novela de *Anne of Green Gables* facilita no solo el aprendizaje del idioma, sino también la transmisión de valores y conocimientos extracurriculares, enriqueciendo la experiencia educativa de los alumnos. Las actividades diseñadas para cada sesión pueden demostrar que los enfoques personalizados y el uso de materiales atractivos pueden sustituir eficazmente al uso tradicional del libro de texto, ofreciendo una alternativa pedagógica interesante y efectiva.

En resumen, este proyecto de fin de grado evidencia que la integración de cuentos, canciones y juegos en la enseñanza del inglés no solo es viable, sino también altamente beneficiosa para el desarrollo lingüístico y personal de los estudiantes. La propuesta didáctica presentada no solo cumple con los objetivos planteados al inicio del trabajo, sino que también ofrece una metodología replicable y adaptable a diferentes contextos educativos, contribuyendo al avance de prácticas pedagógicas más dinámicas y centradas en el estudiante.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Bettelheim, B. (1976). *The uses of enchantment: The meaning and importance of fairy tales*. Alfred A. Knopf.

Bruner, J. (1997). *The culture of education*. Harvard University Press.

Bruner, J. S. (1986). *Actual minds, possible worlds*. Harvard university press.

Byram, M. (2008). From foreign language education to education for intercultural citizenship: Essays and reflections. *Multilingual Matters.*

Calderón, F. J. (2013). En torno a las adaptaciones del texto literario en el aula de ELE. *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*, (18), 9-23.

Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge University Press.

Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1-47.

DeHaan, J. (2005). *Learning in the game of life: Facilitating identity formation in informal learning environments. In Proceedings of the Third International Conference on Creating, Connecting and Collaborating through Computing (pp. 107-112)*. IEEE Computer Society.

Ellis, G., & Brewster, J. (2002). *Tell it again!: the new storytelling handbook for primary teachers*. Penguin English.

Ellis, R. (2009). Task‐based language teaching: Sorting out the misunderstandings. *International journal of applied linguistics*, *19*(3), 221-246.

Esteve, E. S. (2020). La mediación lingüística en el aula de lenguas extranjeras. *El español por el mundo*, (3), 193-220.

Gardner, R. C. (1983). Learning another language: A true social psychological experiment. *Journal of language and social psychology*, *2*(2-3-4), 219-239.

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment,* 1(1), 20-20.

Gillen, J., & Barton, D. (2010). *Digital literacies: A research briefing by the technology enhanced learning phase of the teaching and learning research programme*. London Knowledge Lab, Institute of Education, University of London.

González, A. A., Molina, D. M., & Enríquez, A. C. (2020). El desarrollo de la comprensión auditiva en inglés mediante la audición extensiva. *Revista Qualitas*, *19*(19), 077-094.

Griffe, D. (1992), "*Songs in action*", Prentice Hall, Londres.

Halliday, M. A. (1978). Ideas about language. *Arts: The Journal of the Sydney University Arts Association*, *11*.

Hymes, D. (1972). On communicative competence. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics* (pp. 269-293). Penguin.

Illán Martínez, B. (2015). *A Story-Based Approach to Teaching English, a Classroom Experience*. Ediciones Universidad de Salamanca.

Kramsch, C. (1998). *Language and culture*. Oxford University Press.

Krashen, S. (1982). Principles and practice in second language acquisition.

Krashen, S. D., & Terrell, T. (1983). *Natural approach* (pp. 20-20). New York: Pergamon.

Kremers, M.F. (2000). El uso de las estrategias de aprendizaje en la expresión oral. *XI Congreso Internacional de la ASELE.* Zaragoza.

Larsen-Freeman, D. (2000). *Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.

Lewis, G., & Bedson, G. (1999). *Games for children*. Oxford University Press.

Ludke, K. M., Ferreira, F., & Overy, K. (2014). Singing can facilitate foreign language learning. *Memory & cognition*, *42*, 41-52.

McFarlane, A., & Sakellariou, S. (2002). The role of ICT in science education. *Cambridge journal of education*, *32*(2), 219-232.

