



Richmond

AMANDA AND FRIENDS 2

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Área de Lengua Inglesa

2º Educación Infantil

LOMLOE

ESPERANZA MACARENA GUTIÉRREZ MELLADO.

MARÍA DEL MAR GÓMEZ DEL MORAL.

ÍNDICE

1. Presentación del proyecto	4
1.1. Programar y evaluar para mejorar	4
1.2. Programación. Planificar los aprendizajes	4
2. Elementos del currículo	6
2.1. Objetivos	6
2.2. Competencias específicas	6
2.3. Criterios de evaluación	8
2.4. Competencias clave	11
2.5. Saberes básicos	11
3. Propuesta curricular	16
3.1. Metodología de Amanda and Friends	16
3.2. Recursos	17
Material del alumno	17
Material del profesorado	18
3.3. Atención a la diversidad	19
3.4. Relación con las familias	19
3.5. Evaluación	20
Evaluar para aprender mejor	20
4. Programación didáctica	21
Unidad 0 - Hello	21
Unidad 1 - School	25
Unidad 2 - Family	29
Unidad 3 - Body	33
Unidad 4 - Clothes	37
Unidad 5 - Animals	41
Unidad 6 - Transport	45
Unidad 7 - Festivals	49
5. Secuencia y temporalización	53
Unidad 0 – Hello	53
Unidad 1 – School	58
Unidad 2 – Family	67
Unidad 3 – Body	76
Unidad 4 – Clothes	85

Unidad 5 – Animals	95
Unidad 6 – Transport	105
Unidad 7 – Festivals	115
6. Evaluación inicial de conceptos	123
7. Evaluación inicial por inteligencias múltiples	124
8. Evaluación de contenidos por unidades	126
Unidad 0 - Hello	126
Unidad 1 - School	127
Unidad 2 - Family	128
Unidad 3 - Body	129
Unidad 4 - Clothes	130
Unidad 5 - Animals	131
Unidad 6 - Transport	132
Unidad 7 - Festivals	133
9. Anexo I. Perfil del centro	134
10. Anexo II. Programa de actividades extraescolares y complementarias	135

1. Presentación del proyecto

1.1. Programar y evaluar para mejorar

Programar y evaluar son dos ejercicios de la práctica docente vitales para afrontar el reto de enseñar a nuestros alumnos lo mejor posible en el aula y que ellos mismos logren aprender lo máximo posible a través de la experiencia en la escuela.

La programación, que supone la organización y planificación de los aprendizajes, se convierte en el punto de partida para preparar el día a día con los alumnos y nos ayuda a definir aquellos aspectos que debemos tener en cuenta antes de comenzar cada proceso de enseñanza-aprendizaje. Representa el conjunto de decisiones didácticas que adopta el maestro como hoja de ruta a seguir durante su labor docente. En ella, aprovecharemos para contextualizar y adaptar los aprendizajes partiendo de las necesidades específicas del grupo de alumnos y sus ritmos de aprendizaje, facilitando de esta manera el buen desarrollo de nuestras propuestas en el aula.

La evaluación completará el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Analizaremos en cada momento los aspectos que influyen en éste y pondremos en valor los aprendizajes. Nos permitirá saber si estamos cumpliendo los objetivos propuestos y, en caso contrario, realizar una revisión de nuestra práctica y detectar nuevas necesidades, carencias y/o cambios necesarios que demanden nuestra aula y nuestros alumnos.

Para dar respuesta a la necesidad de programar y evaluar, presentamos el siguiente material con la intención de compilar la información básica que ayude a ordenar los aprendizajes, permitiendo una gestión eficaz del aula con una visión global del proceso educativo previsto durante el curso escolar.

1.2. Programación. Planificar los aprendizajes

Cuando organizamos nuestras decisiones didácticas, estamos ordenando las ideas esenciales para construir verdaderas situaciones de aprendizaje y brindar la mejor educación posible a los alumnos. La programación nos permite crear un diseño pedagógico único y personal que dé respuesta a las necesidades educativas de todos los niños y niñas.

Para que la programación se convierta en un documento realmente útil debemos prestarle la atención que merece, pues nos guiará en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante que siga un orden y recoja una descripción de todos aquellos aspectos y factores implicados en el proceso y en la manera en que se va a afrontar.

La programación se conforma a través de tres *niveles de concreción*. El currículo, aportado por las administraciones del Estado y las distintas Comunidades Autónomas supone el primer nivel de concreción. En él se definen los principios básicos de la educación y la programación más general.

En el segundo nivel, los centros educativos dan forma y adaptan estos currículos a su contexto, teniendo en cuenta las características diferenciales de su comunidad educativa y la identidad propia del centro.

Estas concreciones se reflejan en el Proyecto Educativo de Centro (PEC). Es el propio centro, el claustro, el que consensua y desarrolla las programaciones didácticas generales. Estas marcan los

principios pedagógicos y la metodología general, sirviendo de eje conductor y aportando el enfoque educativo que asumirán después las programaciones de aula, último peldaño en la concreción y elaboradas por los propios docentes.

Los elementos esenciales que deben quedar reflejados y definidos en la programación de aula son: la contextualización del aula y del tema, unidad o proyecto, la temporalización, los objetivos, los saberes básicos, las competencias, la metodología, los recursos y la evaluación.

Es importante que veamos la programación como un documento vivo y dinámico, que vamos a moldear poco a poco para dar respuesta a cada situación que se nos presente. Con ella, seremos capaces de reflexionar sobre nuestra práctica docente y la manera en que la planificación marcada se ajusta a los alumnos y su contexto, rediseñándola y transformando nuestras prácticas siempre que sea necesario.

2. Elementos del currículo

Los contenidos educativos de la etapa de infantil se organizan en tres áreas. Para cada área se fijan unas competencias específicas comunes para toda la etapa, los criterios de evaluación y los saberes básicos, que junto con los objetivos conforman las enseñanzas mínimas. Las tres áreas son las siguientes:

- Crecimiento en armonía.
- Descubrimiento y exploración del entorno.
- Comunicación y representación de la realidad.

En el segundo ciclo de infantil, se inicia el aprendizaje de la lectura y la escritura en función del desarrollo madurativo de cada niño; se facilita la iniciación temprana en habilidades numéricas básicas, en las tecnologías de la información y la comunicación y en la expresión visual y musical.

2.1. Objetivos

A la hora tanto de programar como de evaluar, debemos tener siempre presente los objetivos que marca el currículo para la etapa de Educación infantil contribuyendo al desarrollo en los niños y las niñas de las capacidades que les permitan:

- 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 progresivamente autonomía en sus actividades habituales.*
- d) Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.*
- e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.*
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.*
- g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.*
- h) Promover, aplicar y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.*

Estos objetivos serán tenidos en cuenta a la hora de concretar los objetivos didácticos propios de cada una de las unidades didácticas propuestas y, del mismo modo, considerados para la definición de los criterios de evaluación.

2.2. Competencias específicas

- ***Área 1. Crecimiento en armonía***

1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.
4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.

- ***Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno***

1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.
2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.
3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.

- ***Área 3. Comunicación y representación de la realidad***

1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes,

descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.

4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad, para comprender su funcionalidad y algunas de sus características.

5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.

2.3. Criterios de evaluación

- **Área 1. Crecimiento en armonía**

- **Competencia específica 1**

1.1 Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.

1.2 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.

1.3 Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.

1.4 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, ajustándose a sus posibilidades personales.

- **Competencia específica 2**

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

2.2 Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales.

2.3 Expresar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.

- **Competencia específica 3**

3.1 Realizar actividades relacionadas con el autocuidado y el cuidado del entorno con una actitud respetuosa, mostrando autoconfianza e iniciativa.

3.2 Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas.

- **Competencia específica 4**

4.1 Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.

4.2 Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en

interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos .

4.3 Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a la diversidad, el trato no discriminatorio hacia las personas con discapacidad y la igualdad de género.

4.4 Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas.

4.5 Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.

- **Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno**

- **Competencia específica 1**

1.1 Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.

1.2 Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.

1.3 Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.

1.4 Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para efectuar las medidas.

1.5 Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas.

- **Competencia específica 2**

2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y la cooperación con sus iguales.

2.2 Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias.

2.3 Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos.

2.4 Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.

2.5 Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.

2.6 Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.

- **Competencia específica 3**

3.1 Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas

ejercen sobre ellos.

3.2 Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes.

3.3 Establecer relaciones entre el medio natural y el social a partir del conocimiento y la observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico.

- **Área 3. Comunicación y representación de la realidad**

- **Competencia específica 1**

1.1 Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, en función de su desarrollo individual.

1.2 Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes.

1.3 Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés, curiosidad y respeto por la diversidad de perfiles lingüísticos.

1.4 Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales.

- **Competencia específica 2**

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

2.2 Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.

- **Competencia específica 3**

3.1 Hacer un uso funcional del lenguaje oral, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales.

3.2 Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.

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

3.4 Elaborar creaciones plásticas, explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.

3.5 Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas.

3.6 Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa. .

3.7 Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales.

- **Competencia específica 4**

4.1 Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa.

4.2 Identificar, de manera acompañada, alguna de las características textuales y paratextuales mediante la indagación en textos de uso social libres de prejuicios y estereotipos sexistas.

4.3 Recurrir a la biblioteca como fuente de información y disfrute, respetando sus normas de uso.

- **Competencia específica 5**

5.1 Relacionarse de forma respetuosa en la pluralidad lingüística y cultural de su entorno, manifestando interés por otras lenguas, etnias y culturas.

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

5.3 Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, tanto de carácter individual, como en contextos dialógicos y participativos, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario.

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

5.5 Expresar gustos, preferencias y opiniones sobre distintas manifestaciones artísticas, explicando las emociones que produce su disfrute.