McGonigal, J. (2003). A real little game: The performance of belief in pervasive play. *Proceedings of DiGRA 2003*.

McKay, S. (2001). Literature as content for ESL/EFL. *Teaching English as a second or foreign language. Heinle & Heinle*.

Murphey, T. (1992). The discourse of pop songs. *TESOL quarterly*, *26*(4), 770-774.

Pérez, G. (2024, 26 enero). *Los idiomas más hablados del mundo en 2024 y su impacto empresarial*. Kleinson. https://www.kleinson.es/idiomas-mas-hablados-en-el-mundo/#:~:text=Para%20datos%20m%C3%A1s%20concretos%2C%20seg%C3%BAn,lo%20hacen%20como%20segundo%20idioma.

Pérez Caballero, A. (2009). *La didáctica del cuento en lengua inglesa: aplicaciones teórico prácticas*. Barcelona: Horsori Editorial, S.L.

Piaget, J. (2013). *Play, dreams and imitation in childhood*. Routledge.

Piaget, J. (2015). *The psychology of the child*. Basic Books.

Pivec, M. (2007). Play and learn: Potentials of game-based learning. *British Journal of Educational Technology,* 38(3), 387-393.

Porras González, N. I. (2010). Teaching English through stories: A meaningful and fun way for children to learn the language. *Profile Issues in TeachersProfessional Development*, *12*(1), 95-106.

Richards, J. C., & Schmidt, R. (2010). *Longman dictionary of language teaching and applied linguistics* (4th ed.). Pearson Education.

Smith, M. K. (2010). Jerome S. Bruner and the process of education. *The encyclopedia of informal education*. Retrieved from http://www.infed.org/thinkers/bruner.htm

Vlachopoulos, D., & Makri, A. (2017). The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, *14*, 1-33.

Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard university press.

Zegarra, C., & García, J. (2010). Pensamiento y lenguaje: Piaget y Vygotsky. *Trabajo final del Seminario sobre Piaget*, 2-14.

ANEXOS

Anexo 1: Actividades de la sesión 1

Aquí hay una opción de lo que podría contar el docente para que los alumnos respondan a las actividades:

One fine spring afternoon in Avonlea, Matthew Cuthbert who lived with his sister, Marilla, in Green Gables, was seen leaving his home, Green Gables on his horse and buggy, at around three in the afternoon.

Marilla Cuthbert was busy in the kitchen. She was a tall, thin woman with gray hair. Marilla wasn't young or pretty, and she didn't smile very much. But she had a kind heart. He was going to Bright River Station, to get a little boy from an orphanage in Nova Scotia, who was coming on the train this afternoon. They needed help at home and Matthew was getting old. His heart isn't very strong. He wants a boy to help him on the farm.

Bright River Station was about twelve kilometers from Avonlea. Matthew drove there slowly in the buggy. When he arrived at Bright River, it was late. He couldn't see a train. There was only one person at the station, a little girl about eleven years old. She was very thin with large gray eyes and long red hair. She wore a short, ugly dress and carried an old bag.

When she saw Matthew, she smiled. Then she put out her hand.

“Are you Mr. Matthew Cuthbert of Green Gables?" she asked. “I’m from the orphanage.”

Matthew took the child's hand. "There's a mistake," he thought. "This is a girl, not a boy!"

"When you weren't here at the station," said the child; "I thought, I can sleep in that big tree tonight. I know he'll come in the morning. I know it's a long way to your house. But I love driving. And I'm going to have a home with you. That's wonderful. I never had a home."

"I was late," said Matthew slowly. "I'm sorry." He took the little girl's bag and they walked to the buggy. "I can't leave this child at the station," he thought. "I'll take her back to Green Gables. Marilla can tell her about the mistake."

The girl got into the buggy and Matthew drove home. The child talked and talked. Matthew listened. He was a quiet man and he was usually afraid of little girls. But he liked listening to this girl's conversation.

"Look at those trees with the beautiful white flowers," said the girl. "I love the color white. I'd like a beautiful white dress. I never had a pretty dress. They only gave us ugly clothes at the orphanage. I know I'm going to be very happy with you. But one thing makes me sad. Look at my hair. What color is it?"

"Isn't it red?" asked Matthew.

"Yes," said the little girl sadly. "It's red. I hate my red hair."

It was evening when they arrived at Green Gables. Marilla came to the door and looked at the child in surprise.

"Who's this, Matthew?" she asked. "Where 's the boy?"

"There wasn't a boy," said Matthew unhappily. "There was only her. I couldn't leave her at the station."

"No boy!" said Marilla. "But we asked for a boy!"

"You don't want me!" cried the child suddenly. "You don't want me because I'm not a boy! Oh, what shall I do?"

"Don't cry," said Marilla. "We can't send you back to the orphanage tonight. You'll have to stay here. What's your name?" The child stopped crying.

"Can you call me Cordelia?" she asked.

''Cordelia! Is that your name?" asked Marilla in surprise.

"No," said the child sadly. "But Cordelia is a prettier name than mine. My name is Anne Shirley. Anne with an 'e'. But please call me Cordelia."

"No," said Marilla, but she smiled. Anne is a very good name. Now come and eat something, Anne." Anne sat down at the table but she couldn't eat anything. So Marilla took her upstairs to a small bedroom. Anne took off her clothes and got sadly into bed.

Marilla went downstairs and washed the plates. Matthew sat in a chair. He didn't say very much. 'I'll ask about this mistake tomorrow. We'll have to send this child back."

"She's a very nice little girl," said Matthew slowly, "and very interesting. She likes to talk. And she wants to stay with us."

Marilla was very surprised. "But, Matthew, she can't stay here," she said. "A girl can't help you on the farm." "But maybe we can help her," answered Matthew quietly.

"I'm going to send her back to the orphanage," said Marilla. "I don't want an orphan girl." "All right, Marilla," said Matthew. "I'm going to bed now." Marilla put the plates away and went to bed, too. And in the room upstairs, the little orphan girl cried and cried.

Activity 1. Answer the following questions:

- How old is the girl?
- Where is she?
- What is she waiting for?
- Why is nobody with her?
- What is she feeling?
- Who comes to get her?
- Who was he expecting?
- Where are they going?

Activity 2. Circle the correct answer:

- Avonlea is in…
    a. The United States
    b. Canada
    c. Mexico
- The time is…
    a. The 1700
    b. The 1800
    c. The 1900
- The girl and the man go to the house…
    a. by train
    b. by car
    c. by horse and buggy
- The girl is about…
    a. Eleven
    b. Fourteen
    c. Nineteen
- The man is…
    a. the girl's father
    b. the girl's uncle
    c. a stranger
- On the way to the house, the girl is…
    a. Happy
    b. Surprised
    c. Sad

- The man is…
    a. Happy
    b. Surprised
    c. Sad
- At the end of the fragment, the man and the woman are…
    a. Happy
    b. Excited
    c. Sad

Anexo 2: Raspberry Cordial

Ingredients

- 4 pints Raspberries, fresh or frozen
- 1/3 cup Lemon juice, fresh or bottled
- 3 cups organic granulated Sugar
- 12 cups Water

Instructions

1. Wash fresh raspberries well, removing any stems or leaves.
2. In a large non-reactive bowl add raspberries and lemon juice. Gently fold raspberries until they are coated with lemon juice.
3. Bring to boil water and sugar until sugar has fully dissolved.
4. Remove sugar water from heat, adding to the bowl of raspberries. Allow the mixture to cool to room temperature.
5. Once cooled, cover the bowl and place into the refrigerator for 24 hours.
6. Using a fine sieve, strain raspberries from liquid into a mason jar or swing-top bottle. Reserve sweetened berries into a separate bowl.
7. Store in the refrigerator.