2.4. Competencias clave

Con la introducción de estos contenidos en esta etapa, se dan los primeros pasos en la adquisición de competencias clave, adaptadas al sistema educativo español de las establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018 para el aprendizaje permanente:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia plurilingüe (CP).
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).
- Competencia digital (CD).
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
- Competencia ciudadana (CC).
- Competencia emprendedora (CE).
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).

2.5. Saberes básicos

- **Área 1. Crecimiento en armonía**

A. El cuerpo y el control progresivo del mismo

- Imagen global y segmentaria del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos.
- Autoimagen positiva y ajustada ante los demás.
- Identificación y respeto de las diferencias.
- Los sentidos y sus funciones. El cuerpo y el entorno.

- El movimiento: control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos.
- Implicaciones de la discapacidad sensorial o física en la vida cotidiana.
- Dominio activo del tono y la postura en función de las características de los objetos, acciones y situaciones.
- El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego.
- Progresiva autonomía en la realización de tareas.

B. Desarrollo y equilibrio afectivos.

- Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.
- Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas.
- Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás.
- Aceptación constructiva de los errores y las correcciones: manifestaciones de superación y logro.
- Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa.

C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.

- Necesidades básicas: manifestación, regulación y control en relación con el bienestar personal.
- Hábitos y prácticas sostenibles y ecosocialmente responsables relacionados con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno.
- Actividad física estructurada con diferentes grados de intensidad.
- Rutinas: planificación secuenciada de las acciones para resolver una tarea; normas de comportamiento social en la comida, el descanso, la higiene y los desplazamientos, etc.
- Identificación de situaciones peligrosas y prevención de accidentes.

D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.

- La diversidad familiar.
- La familia y la incorporación a la escuela.
- Habilidades socioafectivas y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género y el rechazo a cualquier tipo de discriminación.
- Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto.
- Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros.
- La amistad como elemento protector, de prevención de la violencia y de desarrollo de la cultura de la paz.
- Fórmulas de cortesía e interacción social positiva. Actitud de ayuda y cooperación.
- La respuesta empática a la diversidad debida a distintas formas de discapacidad y a sus implicaciones en la vida cotidiana.
- Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios.
- Otros grupos sociales de pertenencia: características, funciones y servicios.

- Asentamientos y actividades del entorno.
- Celebraciones, costumbres y tradiciones. Herramientas para el aprecio de las señas de identidad étnico-cultural presentes en su entorno.

- **Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno**

- A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.**

- Cualidades o atributos de objetos y materiales. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación.
- Cuantificadores básicos contextualizados.
- Funcionalidad de los números en la vida cotidiana.
- Situaciones en las que se hace necesario medir.
- Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento.
- El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario...

- B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.**

- Pautas para la indagación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.
- Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.
- Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información.
- Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.
- Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.
- Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones.

- C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.**

- Elementos naturales (agua, tierra y aire). Características y comportamiento (peso, capacidad, volumen, mezclas o trasvases).
- Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio natural y cultural. El cambio climático.
- Recursos naturales. Sostenibilidad, energías limpias y naturales.
- Fenómenos naturales: identificación y repercusión en la vida de las personas.
- Respeto y protección del medio natural.
- Empatía, cuidado y protección de los animales. Respeto de sus derechos.
- Respeto por el patrimonio cultural presente en el medio físico.

- **Área 3. Comunicación y representación de la realidad**

- A. Intención e interacción comunicativas.**

- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal.

- Comunicación interpersonal: empatía y asertividad.
- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.

B. Las lenguas y sus hablantes.

- Repertorio lingüístico individual.
- La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones que responden a sus necesidades o intereses.
- Aproximación a la lengua extranjera. Elementos para una comunicación funcional básica.

C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.

- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias.
- Textos orales formales e informales.
- Intención comunicativa de los mensajes.
- Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada.
- Discriminación auditiva y conciencia fonológica.

D. Aproximación al lenguaje escrito.

- Los usos sociales de la lectura y la escritura. Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas.
- Textos escritos en diferentes soportes.
- Intención comunicativa y acercamiento a las principales características textuales y paratextuales. Primeras hipótesis para la interpretación y comprensión.
- Las propiedades del sistema de escritura: hipótesis cuantitativas y cualitativas.
- Aproximación al código escrito desde las escrituras indeterminadas.
- Otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números...
- Iniciación a estrategias de búsqueda de información, reelaboración y comunicación.
- Situaciones de lectura individual o a través de modelos lectores de referencia.

E. Aproximación a la educación literaria.

- Textos literarios infantiles orales y escritos adecuados al desarrollo infantil, que preferiblemente desarrollen valores sobre cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural.
- Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios.
- Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios libres de todo tipo de prejuicios y estereotipos.

F. El lenguaje y la expresión musicales.

- Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos.
- Propuestas musicales en distintos formatos.
- El sonido, el silencio y sus cualidades. El código musical.
- Intención expresiva en las producciones musicales.

- La escucha musical como disfrute.

G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.

- Materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos.
- Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas.
- Manifestaciones plásticas variadas. Otras manifestaciones artísticas.

H. El lenguaje y la expresión corporales.

- Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas.
- Juegos de expresión corporal y dramática.

I. Alfabetización digital.

- Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.
- Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales.
- Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.
- Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.

3. Propuesta curricular

3.1. Metodología de *Amanda and Friends*

- **Un método natural**

Cuando los niños aprenden su lengua materna, han estado muy expuestos a la lengua antes de intentar reproducir gradualmente los nuevos sonidos hasta que finalmente dicen palabras y después oraciones. Cuando hablamos a los niños pequeños, utilizamos una entonación y gestos para ayudarles a entender su propia lengua. Les cantamos canciones y les contamos cuentos. Elogiamos mucho sus esfuerzos.

Aprender un segundo idioma sigue el mismo patrón y podemos emplear las mismas técnicas mencionadas. En *Amanda and Friends*, se ofrecen numerosas oportunidades para que los niños escuchen hablantes nativos así como a sus profesores, a través de canciones, historias, chants, audios con el póster, actividades en la pizarra digital y vídeos. No van a entender todo lo que escuchen en inglés, pero con gestos, recursos visuales y el tono de la voz empleado, ¡pronto captarán la idea!

En esta edad, los niños están madurando muy rápidamente: física, emocional, social e intelectualmente. No obstante, todos maduran y aprenden de forma diferente y a distinto ritmo. *Amanda and Friends* ofrece una variedad de actividades que apelan a la variedad de los estilos de aprendizaje, al igual que desarrolla sus destrezas motoras gruesa y fina y su coordinación viso motora.

El aprendizaje está basado en temas, con contenido clave integrado en cada unidad. El contenido seleccionado es relevante para los niños, apropiado para su edad y sus intereses. A medida que se avanza en el curso, los niños están gradualmente más expuestos al inglés. De igual modo que en su lengua materna, están expuestos a más lenguaje que lo que se espera que produzcan.

- **¡Divertido!**

Los niños (y los adultos) aprenden mejor cuando se divierten. *Amanda and Friends* proporciona numerosas ideas para ayudar al profesor a que las lecciones sean más divertidas e interactivas. La cantidad de recursos ayuda a captar la atención e interés de los niños.

Cada lección se complementa con una página completa de ideas alternativas extra opcionales para adaptarse a los profesores y a las distintas necesidades de clase. Hay juegos para la pizarra digital, juegos con flashcards, juegos de exterior, ideas para manualidades y canciones tradicionales con acciones. Todo ello para que el aprendizaje resulte más divertido y para desarrollar la imaginación y creatividad de los niños.

- **Participativo**

Los niños pueden estar mucho tiempo escuchando antes de lanzarse a hablar en inglés. En *Amanda and Friends*, queremos animar a los niños a intentarlo, a ser participantes activos en la lección sin ser el centro de atención directo del profesor.

Algunas de las actividades, canciones o historias deliberadamente formulan preguntas directas u omiten palabras para que los niños se unan. Las historias tienen un lenguaje repetitivo para que los niños sepan lo que sigue a continuación y qué decir; el lenguaje se convierte en intuitivo sin tener la necesidad de entender cada palabra - igual que en su lengua materna.

- **Valores**

El curso también ayudará a desarrollar otros valores en los niños tales como: opciones saludables en relación a la comida, promover el respeto por los demás, entender el comportamiento apropiado, tener confianza en sus propias destrezas, desarrollar la conciencia matemática mientras aprenden números, formas, tamaños y posiciones; aprenderán sobre el mundo que les rodea, las personas, los lugares y el medio ambiente, serán capaces de expresarse artísticamente a través del arte, la música, el movimiento, el baile y los role-plays.

- **Integración del aprendizaje cooperativo**

Amanda and Friends incluye una guía de trabajo cooperativo que puede aplicarse como método de trabajo opcional en combinación con el método tradicional. Los niños de esta edad necesitan variedad y cambios constantes de actividad para mantenerse motivados, por lo que es importante combinar la enseñanza al conjunto de la clase con el trabajo individual y el trabajo en equipo. Trabajando en equipo, lo principal es fomentar la cooperación entre todos los miembros para que tanto el equipo como cada individuo tenga éxito.

El aprendizaje cooperativo implica:

- trabajar en grupos pequeños y variados (equipos)
- trabajar para que todos los miembros del equipo tengan éxito
- garantizar que lo que beneficia a un miembro del equipo, beneficia a todos
- celebrar el éxito como equipo, más que individualmente
- valorar el trabajo de los alumnos según objetivos pre-establecidos.

Dentro del aprendizaje cooperativo hay cinco criterios básicos que deben darse a la vez para que este tipo de aprendizaje tenga lugar:

- Interdependencia positiva
- Responsabilidad individual
- Interacción simultánea
- Participación igualitaria
- Evaluación de grupo

Estos cinco principios garantizarán el correcto desarrollo de las destrezas sociales de los niños cuando se lleve a cabo el aprendizaje cooperativo en el aula.