Anexo 3: Actividades sesión 2

Fragmento a leer:

One Saturday morning Marilla announced she wouldn't be home for tea. "You'll have to get Matthew his supper and you can ask Diana to tea." Anne flew down the hollow to ask Diana. Then, just after Marilla had driven away, Diana came over, dressed in her second best dress.
Anne searched for the raspberry cordial to serve to her friend. She found it tucked away on the top shelf, not on the second shelf as Marilla had said.
She put it on a tray and set it on the table with a tumbler.
"Now, Diana," she said politely, "take as much as you like, I'm going to the kitchen to stir up the fire for our tea." When Anne returned Diana was finishing her third glass. She stood up unsteadily.
"Why Diana, what ever is the matter?" Anne cried.
"I'm awful sick," she said thickly, "I must go right home."
Anne, with tears in her eyes, helped her home as far as the Barry fence.

The next day Marilla sent Anne to the Barry's on an errand. Soon she came flying back crying, "Mrs. Barry says I set Diana drunk! She says I must be wicked and I'm never to play with Diana again! Oh Marilla!"
Marilla stared in blank amazement. Then she marched to the sitting room pantry and returned with a bottle, her lips twitching into a smile.
"Anne, you certainly do have a genius for getting into trouble. You gave Diana currant wine. You run back to Mrs. Barry's and tell her how it was."

Memory game:

Honey	Tea	Water	Fruit cordial	Bread

Butter	Muffin	Cake	Wine	Milk

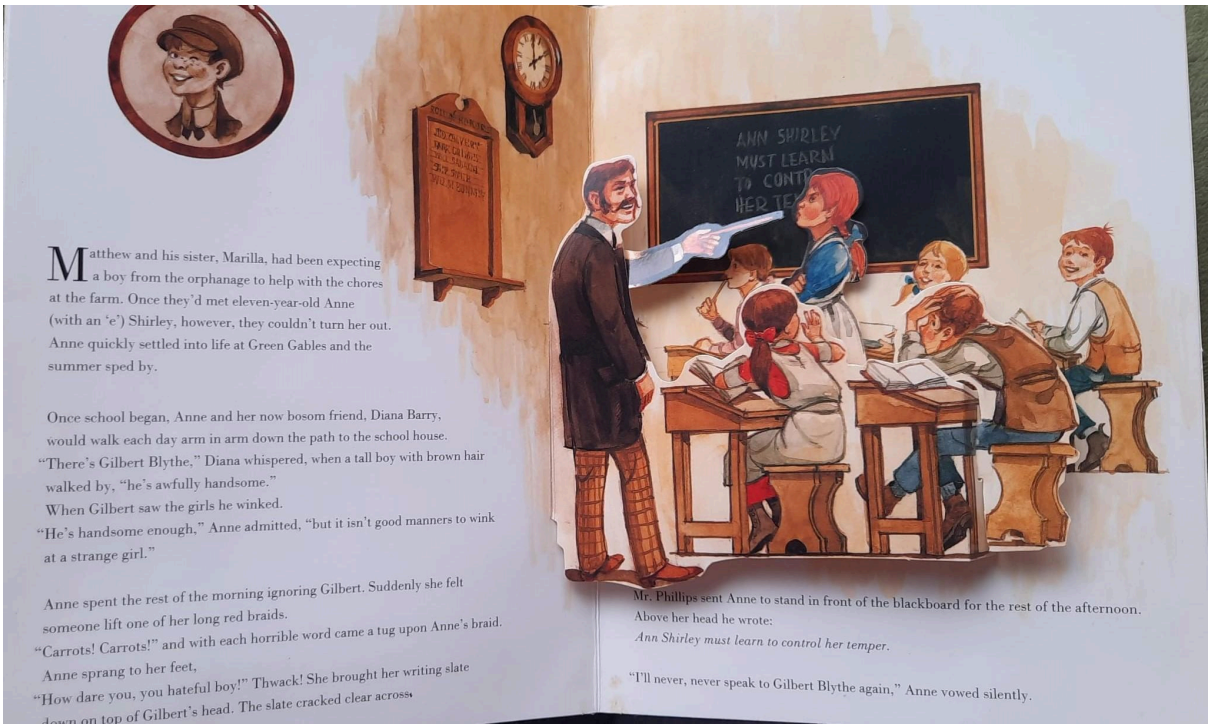
Activity 1. Fill in the gaps with the correct information:

- Anne gives Diana three glasses of _____.

- Anne thinks it is _____.
- Anne helped Diana walk to her _____.
- Anne felt very _____ about what had happened with Diana.
- Anne had grabbed the drink from the wrong _____.

Anexo 4. Actividades de la sesión 3:

Fragmento a leer:



Matthew and his sister, Marilla, had been expecting a boy from the orphanage to help with the chores at the farm. Once they'd met eleven-year-old Anne (with an 'e') Shirley, however, they couldn't turn her out. Anne quickly settled into life at Green Gables and the summer sped by.

Once school began, Anne and her now bosom friend, Diana Barry, would walk each day arm in arm down the path to the school house.
"There's Gilbert Blythe," Diana whispered, when a tall boy with brown hair walked by, "he's awfully handsome."
When Gilbert saw the girls he winked.
"He's handsome enough," Anne admitted, "but it isn't good manners to wink at a strange girl."

Anne spent the rest of the morning ignoring Gilbert. Suddenly she felt someone lift one of her long red braids.
"Carrots! Carrots!" and with each horrible word came a tug upon Anne's braid.
Anne sprang to her feet,
"How dare you, you hateful boy!" Thwack! She brought her writing slate down on top of Gilbert's head. The slate cracked clear across.

Mr. Phillips sent Anne to stand in front of the blackboard for the rest of the afternoon. Above her head he wrote:
Ann Shirley must learn to control her temper.

"I'll never, never speak to Gilbert Blythe again," Anne vowed silently.

Activity 1. Answer the questions:

- What does Gilbert Blythe look like?
- What does he do when he first sees Anne?
- What does Gilbert call Anne?
- When Gilbert laughs at Anne's red hair, what does she do?
- Where did the slate break?
- What is her punishment?
- What does she promise herself she will never do again?

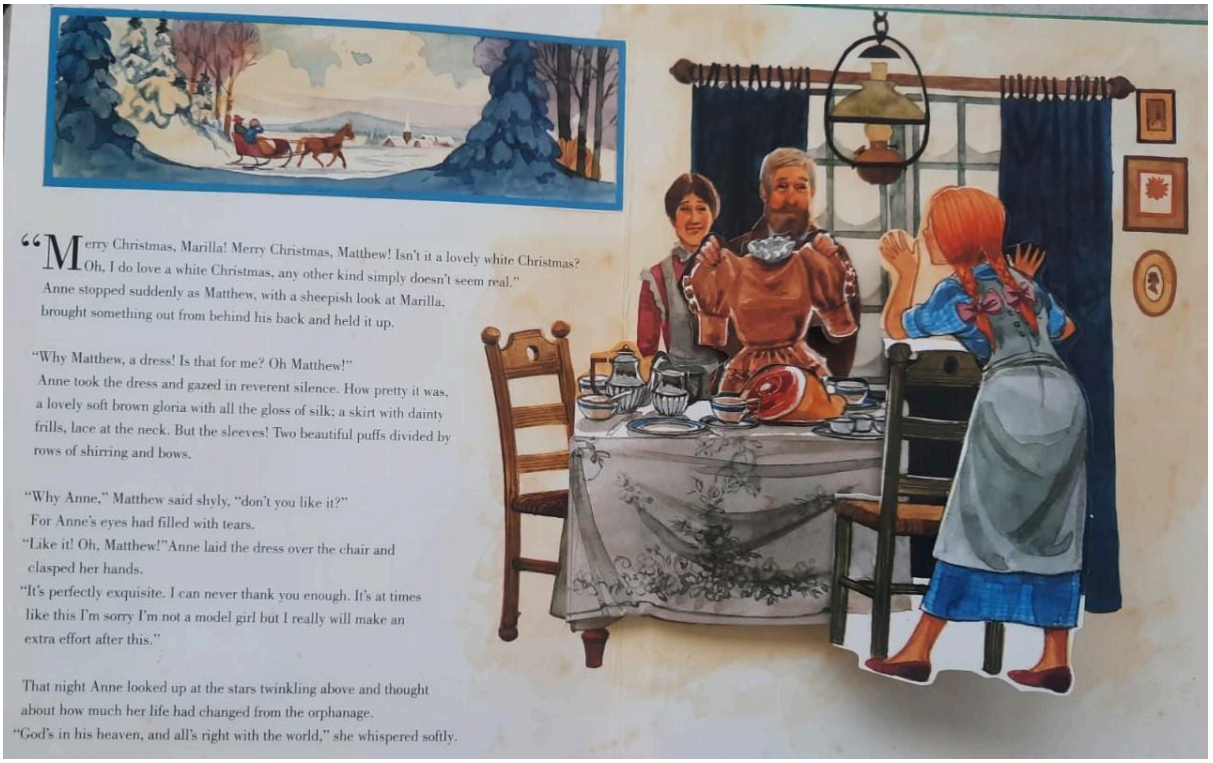
Activity 2. Fill in the gaps with: ha(ve/s) to, can or can't.