3.2. Recursos

Material del alumno

El alumno dispone de:

Student's Book

El libro del alumno consta de 64 páginas divididas en una unidad de *Bienvenida*, 6 *unidades principales*, una *sección de festividades* y un conjunto de *certificados de motivación*.

Pegatinas

A los niños les encantará trabajar con las pegatinas del curso. Hay pegatinas específicas para cada lección y adicionalmente premios y pegatinas de colores.

La página web de Amanda and Friends

Una página web para que los niños y los padres se diviertan juntos.

Pop-outs

Se proporcionan para que los niños dispongan de un elemento manipulable con que trabajar, ayudándoles a afianzar el contenido de la lección mientras se divierten.

CD con las canciones e historias

El CD contiene todas las canciones del curso y todas las historias, para que los niños se diviertan fuera del aula. ¡Es un CD ideal para escucharlo en el coche! Se puede descargar en www.amanda.richmonddigital.net

Material del profesorado

El profesor dispone de:

Teacher's Book

El libro del profesor contiene el núcleo del curso. Todo el material y recursos proporcionados se presentan con anotaciones en la lección para que el contenido de la lección tenga un apoyo sólido. La planificación de desarrollo de las lecciones ha sido meticulosamente secuenciadas para asegurar un uso óptimo del tiempo de clase. Todo esto se presenta tanto en los planes rápidos de la lección y en las anotaciones, con instrucciones paso a paso.

Amanda Panda Puppet

La marioneta Amanda Panda se puede utilizar para indicar el inicio y final de las clases, para que los niños le saluden, y más tarde, tras haber disfrutado de su compañía a lo largo de la lección, se despidan de ella. Amanda puede ayudar a animar a los niños más tímidos y generalmente añade una chispa a la lección.

Posters y posters con pop-outs

El vocabulario clave y los conceptos de cada unidad se presentan y practican con ayuda de posters ilustrados que incluyen pop-outs y actividades de audio, dando una oportunidad a los alumnos de interactuar con ellos.

Story cards

Las story cards, de gran tamaño, incluyen todas las historias tradicionales y originales de cada unidad. La versión animada de cada historia se incluye en el Teacher's i-solutions para la clase.

Teacher's audio material

Los 3 CDs proporcionan todo el material de audio utilizado en el curso: canciones y chants, historias, las actividades del libro del alumno, del poster y TRB, fonética e historias. También incluyen una copia del CD de canciones e historias del alumno.

Teacher's Resource Book

El TRB proporciona los recursos opcionales en forma de fichas fotocopiables para ayudar a los profesores a reforzar y extender el tema o para aquellos que disponen de tiempo extra. Las cartas trimestrales a los padres proporcionan una conexión con la familia y los profesores encontrarán la asistencia para la valoración y evaluación del aprendizaje de los niños.

Flashcards and flashcard cube

Todo el vocabulario clave se presenta con flashcards de fotografías en color. El cubo hinchable proporciona una forma inmediata para utilizar las flashcards en juegos. Se dispone de una versión fotográfica de las flashcards para los juegos en la pizarra digital y dibujos lineales imprimibles en el Teacher's i-solutions para el aula.

Teacher's i-solutions

Se incluye una versión integrada del curso *Amanda and Friends* en el Teacher's i-solutions para el aula. El recurso digital contiene materiales de enseñanza y aprendizaje completamente interactivos organizados en planes de lección paso a paso.

Phonics Big Book

Se trata de un libro de gran formato para que lo lea el profesor o para que los alumnos se diviertan pasando las páginas y disfrutando de las ilustraciones. Es una excelente herramienta para presentar a los alumnos la relación entre sonidos y letras. El uso del *Phonics Big Book* es una forma divertida de ayudar a los niños con las destrezas de comprensión oral y pronunciación, y de preparar el camino para aprender a leer más adelante.

Cooperative Learning Guide

La guía de aprendizaje cooperativo es una herramienta excelente para los profesores que deseen aplicar la dinámica del aprendizaje cooperativo con *Amanda and Friends*.

Este recurso opcional comprende un esquema sencillo y dos dinámicas paso-a-paso para cada unidad que facilitan a los profesores abordar el aprendizaje cooperativo en la clase de inglés satisfactoriamente.

3.3. Atención a la diversidad

En esta etapa cobra especial relevancia la individualización de la enseñanza, por lo que en la práctica educativa se adaptan las prácticas a las características personales, las necesidades, los intereses, el estilo cognitivo, el ritmo y el proceso de maduración de los niños.

Para atender las diferentes necesidades de nuestros alumnos y sus diferentes ritmos de aprendizaje, haremos uso de las **worksheets personalizadas** con el material fotocopiable, especialmente diseñadas para adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje a cada momento y contexto, además de realizar o no las actividades de refuerzo y ampliación propuestas en el libro del profesor.

3.4. Relación con las familias

La relación con las familias, en cuanto a participación y colaboración, es vital para el buen desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje debido a la orientación de los aprendizajes de esta etapa.

Para facilitarla, mantendremos comunicaciones periódicas con ellas y pediremos su colaboración en el proyecto de diversas maneras:

- Ayudando al alumno o alumna a cuidar de la mascota del proyecto cuando la lleve a casa.
- Realizando juntos las actividades propuestas.
- Participando en las visitas y actividades propuestas para realizar en el aula.
- *Amanda and Friends* incluye cartas trimestrales a los padres que proporcionan una conexión con la familia.

3.5. Evaluación

La evaluación tiene en esta etapa un carácter global, continuo y formativo, y permite valorar el desarrollo alcanzado e identificar los aprendizajes adquiridos por los niños.

Evaluar para aprender mejor

Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje surge la necesidad de analizar el trabajo realizado, tanto si el aprendizaje que buscábamos se está logrando adquirir, como examinar si la manera en que estamos haciendo nuestra labor está siendo la adecuada o necesita algunos ajustes.

De esta manera, utilizamos la evaluación para realizar un seguimiento tanto de los alumnos y sus experiencias de aprendizaje, como de nuestra práctica docente. De la evaluación depende el éxito del proceso educativo, pues gracias a ella redirigimos aquello que no funciona y replicamos las conductas o actuaciones que generan mayor aprendizaje significativo.

Para realizar una adecuada evaluación, debemos entenderla como un proceso continuo y formativo que nos ayudará a mejorar. Es por ello que evaluaremos en diferentes momentos del proceso.

En primer lugar realizaremos una **evaluación inicial** con los alumnos que nos permita conocer lo mejor posible el punto de partida de cada uno. De este modo, adaptaremos el proceso al ritmo de aprendizaje individual del alumno.

En segundo lugar realizaremos una **evaluación continua por unidades**, a lo largo de todo el proceso, que nos permita realizar un seguimiento constante de los alumnos. Y por último, realizaremos una **evaluación final**, que nos muestre una visión global de los aprendizajes alcanzados, las capacidades desarrolladas y la labor realizada.

Para llevar a cabo estas evaluaciones **utilizaremos diferentes instrumentos**: observación, listas de control, diario del profesor, comunicaciones con la familia, etc. Es importante que tengamos en cuenta que estos instrumentos y las estrategias de evaluación que realicemos pueden variarse dependiendo el momento y el contexto y, en caso necesario, deberemos adaptarlos.

No menos importante será la **evaluación de nuestra práctica docente**, que enriquecerá y pondrá en valor nuestras funciones, cambiando las actuaciones que resulten menos efectivas y siempre buscando la mejor, que repercutirá directamente en beneficio de nuestros alumnos y la escuela.

4. Programación didáctica

Unidad 0 - Hello

	Lección 1	Lección 2
Objetivos	- Reconocer y nombrar a los personajes. - Decir <i>hello</i>. - Practicar los colores: <i>blue, green, orange, red</i> y <i>yellow</i>. - Participar activamente en una canción.	- Identificar los números 1-3. - Revisar las palabras: <i>apple, ball</i> y <i>book</i>. - Decir <i>bye bye</i>. - Participar activamente en una canción.
Vocabulario	De repaso: <i>Alfie, Amanda, George, teacher; blue, green, orange, red, yellow</i> .	De repaso: <i>numbers 1-3; apple; ball; book</i> .
Inteligencias múltiples	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática
Competencias clave	CL, CP, CC	CL, CP, STEM
Recursos: SB, marioneta, Teacher's i-solutions, CDs, flashcards, TB, worksheets fotocopiables (TRB).		

Relación con las áreas del currículo:

Área 1. Crecimiento en armonía	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad
1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.	A. El cuerpo y el control progresivo del mismo. - Van adquiriendo un control progresivo de su cuerpo a través de los juegos y bailes propuestos en la unidad. - Adaptan sus acciones a las distintas situaciones a través de la mímica y los gestos. - Van desarrollando destrezas explorando y manipulando los distintos materiales. - Van desarrollando su autonomía en la realización de las distintas tareas propuestas.
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.	B. Desarrollo y equilibrio afectivos. - Expresan sus emociones y sentimientos en los juegos propuestos en la unidad. - Van tomando conciencia de sus sentimientos, preferencias e intereses con su participación en los distintos juegos y actividades de la unidad.
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.	C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno. - Aprenden y aceptan las normas de comportamiento establecidas en el aula. - Adquieren hábitos realizando las rutinas de las lecciones. - Hacen un uso adecuado de los espacios habilitados en el aula para cada tipo de actividad y de los recursos materiales: <i>Carpet time</i>, <i>Table time</i>. - Colaboran en el mantenimiento del orden y limpieza del aula recogiendo los materiales. - Se crea la rutina de recoger con apoyo de la canción <i>Tidy up</i>.
4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.	D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. - Saludan, nombran a los personajes, responden a preguntas, se despiden. - Interactúan con sus compañeros participando en los juegos y actividades. - Aceptan las reglas de cada juego y respetan al profesor y a sus compañeros.