- Anne thinks she _____ be friends with Gilbert now.
- Gilbert and Anne both _____ apologize.
- Anne _____ believe Gilbert would say such a thing.

- Marilla told Anne that she _____ apologize to Gilbert.
- Anne decided she _____ work hard to be the best in school.
- Anne_____ choose to ignore Gilbert's insults.
- Anne_____ seek advice from Marilla on how to handle Gilbert.
- Gilbert hopes he _____ be friends with Anne soon.

Anexo 5. Actividades de la sesión 4:

Fragmento a leer:



"Merry Christmas, Marilla! Merry Christmas, Matthew! Isn't it a lovely white Christmas? Oh, I do love a white Christmas, any other kind simply doesn't seem real."
Anne stopped suddenly as Matthew, with a sheepish look at Marilla, brought something out from behind his back and held it up.

"Why Matthew, a dress! Is that for me? Oh Matthew!"
Anne took the dress and gazed in reverent silence. How pretty it was, a lovely soft brown gloria with all the gloss of silk; a skirt with dainty frills, lace at the neck. But the sleeves! Two beautiful puffs divided by rows of shirring and bows.

"Why Anne," Matthew said shyly, "don't you like it?"
For Anne's eyes had filled with tears.
"Like it! Oh, Matthew!" Anne laid the dress over the chair and clasped her hands.
"It's perfectly exquisite. I can never thank you enough. It's at times like this I'm sorry I'm not a model girl but I really will make an extra effort after this."

That night Anne looked up at the stars twinkling above and thought about how much her life had changed from the orphanage.
"God's in his heaven, and all's right with the world," she whispered softly.

Activity 1. Fill in the gaps with the clothing vocabulary seen previously.

- Anne receives a _____ from Mathew.
- Marilla can sew _____ for Mathew
- When Anne tries on her new dress, she has to take off her _____.
- Mathew has holes in his _____ that Marilla offers to fix.
- Marilla had to get new _____ at the shoemaker.
- Mathew always wears the same two _____ under his jacket.

Activity 2. Find words that contain the letter "s".

- Words that contain "s" pronounced like in SHOE / ʃ /:

shoe, sure, sugar, shampoo, mushroom

- Words that contain “s” pronounced like in SOCKS / s /:

simple, sun, sand, sock, sister

Activity 3. Pair up with one of your classmates and do a role playing game by pretending to be any characters from the story that are having a conversation about clothing.Two examples are given:

1. - Anne, I like your dress, do you like my hat?
   - No Gilbert, I hate it! It looks terrible.

2. - Hi Marilla! That’s a lovely dress, you look beautiful.
   - Thank you Anne, I like it and it's very comfortable!

Anexo 6: Actividades de la sesión 5

Activity 1. Fill in the gaps in the song lyrics with the words you hear.