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad
1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la	A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.

exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.	- Exploración de objetos y materiales empleados en las actividades y juegos en la unidad: los colores. - Exploración de los distintos espacios del aula destinados a cada tipo de actividad: <i>Carpet time</i>, <i>Tablet Time</i>. - Desarrollo progresivo de las habilidades lógico-matemáticas: los números 1-3.
2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.	B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. - Fomento de la búsqueda de soluciones creativas para la resolución de las actividades. - Relación de los conocimientos aprendidos en la unidad sobre los colores.
3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.	C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto. - Acercamiento al medio natural: identifican los animales que representan los personajes.

Área 3. Comunicación y representación de la realidad	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad
1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.	A. Intención e interacción comunicativas. - Fomento de la intención comunicativa tomando contacto con los saludos y las despedidas. - Participación en situaciones comunicativas saludando a los personajes del método.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.	C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo. - Exploración de saludos en lengua inglesa. - Proceso de la información relativa a los personajes del método. - Interpretación y respuesta a instrucciones sencillas en inglés.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.	F. El lenguaje y la expresión musicales. - Disfrute de las canciones de la unidad: <i>Hello!</i>, <i>Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i>, <i>It's time to work!</i>, <i>Tidy up!</i> y <i>Bye bye!</i> G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales. - Uso del lenguaje plástico y visual completando las actividades de pegatinas y de colorear. - Se expresan a través del dibujo y de las manualidades.

	H. El lenguaje y la expresión corporales. - Uso del lenguaje y expresión corporal en los juegos de mímica, imitando las acciones del profesor, interpretando las canciones y representando las historias. I. Alfabetización digital. - Se familiarizan con el uso de instrumentos tecnológicos a través del Teacher's i-solutions para su aprendizaje de la lengua extranjera.
4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad, para comprender su funcionalidad y algunas de sus características.	D. Aproximación al lenguaje escrito. - Aproximación al código escrito mediante las imágenes, símbolos y números (1-3). - Se inician en el uso de la escritura trazando líneas.
5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.	B. Las lenguas y sus hablantes. - Creación de un repertorio lingüístico individual: incorporación de saludos y despedidas. - Aprendizaje de fórmulas y expresiones empleadas en saludos y despedidas, la descripción de colores, y la expresión de cantidades y números.

Unidad 1 - School

	Lección 1	Lección 2	Lección 3	Lección 4
Objetivos	- Nombrar el vocabulario de clase. - Revisar el vocabulario de clase. - Entender las preguntas: <i>What's this? Is this a (table)?</i> - Participar activamente en una canción.	- Identificar los colores: <i>brown, pink y purple</i>. - Entender las preguntas: <i>What colour is it? What colour is the (dog)?</i> - Participar activamente en una canción.	- Escuchar y seguir una historia. - Reconocer vocabulario de clase. - Reconocer una historia tradicional dentro de la historia.	- Revisar el vocabulario de clase. - Revisar los colores: <i>brown, orange, pink y purple</i>. - Desarrollar destrezas de comprensión oral.
Vocabulario	Clave: <i>chair, door, table, window</i> De repaso: <i>bag; book; crayon, pencil</i>	Clave: <i>brown, pink, purple; flower</i> De repaso: <i>crayon; dog; blue, green, orange, red, yellow</i>	Clave: <i>chair, door, table, window</i> Historia: <i>Thank you! Oh, what a squeaky chair!</i>	Clave: <i>chair, door, table, window; brown, pink, purple</i> De repaso: <i>orange</i>
Inteligencias múltiples	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Lingüística	Visual-espacial Interpersonal Lingüística	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Lingüística
Competencias clave	CL, CP, CCEC	CL, CP, CCEC	CL, CP, CCEC	CL, CP, CD
Recursos: SB con pegatinas y pop-outs, marioneta, Teacher's i-solutions, CDs, Poster, poster pop-outs, flashcards, cubo de flashcards, story cards, TB, worksheets fotocopiables (TRB), Phonics Big Book.				

Relación con las áreas del currículo:

Área 1. Crecimiento en armonía	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad
1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.	A. El cuerpo y el control progresivo del mismo. - Van adquiriendo un control progresivo de su cuerpo a través de los juegos y bailes propuestos en la unidad. - Adaptan sus acciones a las distintas situaciones a través de la mímica y los gestos. - Van desarrollando destrezas explorando y manipulando los distintos materiales. - Van desarrollando su autonomía en la realización de las distintas tareas propuestas.
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.	B. Desarrollo y equilibrio afectivos. - Expresan sus emociones y sentimientos en los juegos propuestos en la unidad. - Van tomando conciencia de sus sentimientos, preferencias e intereses con su participación en los distintos juegos y actividades de la unidad, como al escuchar la historia <i>The squeaky chair</i>.
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.	C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno. - Aprenden y aceptan las normas de comportamiento establecidas en el aula. - Adquieren hábitos realizando las rutinas de las lecciones. - Hacen un uso adecuado de los espacios habilitados en el aula para cada tipo de actividad y de los recursos materiales: <i>Carpet time</i>, <i>Table time</i>. - Colaboran en el mantenimiento del orden y limpieza del aula recogiendo los materiales. - Se crea la rutina de recoger con apoyo de la canción <i>Tidy up</i>.
4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.	D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. - Aprenden a trabajar en equipo. - Interactúan con sus compañeros participando en los juegos y actividades. - Aceptan las reglas de cada juego y respetan al profesor y a sus compañeros.

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad
1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la	A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.

exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.	- Exploración de objetos y materiales empleados en las actividades y juegos en la unidad: los objetos del aula y los colores marrón, rosa y morado. - Exploración de los distintos espacios del aula destinados a cada tipo de actividad: <i>Carpet time</i>, <i>Tablet Time</i>.
2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.	B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. - Fomento de la búsqueda de soluciones creativas para la resolución de las actividades. - Relación de los conocimientos aprendidos en la unidad sobre los objetos del aula y los colores marrón, rosa y morado.

Área 3. Comunicación y representación de la realidad	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad
1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.	A. Intención e interacción comunicativas. - Fomento de la intención comunicativa tomando contacto con la descripción de objetos. - Participación en situaciones comunicativas describiendo objetos del aula por su color.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.	C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo. - Exploración de la descripción de objetos en lengua inglesa. - Proceso de la información relativa a los objetos del aula y los colores marrón, rosa y morado. - Interpretación y respuesta a instrucciones sencillas en inglés.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.	F. El lenguaje y la expresión musicales. - Disfrute de las canciones de la unidad: <i>In my classroom</i>, <i>Show me pink</i>, <i>Show me purple</i> y <i>Show me brown</i>. G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales. - Uso del lenguaje plástico y visual completando las actividades de pegatinas y de colorear. - Se expresan a través del dibujo y de las manualidades. H. El lenguaje y la expresión corporales. - Uso del lenguaje y expresión corporal en los juegos de mímica, imitando las acciones del profesor, interpretando las canciones y representando las historias. I. Alfabetización digital. - Se familiarizan con el uso de instrumentos tecnológicos a través del Teacher's i-solutions para su aprendizaje de la lengua extranjera.

4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad, para comprender su funcionalidad y algunas de sus características.	D. Aproximación al lenguaje escrito. - Aproximación al código escrito mediante las imágenes y símbolos. - Se inician en el uso de la escritura trazando líneas. E. Aproximación a la educación literaria. - Acercamiento a la literatura infantil oral por medio de las canciones e historias: <i>The squeaky chair</i>. - Establecimiento de vínculos afectivos y lúdicos con los personajes de las historias y sus experiencias narradas en ellas.
5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.	B. Las lenguas y sus hablantes. - Creación de un repertorio lingüístico individual: incorporación de vocabulario relativo a objetos del aula y los colores marrón, rosa y morado. - Aprendizaje de fórmulas y expresiones empleadas en describir objetos por su color.

Unidad 2 - Family

	Lección 1	Lección 2	Lección 3	Lección 4
Objetivos	- Nombrar a los miembros de la familia. - Entender las preguntas: <i>Who's this? Is this (Granny)?</i> - Participar activamente en una canción.	- Identificar los números 4 y 5 - Revisar los números 1-3 - Contar hasta 5 objetos - Participar activamente en una canción.	- Escuchar y seguir una historia. - Reconocer el vocabulario de la familia. - Identificar los números 1-5.	- Revisar el vocabulario de los miembros de la familia. - Revisar los números 4 y 5. - Desarrollar destrezas de comprensión oral.
Vocabulario	Clave: <i>auntie, cousin, grandad, granny.</i> De repaso: <i>brother, daddy, mummy, sister; blue, green, red; numbers 1-3.</i>	Clave: <i>numbers 4 and 5.</i> De repaso: <i>numbers 1-3; brown, orange, pink, purple, yellow.</i>	Clave: <i>auntie, cousin, grandad, granny; numbers 4 and 5.</i> De repaso: <i>brother, mummy; numbers 1-3.</i> Historia: <i>Where are they going?</i>	Clave: <i>auntie, cousin, grandad, granny; numbers 4 and 5.</i> De repaso: <i>daddy, mummy, blue, brown, red, yellow; numbers 1-3.</i>
Inteligencias múltiples	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Interpersonal Intrapersonal Lingüística	Visual-espacial Musical Interpersonal Lingüística Lógico-matemática
Competencias clave	CL, CP, CC	CL, CP, STEM	CL, CP, CCEC	CL, CP, CD
Recursos: SB con pegatinas y pop-outs, marioneta, Teacher's i-solutions, CDs, Poster, poster pop-outs, flashcards, cubo de flashcards, story cards, TB, worksheets fotocopiables (TRB), Phonics Big Book.				

Relación con las áreas del currículo:

Área 1. Crecimiento en armonía	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad
1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.	A. El cuerpo y el control progresivo del mismo. - Van adquiriendo un control progresivo de su cuerpo a través de los juegos y bailes propuestos en la unidad. - Adaptan sus acciones a las distintas situaciones a través de la mímica y los gestos. - Van desarrollando destrezas explorando y manipulando los distintos materiales. - Van desarrollando su autonomía en la realización de las distintas tareas propuestas.
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.	B. Desarrollo y equilibrio afectivos. - Aprenden e identifican parentescos. - Expresan sus emociones y sentimientos en los juegos propuestos en la unidad. - Van tomando conciencia de sus sentimientos, preferencias e intereses con su participación en los distintos juegos y actividades de la unidad, como al escuchar la historia <i>A new cousin</i>.
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.	C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno. - Aprenden y aceptan las normas de comportamiento establecidas en el aula. - Adquieren hábitos realizando las rutinas de las lecciones. - Hacen un uso adecuado de los espacios habilitados en el aula para cada tipo de actividad y de los recursos materiales: <i>Carpet time</i>, <i>Table time</i>. - Colaboran en el mantenimiento del orden y limpieza del aula recogiendo los materiales. - Se crea la rutina de recoger con apoyo de la canción <i>Tidy up</i>.
4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.	D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. - Aprenden e identifican parentescos. - Toman conciencia sobre el valor de la familia por medio de la historia <i>A new cousin</i>. - Interactúan con sus compañeros participando en los juegos y actividades. - Aceptan las reglas de cada juego y respetan al profesor y a sus compañeros.

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad

1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.	A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios. - Exploración de objetos y materiales empleados en las actividades y juegos en la unidad. - Exploración de los distintos espacios del aula destinados a cada tipo de actividad: <i>Carpet time</i> , <i>Tablet Time</i> . - Desarrollo progresivo de las habilidades lógico-matemáticas: los números del 1 al 5
2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.	B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. - Fomento de la búsqueda de soluciones creativas para la resolución de las actividades. - Relación de los conocimientos aprendidos en la unidad sobre los miembros de la familia y los números del 1 al 5.

Área 3. Comunicación y representación de la realidad	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad
1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.	A. Intención e interacción comunicativas. - Fomento de la intención comunicativa tomando contacto con la descripción de los miembros de la familia. - Participación en situaciones comunicativas contando del 1 al 5.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.	C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo. - Exploración de la descripción de la familia en lengua inglesa. - Proceso de la información relativa a los miembros de la familia y los números del 1 al 5. - Interpretación y respuesta a instrucciones sencillas en inglés.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.	F. El lenguaje y la expresión musicales. - Disfrute de las canciones de la unidad: <i>My family</i> , <i>Number four</i> , <i>Number five</i> . G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales. - Uso del lenguaje plástico y visual completando las actividades de pegatinas y de colorear. - Se expresan a través del dibujo y de las manualidades. H. El lenguaje y la expresión corporales. - Uso del lenguaje y expresión corporal en los juegos de mímica, imitando las acciones del profesor, interpretando las canciones y representando las historias. I. Alfabetización digital.

	- Se familiarizan con el uso de instrumentos tecnológicos a través del Teacher's i-solutions para su aprendizaje de la lengua extranjera.
4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad, para comprender su funcionalidad y algunas de sus características.	D. Aproximación al lenguaje escrito. - Aproximación al código escrito mediante las imágenes, símbolos y números (1-5). - Se inician en el uso de la escritura trazando líneas. E. Aproximación a la educación literaria. - Acercamiento a la literatura infantil oral por medio de las canciones e historias: <i>A new cousin</i>. - Establecimiento de vínculos afectivos y lúdicos con los personajes de las historias y sus experiencias narradas en ellas.
5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.	B. Las lenguas y sus hablantes. - Creación de un repertorio lingüístico individual: incorporación de vocabulario relativo a los miembros de la familia y los números del 1 al 5. - Aprendizaje de fórmulas y expresiones empleadas en la descripción de la familia y la expresión de cantidades hasta 5.

Unidad 3 - Body

	Lección 1	Lección 2	Lección 3	Lección 4
Objetivos	- Nombrar las partes del cuerpo. - Repasar las partes de la cara. - Identificar qué partes del cuerpo tenemos una o dos. - Participar activamente en una canción.	- Revisar los colores. - Identificar los colores <i>black</i> y <i>white</i>. - Identificar objetos comunes blancos y negros. - Revisar la figura geométrica del círculo. - Identificar un cuadrado. - Participar activamente en una canción.	- Escuchar y seguir una historia. - Reconocer el vocabulario del cuerpo. - Identificar que un cuadrado tiene cuatro lados.	- Revisar el vocabulario de las partes del cuerpo. - Revisar los colores <i>black</i> y <i>white</i>. - Revisar la figura geométrica del cuadrado. - Desarrollar destrezas de comprensión oral.
Vocabulario	Clave: <i>arms, hands, head, legs</i> . De repaso: <i>big; ears, eyes, mouth, nose; numbers 1 and 2</i> .	Clave: <i>black, white; square</i> . De repaso: <i>circle; blue, brown, green, orange, pink, purple, red, yellow</i> .	Clave: <i>arms, hands, head, legs; square</i> . Historia: <i>Clap your hands. Kick your legs</i> .	Clave: <i>arms, hands, head, legs; black, white; square</i> . De repaso: <i>circle; blue, brown, green, pink, purple, yellow</i> .
Inteligencias múltiples	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Físico-kinestésica Interpersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática
Competencias clave	CL, CP, IE	CL, CP, STEM	CL, CP, CCEC	CL, CP, CD
Recursos: SB con pegatinas y pop-outs, marioneta, Teacher's i-solutions, CDs, Poster, poster pop-outs, flashcards, cubo de flashcards, story cards, TB, worksheets fotocopiables (TRB), Phonics Big Book.				

Relación con las áreas del currículo:

Área 1. Crecimiento en armonía	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad
1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.	A. El cuerpo y el control progresivo del mismo. - Identifican y nombran las partes del cuerpo y de la cara. - Identifican qué partes del cuerpo tenemos una y qué partes del cuerpo tenemos dos. - Van adquiriendo un control progresivo de su cuerpo a través de los juegos y bailes propuestos en la unidad. - Adaptan sus acciones a las distintas situaciones a través de la mímica y los gestos. - Van desarrollando destrezas explorando y manipulando los distintos materiales. - Van desarrollando su autonomía en la realización de las distintas tareas propuestas. - Aprenden pasos de baile en un cuadrilátero.
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.	B. Desarrollo y equilibrio afectivos. - Expresan sus emociones y sentimientos en los juegos propuestos en la unidad. - Van tomando conciencia de sus sentimientos, preferencias e intereses con su participación en los distintos juegos y actividades de la unidad, como al escuchar la historia <i>The square dance</i>.
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.	C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno. - Aprenden y aceptan las normas de comportamiento establecidas en el aula. - Adquieren hábitos realizando las rutinas de las lecciones. - Hacen un uso adecuado de los espacios habilitados en el aula para cada tipo de actividad y de los recursos materiales: <i>Carpet time</i>, <i>Table time</i>. - Colaboran en el mantenimiento del orden y limpieza del aula recogiendo los materiales. - Se crea la rutina de recoger con apoyo de la canción <i>Tidy up</i>.
4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.	D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. - Interactúan con sus compañeros participando en los juegos y actividades. - Aceptan las reglas de cada juego y respetan al profesor y a sus compañeros.

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad

1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.	A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios. - Identifican objetos comunes de color blanco y negro . - Exploración de objetos y materiales empleados en las actividades y juegos en la unidad. - Exploración de los distintos espacios del aula destinados a cada tipo de actividad: <i>Carpet time</i> , <i>Tablet Time</i> . - Desarrollo progresivo de las habilidades lógico-matemáticas: las figuras geométricas (círculo y cuadrado).
2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.	B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. - Fomento de la búsqueda de soluciones creativas para la resolución de las actividades. - Relación de los conocimientos aprendidos en la unidad sobre las partes del cuerpo y de la cara y las figuras geométricas (círculo y cuadrado).
3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.	C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto. - Acercamiento al medio natural: identifican animales naturalmente blancos y negros.

Área 3. Comunicación y representación de la realidad	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad
1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.	A. Intención e interacción comunicativas. - Fomento de la intención comunicativa tomando contacto con las descripciones del cuerpo y la cara. - Participación en situaciones comunicativas describiendo el cuerpo y la cara por su forma.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.	C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo. - Exploración de descripciones físicas en lengua inglesa. - Proceso de la información relativa a las partes del cuerpo y de la cara y las figuras geométricas - Interpretación y respuesta a instrucciones sencillas en inglés.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de	F. El lenguaje y la expresión musicales. - Disfrute de las canciones de la unidad: <i>The days of the week</i> , <i>My body</i> , <i>Square</i> , <i>Circle</i> . - Aprenden pasos de baile en un cuadrilátero. G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.

cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.	- Uso del lenguaje plástico y visual completando las actividades de pegatinas y de colorear. - Se expresan a través del dibujo y de las manualidades. - Distinguen los colores blanco y negro. H. El lenguaje y la expresión corporales. - Uso del lenguaje y expresión corporal en los juegos de mímica, imitando las acciones del profesor, interpretando las canciones y representando las historias. I. Alfabetización digital. - Se familiarizan con el uso de instrumentos tecnológicos a través del Teacher's i-solutions para su aprendizaje de la lengua extranjera.
4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad, para comprender su funcionalidad y algunas de sus características.	D. Aproximación al lenguaje escrito. - Aproximación al código escrito mediante las imágenes y símbolos. - Se inician en el uso de la escritura trazando líneas y figuras geométricas: círculo y cuadrado. E. Aproximación a la educación literaria. - Acercamiento a la literatura infantil oral por medio de las canciones e historias: <i>The square dance</i>. - Establecimiento de vínculos afectivos y lúdicos con los personajes de las historias y sus experiencias narradas en ellas.
5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.	B. Las lenguas y sus hablantes. - Creación de un repertorio lingüístico individual: incorporación de las partes del cuerpo y de la cara, los colores blanco y negro y las figuras geométricas (círculo y cuadrado). - Aprendizaje de fórmulas y expresiones empleadas en la descripción de las partes del cuerpo y de la cara y la descripción de objetos por su color y forma.