They say you never wear a _____

They say your hair's _____ a mess

They say you're trash

More or less

They say you do not fit the mold

That you're belligerent and bold

Worst of all, you won't _____ as you are told

They say to stay away

But I don't care when _____say

She's a different kind of _____

Like nobody you've seen

She's not some beauty _____

She's a different kind of girl

Talkative and tough

A disaster in the rough

Made of rougher stuff

She's a different kind of girl! (Girl)

A different kind of girl! (Girl)

They tend to _____ about you, too

And it's no wonder why they do

It's true, your _____'s something singular and new

And when _____ look my way

I understand why people say

She's a different kind of girl!

A step above the rest!

You're bound to be impressed!

She's a different kind of girl!

True, you sometimes hear

_____ but sincere

Still, it's very clear

She's a different kind of girl! x2

Stops listening activity at 02:15.

Activity 2. Writing: Think of a girl that is different and describe her, using the instructions and getting ideas from the suggestions and example given.

Suggestions of words to use:

- Adjectives to describe physical appearance: tall, short, thin, chubby, red-haired, blonde, young, old.

- Adjectives to describe personality: happy, sad, talkative, quiet, shy, outgoing, creative, curious, boring, fun.

Structure for the writing:

Introduction: Anne Shirley is the main character in the book "Anne of Green Gables" by L.M. Montgomery. Anne is an orphan who goes to live with Marilla and Matthew Cuthbert at Green Gables, a farm in the village of Avonlea.

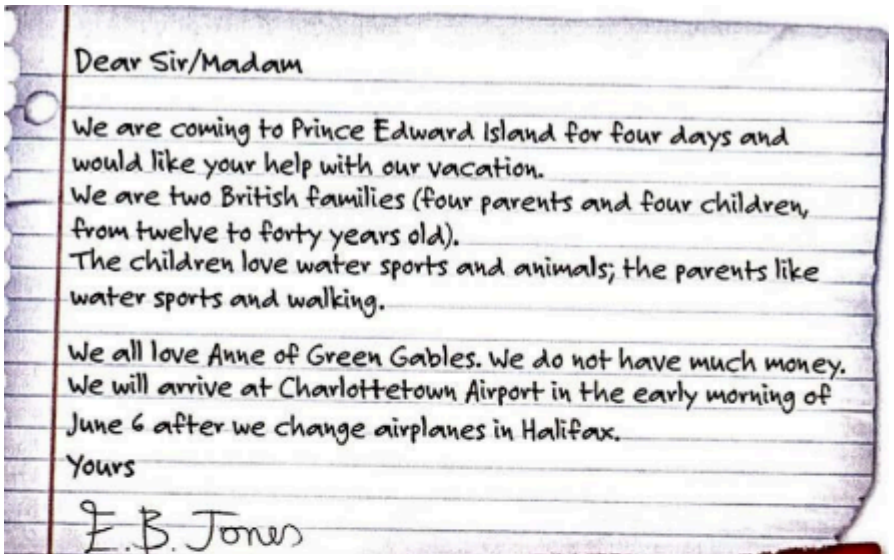
Body (physical and personality description): She is a young girl with bright red hair and lots of freckles on her face. Anne has a big imagination and loves to tell stories. She talks a lot and is very curious about everything. Sometimes, her talking gets her into trouble, but it also makes people like her. She has to learn to get along with Gilbert.

Conclusion: Anne can't keep quiet, but she learns from her mistakes. She stays creative and full of energy, she is a wonderful character.

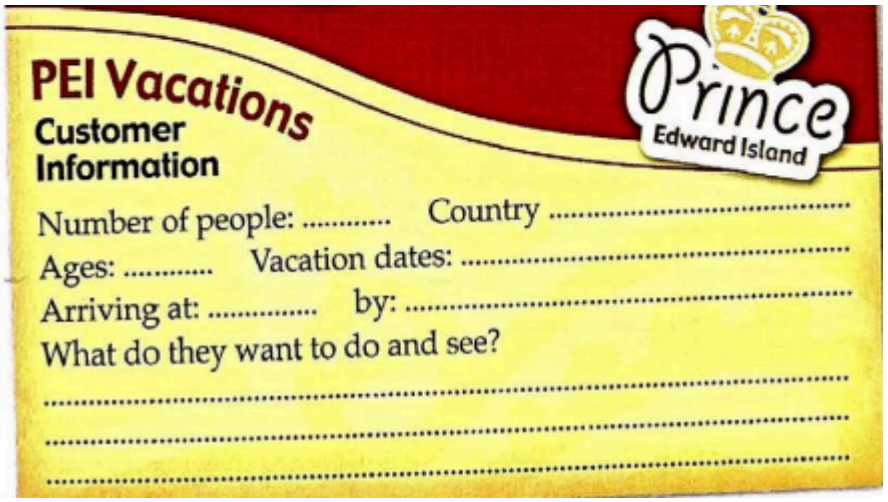
Anexo 7. Actividad de evaluación.