Unidad 4 - Clothes

	Lección 1	Lección 2	Lección 3	Lección 4
Objetivos	- Nombrar prendas de vestir. - Entender la pregunta: <i>What's this?</i> - Revisar los colores. - Participar activamente en una canción.	- Identificar los adjetivos <i>hot</i> y <i>cold</i>. - Clasificar cosas como calientes o frías. - Entender y contestar a la pregunta: <i>Is it hot or cold?</i> - Participar activamente en una canción.	- Escuchar y seguir una historia. - Reconocer vocabulario de las prendas de vestir. - Asociar la ropa que llevamos puesta con el clima.	- Revisar el vocabulario de la ropa. - Revisar los adjetivos <i>hot</i> y <i>cold</i>. - Desarrollar destrezas de comprensión oral.
Vocabulario	Clave: <i>coat, dress, hat, jumper, shoes, trousers.</i> De repaso: <i>black, brown, green, pink, purple, red, white, yellow.</i>	Clave: <i>cold, hot; fire, ice cream, snow, sun.</i>	Clave: <i>coat, dress, hat, jumper, shoes, trousers; cold, hot.</i> De repaso: <i>grandad, granny.</i> Historia: <i>No, thank you! Yes, please!</i>	Clave: <i>coat, dress, hat, jumper, shoes, trousers; cold, hot.</i>
Inteligencias múltiples	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Lingüística	Visual-espacial Interpersonal Intrapersonal Lingüística	Visual-espacial Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística
Competencias clave	CL, CP, IE	CL, CP, STEM	CL, CP, CCEC	CL, CP, CD
Recursos: SB con pegatinas y pop-outs, marioneta, Teacher's i-solutions, CDs, Poster, poster pop-outs, flashcards, cubo de flashcards, story cards, TB, worksheets fotocopiables (TRB), Phonics Big Book.				

Relación con las áreas del currículo:

Área 1. Crecimiento en armonía	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad
1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.	A. El cuerpo y el control progresivo del mismo. - Van adquiriendo un control progresivo de su cuerpo a través de los juegos y bailes propuestos en la unidad. - Adaptan sus acciones a las distintas situaciones a través de la mímica y los gestos. - Van desarrollando destrezas explorando y manipulando los distintos materiales. - Van desarrollando su autonomía en la realización de las distintas tareas propuestas.
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.	B. Desarrollo y equilibrio afectivos. - Expresan sus emociones y sentimientos en los juegos propuestos en la unidad. - Van tomando conciencia de sus sentimientos, preferencias e intereses con su participación en los distintos juegos y actividades de la unidad, como al escuchar la historia <i>Amanda goes on holiday</i>.
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.	C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno. - Aprenden y aceptan las normas de comportamiento establecidas en el aula. - Adquieren hábitos realizando las rutinas de las lecciones. - Hacen un uso adecuado de los espacios habilitados en el aula para cada tipo de actividad y de los recursos materiales: <i>Carpet time</i>, <i>Table time</i>. - Colaboran en el mantenimiento del orden y limpieza del aula recogiendo los materiales. - Se crea la rutina de recoger con apoyo de la canción <i>Tidy up</i>.
4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.	D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. - Identifican y nombran la ropa que llevan puesta. - Interactúan con sus compañeros participando en los juegos y actividades. - Aceptan las reglas de cada juego y respetan al profesor y a sus compañeros.

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad
1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la	A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios. - Aprenden a asociar las distintas prendas de vestir apropiadas para cada tipo de clima.

exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.	- Identifican colores, cosas frías y cosas calientes. - Exploración de objetos y materiales empleados en las actividades y juegos en la unidad: las prendas de vestir. - Exploración de los distintos espacios del aula destinados a cada tipo de actividad: <i>Carpet time</i>, <i>Tablet Time</i>.
2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.	B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. - Fomento de la búsqueda de soluciones creativas para la resolución de las actividades. - Relación de los conocimientos aprendidos en la unidad sobre las prendas de vestir asociadas al frío o al calor.

Área 3. Comunicación y representación de la realidad	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad
1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.	A. Intención e interacción comunicativas. - Fomento de la intención comunicativa tomando contacto con las prendas de vestir y el concepto frío-caliente. - Participación en situaciones comunicativas describiendo ropa.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.	C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo. - Exploración de la descripción de ropa y en lengua inglesa. - Proceso de la información relativa al concepto de frío-caliente. - Interpretación y respuesta a instrucciones sencillas en inglés.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.	F. El lenguaje y la expresión musicales. - Disfrute de las canciones de la unidad: <i>The months of the year</i>, <i>My clothes</i>, <i>Hot and cold</i>. G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales. - Uso del lenguaje plástico y visual completando las actividades de pegatinas y de colorear. - Se expresan a través del dibujo y de las manualidades. H. El lenguaje y la expresión corporales. - Uso del lenguaje y expresión corporal en los juegos de mímica, imitando las acciones del profesor, interpretando las canciones y representando las historias. I. Alfabetización digital. - Se familiarizan con el uso de instrumentos tecnológicos a través del Teacher's i-solutions para su aprendizaje de la lengua extranjera.

4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad, para comprender su funcionalidad y algunas de sus características.	D. Aproximación al lenguaje escrito. - Aproximación al código escrito mediante las imágenes y símbolos. - Se inician en el uso de la escritura trazando líneas. E. Aproximación a la educación literaria. - Acercamiento a la literatura infantil oral por medio de las canciones e historias: <i>Amanda goes on holiday</i>. - Establecimiento de vínculos afectivos y lúdicos con los personajes de las historias y sus experiencias narradas en ellas.
5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.	B. Las lenguas y sus hablantes. - Creación de un repertorio lingüístico individual: incorporación de vocabulario relativo a la ropa, y los adjetivos <i>caliente</i> y <i>frío</i>. - Aprendizaje de fórmulas y expresiones empleadas en la descripción ropa y objetos fríos y calientes.

Unidad 5 - Animals

	Lección 1	Lección 2	Lección 3	Lección 4
Objetivos	- Nombrar animales de granja. - Reconocer el sonido que emiten los animales. - Participar activamente en una canción.	- Revisar los colores, números y figuras geométricas. - Identificar el número 6. - Contar hasta 6 objetos. - Identificar un triángulo. - Participar activamente en una canción.	- Escuchar y seguir una historia. - Reconocer el vocabulario de animales. - Contar hasta 6 animales. - Participar en una historia nombrando los animales que faltan.	- Revisar el vocabulario de los animales. - Revisar los números hasta el 6. - Revisar la figura geométrica del triángulo. - Desarrollar destrezas de comprensión oral.
Vocabulario	Clave: <i>cow, horse, pig, sheep.</i> De repaso: <i>cat, dog, fish, mouse; numbers 1-5.</i>	Clave: <i>number 6; triangle.</i> De repaso: <i>numbers 1-5; black, brown, green, orange, pink, purple, red, white, yellow; circle, square.</i>	Clave: <i>cow, horse, pig, sheep; number 6.</i> De repaso: <i>numbers 1-5; cat, dog; big, little; black, brown, pink, white.</i> Historia: <i>baa, meow, moo, neigh, oink, woof; Bye bye; cats, cows, dog, horses, pigs, sheep.</i>	Clave: <i>cow, horse, pig, sheep; number 6; triangle.</i> De repaso: <i>numbers 1-5; black, brown, green, orange, purple, white.</i>
Inteligencias múltiples	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Físico-kinestésica Interpersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática
Competencias clave	CL, CP, IE	CL, CP, STEM	CL, CP, CCEC	CL, CP, IE
Recursos: SB con pegatinas y pop-outs, marioneta, Teacher's i-solutions, CDs, Poster, poster pop-outs, flashcards, cubo de flashcards, story cards, TB, worksheets fotocopiables (TRB), Phonics Big Book.				

Relación con las áreas del currículo:

Área 1. Crecimiento en armonía	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad
1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.	A. El cuerpo y el control progresivo del mismo. - Van adquiriendo un control progresivo de su cuerpo a través de los juegos y bailes propuestos en la unidad. - Adaptan sus acciones a las distintas situaciones a través de la mímica y los gestos. - Van desarrollando destrezas explorando y manipulando los distintos materiales. - Van desarrollando su autonomía en la realización de las distintas tareas propuestas.
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.	B. Desarrollo y equilibrio afectivos. - Expresan sus emociones y sentimientos en los juegos propuestos en la unidad. - Van tomando conciencia de sus sentimientos, preferencias e intereses con su participación en los distintos juegos y actividades de la unidad, como al escuchar la historia <i>A trip to the farm</i>.
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.	C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno. - Aprenden y aceptan las normas de comportamiento establecidas en el aula. - Adquieren hábitos realizando las rutinas de las lecciones. - Hacen un uso adecuado de los espacios habilitados en el aula para cada tipo de actividad y de los recursos materiales: <i>Carpet time</i>, <i>Table time</i>. - Colaboran en el mantenimiento del orden y limpieza del aula recogiendo los materiales. - Se crea la rutina de recoger con apoyo de la canción <i>Tidy up</i>.
4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.	D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. - Toman conciencia sobre el valor de los animales de granja por medio de la historia <i>A trip to the farm</i>. - Interactúan con sus compañeros participando en los juegos y actividades. - Aceptan las reglas de cada juego y respetan al profesor y a sus compañeros.

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad

1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.	A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios. - Exploración de objetos y materiales empleados en las actividades y juegos en la unidad: las figuras geométricas (triángulo). - Exploración de los distintos espacios del aula destinados a cada tipo de actividad: <i>Carpet time</i> , <i>Tablet Time</i> . - Desarrollo progresivo de las habilidades lógico-matemáticas: el número 6.
2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.	B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. - Fomento de la búsqueda de soluciones creativas para la resolución de las actividades. - Relación de los conocimientos aprendidos en la unidad sobre animales de granja y los sonidos que emiten.
3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.	C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto. - Fomento de la curiosidad por la naturaleza mediante el tema de la historia <i>A trip to the farm</i> . - Acercamiento al medio natural: identifican animales de granja y los sonidos que emiten.

Área 3. Comunicación y representación de la realidad	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad
1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.	A. Intención e interacción comunicativas. - Fomento de la intención comunicativa tomando contacto con los animales de granja, las figuras geométricas (triángulo) y el número 6. - Participación en situaciones comunicativas contando hasta 6.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.	C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo. - Exploración de la descripción de animales en lengua inglesa. - Proceso de la información relativa a los animales de granja. - Interpretación y respuesta a instrucciones sencillas en inglés.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.	F. El lenguaje y la expresión musicales. - Disfrute de las canciones de la unidad: <i>The farmer</i> , <i>One to five</i> , <i>Number six</i> y <i>Triangle</i> . G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales. - Uso del lenguaje plástico y visual completando las actividades de pegatinas y de colorear. - Se expresan a través del dibujo y de las manualidades.

	H. El lenguaje y la expresión corporales. - Uso del lenguaje y expresión corporal en los juegos de mímica, imitando las acciones del profesor, interpretando las canciones y representando las historias. I. Alfabetización digital. - Se familiarizan con el uso de instrumentos tecnológicos a través del Teacher's i-solutions para su aprendizaje de la lengua extranjera.
4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad, para comprender su funcionalidad y algunas de sus características.	D. Aproximación al lenguaje escrito. - Aproximación al código escrito mediante las imágenes, símbolos, figuras geométricas (triángulo) y números (6). - Se inician en el uso de la escritura trazando líneas. E. Aproximación a la educación literaria. - Acercamiento a la literatura infantil oral por medio de las canciones e historias: <i>A trip to the farm</i>. - Establecimiento de vínculos afectivos y lúdicos con los personajes de las historias y sus experiencias narradas en ellas.
5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.	B. Las lenguas y sus hablantes. - Creación de un repertorio lingüístico individual: incorporación de animales de granja, figuras geométricas (triángulo) y el número 6. - Aprendizaje de fórmulas y expresiones empleadas en nombrar animales de granja y contar hasta 6 objetos.

Unidad 6 - Transport

	Lección 1	Lección 2	Lección 3	Lección 4
Objetivos	- Nombrar los medios de transporte. - Reconocer por donde circulan los distintos vehículos. - Entender varias preguntas. - Participar activamente en una canción.	- Identificar los adjetivos <i>happy</i> y <i>sad</i>. - Identificar estados de ánimo por indicios físicos. - Participar activamente en una canción.	- Escuchar y seguir una historia. - Reconocer medios de transporte. - Utilizar indicios visuales para responder a la pregunta: <i>What is (Amanda) sitting in?</i>	- Revisar los medios de transporte. - Revisar <i>happy</i> y <i>sad</i>.
Vocabulario	Clave: <i>bike, boat, bus, car, plane, train</i> . De repaso: <i>numbers 1-6</i> .	Clave: <i>happy, sad</i> . De repaso: <i>circle, square, star, triangle; black, blue, brown, green, orange, pink, purple, white</i> .	Clave: <i>bike, boat, bus, car, plane, train; happy, sad</i> . Historia: <i>Round in a circle, round and round. Round and round, on the merry-go-round!</i>	Clave: <i>bike, boat, bus, car, plane, train; happy, sad</i> . De repaso: <i>black, blue, brown, green, orange, pink, purple, white</i> .
Inteligencias múltiples	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Lingüística	Visual-espacial Interpersonal Intrapersonal Lingüística	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Lingüística
Competencias clave	CL, CP, IE	CL, CP, CC	CL, CP, CCEC	CL, CP, CD
Recursos: SB con pegatinas y pop-outs, marioneta, Teacher's i-solutions, CDs, Poster, poster pop-outs, flashcards, cubo de flashcards, story cards, TB, worksheets fotocopiables (TRB), Phonics Big Book.				

Relación con las áreas del currículo:

Área 1. Crecimiento en armonía	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad
1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.	A. El cuerpo y el control progresivo del mismo. - Van adquiriendo un control progresivo de su cuerpo a través de los juegos y bailes propuestos en la unidad. - Adaptan sus acciones a las distintas situaciones a través de la mímica y los gestos. - Van desarrollando destrezas explorando y manipulando los distintos materiales. - Van desarrollando su autonomía en la realización de las distintas tareas propuestas.
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.	B. Desarrollo y equilibrio afectivos. - Asocian indicios físicos con estados de ánimo. - Expresan sus emociones y sentimientos en los juegos propuestos en la unidad. - Van tomando conciencia de sus sentimientos, preferencias e intereses con su participación en los distintos juegos y actividades de la unidad, como al escuchar la historia <i>The merry-go-round</i>.
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.	C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno. - Aprenden y aceptan las normas de comportamiento establecidas en el aula. - Adquieren hábitos realizando las rutinas de las lecciones. - Hacen un uso adecuado de los espacios habilitados en el aula para cada tipo de actividad y de los recursos materiales: <i>Carpet time</i>, <i>Table time</i>. - Colaboran en el mantenimiento del orden y limpieza del aula recogiendo los materiales. - Se crea la rutina de recoger con apoyo de la canción <i>Tidy up</i>.
4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.	D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. - Conocen distintos medios de transporte. - Toman conciencia sobre el valor de los medios de transporte por medio de la historia <i>The merry-go-round</i>. - Interactúan con sus compañeros participando en los juegos y actividades. - Aceptan las reglas de cada juego y respetan al profesor y a sus compañeros.

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad

1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.	A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios. - Identifican por donde circulan los distintos medios de transporte. - Exploración de objetos y materiales empleados en las actividades y juegos en la unidad. - Exploración de los distintos espacios del aula destinados a cada tipo de actividad: <i>Carpet time</i>, <i>Tablet Time</i>.
---	---

Área 3. Comunicación y representación de la realidad	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad
1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.	A. Intención e interacción comunicativas. - Fomento de la intención comunicativa tomando contacto con la descripción de los estados de ánimo. - Participación en situaciones comunicativas nombrando medios de transporte y describiendo estados de ánimo.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.	C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo. - Exploración de los medios de transporte y la expresión de los estados de ánimo en lengua inglesa. - Proceso de la información relativa a medios de transporte y estados de ánimo.. - Interpretación y respuesta a instrucciones sencillas en inglés.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.	F. El lenguaje y la expresión musicales. - Disfrute de las canciones de la unidad: <i>The weather</i>, <i>Transport</i> y <i>Happy and sad</i>. G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales. - Uso del lenguaje plástico y visual completando las actividades de pegatinas y de colorear. - Se expresan a través del dibujo y de las manualidades. H. El lenguaje y la expresión corporales. - Uso del lenguaje y expresión corporal en los juegos de mímica, imitando las acciones del profesor, interpretando las canciones y representando las historias. I. Alfabetización digital. - Se familiarizan con el uso de instrumentos tecnológicos a través del Teacher's i-solutions para su aprendizaje de la lengua extranjera.
4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad, para comprender su funcionalidad y algunas de sus características.	D. Aproximación al lenguaje escrito. - Aproximación al código escrito mediante las imágenes, símbolos y figuras geométricas. - Se inician en el uso de la escritura trazando líneas. E. Aproximación a la educación literaria.

	- Acercamiento a la literatura infantil oral por medio de las canciones e historias: <i>The merry-go-round</i>. - Establecimiento de vínculos afectivos y lúdicos con los personajes de las historias y sus experiencias narradas en ellas.
5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.	B. Las lenguas y sus hablantes. - Creación de un repertorio lingüístico individual: incorporación de medios de transporte y estados de ánimo. - Aprendizaje de fórmulas y expresiones empleadas en describir medios de transporte y estados de ánimo.

Unidad 7 - Festivals

	Halloween	Christmas	Easter
Objetivos	- Identificar vocabulario de Halloween. - Entender y responder varias preguntas. - Participar activamente en una canción.	- Identificar vocabulario de Navidad. - Entender y responder varias preguntas. - Participar activamente en una canción.	- Identificar vocabulario de Pascua. - Repasar contar hasta 5. - Contar hasta 5 huevos. - Participar activamente en una canción.
Vocabulario	Clave: <i>bat, monster</i> . De repaso: <i>spider, witch</i> .	Clave: <i>bell, presents</i> . De repaso: <i>Santa, star, tree</i> .	Clave: <i>hunt</i> . De repaso: <i>bunny, chocolate, egg; numbers 1-5</i> .
Inteligencias múltiples	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática
Competencias clave	CL, CP, CCEC	CL, CP, CCEC	CL, CP, CCEC
Recursos: SB, marioneta, Teacher's i-solutions, CDs, flashcards, cubo de flashcards, TB, worksheets fotocopiables (TRB).			