1. Listen to the following information being read to you and fill in the gaps: (3 points)

What the teacher will read out loud to the students. It will be read a total of three times:



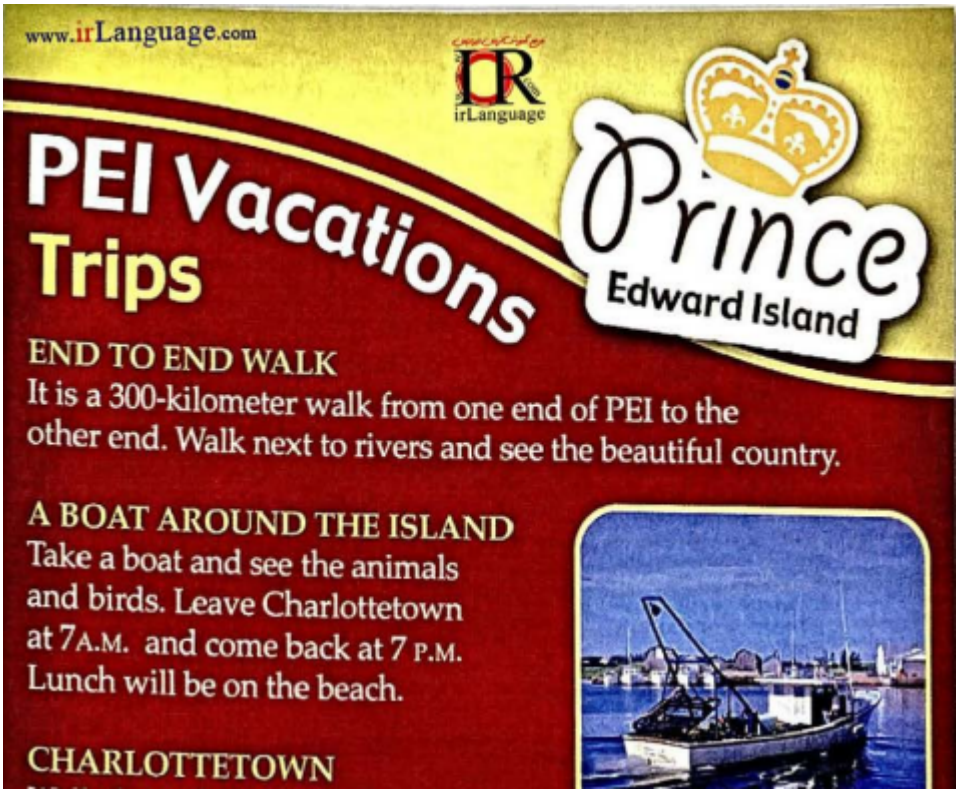
What the students must fill in:



2. Written mediation

Tu familia que no habla inglés se va de vacaciones a la Isla del Príncipe Eduardo y quieren saber: (3 points)

- ¿Qué pueden hacer en la isla?
- ¿De dónde sale el barco?
- ¿A qué hora sale el barco?
- ¿Dónde pueden comer?
- ¿Qué pueden ver?



3. Writing.

Choose one of the following characters to describe physically and personality wise.

(4 points)

Anne Shirley	Gilbert Blythe

TIPS:

Use 3 paragraphs.

Speak about:

- Appearance
- Personality

Be organized.

Use appropriate vocabulary (clothing).

Use modals correctly to say what they have to, can and can’t do.

Respect grammar rules and spell the words correctly.