Relación con las áreas del currículo:

Área 1. Crecimiento en armonía	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad
1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.	A. El cuerpo y el control progresivo del mismo. - Van adquiriendo un control progresivo de su cuerpo a través de los juegos y bailes propuestos en la unidad. - Adaptan sus acciones a las distintas situaciones a través de la mímica y los gestos. - Van desarrollando destrezas explorando y manipulando los distintos materiales. - Van desarrollando su autonomía en la realización de las distintas tareas propuestas.
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.	B. Desarrollo y equilibrio afectivos. - Expresan sus emociones y sentimientos en los juegos propuestos en la unidad. - Van tomando conciencia de sus sentimientos, preferencias e intereses con su participación en los distintos juegos y actividades de la unidad.
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.	C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno. - Aprenden y aceptan las normas de comportamiento establecidas en el aula. - Adquieren hábitos realizando las rutinas de las lecciones. - Hacen un uso adecuado de los espacios habilitados en el aula para cada tipo de actividad y de los recursos materiales: <i>Carpet time</i>, <i>Table time</i>. - Colaboran en el mantenimiento del orden y limpieza del aula recogiendo los materiales. - Se crea la rutina de recoger con apoyo de la canción <i>Tidy up</i>.
4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.	D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. - Aprenden sobre la celebración de distintas festividades: <i>Halloween</i>, <i>Christmas</i>, <i>Easter</i>. - Toman conciencia sobre el valor de las celebraciones y festividades en compañía de otras personas. - Interactúan con sus compañeros participando en los juegos y actividades. - Aceptan las reglas de cada juego y respetan al profesor y a sus compañeros.

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad

1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.	A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios. - Exploración de objetos y materiales empleados en las actividades y juegos en la unidad. - Exploración de los distintos espacios del aula destinados a cada tipo de actividad: <i>Carpet time</i>, <i>Tablet Time</i>. - Desarrollo progresivo de las habilidades lógico-matemáticas: cuentan objetos hasta 5.
2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.	B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. - Fomento de la búsqueda de soluciones creativas para la resolución de las actividades. - Identifican la fecha, la estación y el clima asociados a las festividades. - Identifican objetos asociados a la celebración de festividades. - Identifican la diferencia entre pequeño y grande.

Área 3. Comunicación y representación de la realidad	
Competencias específicas	Saberes básicos y concreción en la unidad
1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.	A. Intención e interacción comunicativas. - Fomento de la intención comunicativa tomando contacto con celebraciones típicas de países angloparlantes - Participación en situaciones comunicativas hablando sobre celebraciones.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.	C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo. - Exploración de las celebraciones en lengua inglesa. - Proceso de la información relativa a distintas festividades: <i>Halloween</i>, <i>Christmas</i>, <i>Easter</i>. - Interpretación y respuesta a instrucciones sencillas en inglés.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.	F. El lenguaje y la expresión musicales. - Disfrute de las canciones de la unidad: <i>The Halloween chant!</i>, <i>It's Christmas!</i> y <i>Chocolate eggs!</i>. G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales. - Uso del lenguaje plástico y visual completando las actividades de pegatinas y de colorear. - Se expresan a través del dibujo y de las manualidades. H. El lenguaje y la expresión corporales. - Uso del lenguaje y expresión corporal en los juegos de mímica, imitando las acciones del profesor, interpretando las canciones y representando las historias. I. Alfabetización digital.

	- Se familiarizan con el uso de instrumentos tecnológicos a través del Teacher's i-solutions para su aprendizaje de la lengua extranjera.
4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad, para comprender su funcionalidad y algunas de sus características.	D. Aproximación al lenguaje escrito. - Aproximación al código escrito mediante las imágenes y símbolos. - Se inician en el uso de la escritura trazando líneas.
5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.	B. Las lenguas y sus hablantes. - Creación de un repertorio lingüístico individual: incorporación de vocabulario relativo a distintas festividades: <i>Halloween, Christmas, Easter</i>.

5. Secuencia y temporalización

Unidad 0 – Hello

Unidad 0 - Lección 1 (SB p.3 - TB pp.30-33)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Reconocer y nombrar a los personajes. - Decir <i>hello</i>. - Practicar los colores: <i>blue, green, orange, red, yellow</i>. - Participar activamente en una canción.	Introduction. Comienza la clase presentando a la marioneta Amanda, pasándosela a los alumnos y animándoles a practicar la expresión <i>Hello, Amanda</i>. Se muestran las flashcards de los personajes <i>Alfie, George</i> y <i>teacher</i>, y escuchan la canción <i>Hello!</i>, saludando a cada personaje con sus versos. En el último verso se señala y saluda a todos los alumnos. Presentation. Se muestran las flashcards de los colores a través de la marioneta. Los alumnos repiten las palabras tras el profesor. Escuchan las diferentes canciones de los colores, señalando la flashcard correspondiente, colocadas previamente en distintas paredes. Se nombran los colores por separado y los alumnos señalan o muestran algo del color correspondiente. Practice. Los alumnos lanzan el cubo de las flashcards con un personaje y un color tras cada personaje. Lanzan el cubo e intentan adivinar el color que hay detrás de cada personaje. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se muestran las flashcards de los personajes, señalando distintos elementos, como las prendas de vestir para que los alumnos digan los colores. Los alumnos responden sobre el color de las prendas de vestir de los personajes en el SB, fijándose en las flashcards en caso necesario, y las colorean apropiadamente. Responden a las preguntas del profesor sobre la ilustración. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> y recogen el material. Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda y el resto de los personajes escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos se adaptan para reconocer la lengua inglesa. - CC: los alumnos identifican un saludo común inglés y lo utilizan para saludar a los personajes del curso y a sus compañeros.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1 - Flashcards: <i>Alfie, Amanda, George; teacher; blue, green, orange, red, yellow (Amanda and Friends 1*)</i> - Flashcard cube - SB 0.1 Opcional: - Worksheet 0.1 (TRB) - Pegatinas de colores

Opcional - Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa <i>Pair coach</i> :			
Pair coach (Cooperative Learning Guide – Let’s remember, p.17)			
Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Responsabilidad individual - Interdependencia positiva - Interacción simultánea - Reconocer y nombrar a los personajes - Entender la pregunta <i>Who’s this?</i> - Practicar los colores <i>blue, green, orange, red</i> y <i>yellow</i>	Descripción general. Los alumnos ayudan a sus compañeros a completar una tarea guiándoles y elogiándoles. Después intercambian papeles. Pasos: 1. El <i>materials manager</i> recoge las fotocopias y ceras de colores y las reparte. 2. El profesor forma las parejas en cada equipo. 3. El alumno 1 ayuda al alumno 2 sugiriendo qué color utilizar para cada globo y preguntando el nombre de los personajes: <i>Who’s this?</i>. Mientras el alumno 2 trabaja, el alumno 1 le elogia diciendo <i>Very good</i> o <i>Well done!</i> Los alumnos 3 y 4 completan sus fotocopias. 4. Las parejas intercambian los papeles. 5. Al terminar, las parejas describen sus dibujos a la otra pareja del grupo diciendo los colores y nombrando a los personajes. 6. El <i>materials manager</i> retira el material. 7. Las parejas celebran el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.	Esta estructura de aprendizaje activa los conocimientos y trabajos previos para repasar el contenido de la unidad. También ayuda a los alumnos a completar la tarea con éxito e incrementa la motivación.	- Fotocopias 0.1 (TRB) (1 por alumno) - Ceras de colores (1 juego (azul, verde, naranja, roja y amarilla) por pareja)

Actividades de refuerzo y ampliación U0, lección 1:

- **Interactive game:** juegan a *Memory* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 0.1. (TRB) y los alumnos nombran a los personajes. Se señala cada personaje y se saluda. Los alumnos colorean los globos e individualmente describen sus colores.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Playground game:** se colocan las flashcards en distintos lugares y se revisa el vocabulario con los alumnos. Se nombra un color desde el centro para que vayan hasta la flashcard correspondiente.
 - **Sing Hello!** se colocan algunos niños al frente de la clase. Se canta la canción *Hello!* sustituyendo la letra por sus nombres. Se repite con diferentes grupos de niños.
 - **Sing the colours:** se divide la clase en cinco grupos y se reparten las pegatinas asignando un color a cada grupo. Cantan las canciones del color que les ha correspondido agitando la mano en el aire con la pegatina de color.
 - **Colour sorting:** se reparten cinco cajas forradas con papeles de colores (rojo, amarillo, verde, azul y naranja). Se reparten ceras de diferentes colores y los alumnos las clasifican guardándolas en la caja correspondiente y nombrando los colores.
- **Arts and crafts:**
 - Los alumnos realizan un dibujo utilizando pintura de color rojo, amarillo, azul, verde y naranja.
 - Realizan un collage de cada color con fotografías, pegatinas, juguetes pequeños, botones, etc.

Unidad 0 - Lección 2 (SB p.5 - TB pp.34-37)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Practicar los números 1-3. - Revisar las palabras: <i>apple, ball, book</i>. - Decir: <i>Bye bye</i> - Participar activamente en una canción.	Introduction. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda y se le anima que le saluden diciendo <i>Hello, Amanda</i>. Se saluda también a los personajes George y Alfie, con las flashcards y escuchan la canción <i>Hello!</i> Presentation. Se muestra la flashcard del número 1 a través de la marioneta, preguntando <i>What number is it?</i> para que los alumnos muestren el número de dedos correspondiente. Escuchan las canciones de los números. Se muestra una manzana preguntando <i>What's this?</i> para que los alumnos lo nombren. Se repite el procedimiento con un libro y una pelota. Practice. Se colocan las flashcards de los números en la pizarra, señalándolas individualmente para que los alumnos nombren los números. Se nombra un número y los alumnos señalan la flashcard y muestran el número correcto de dedos. Sentados en el suelo con las manzanas, pelotas y libros en el centro, se formulan preguntas sobre la cantidad de objetos que se muestren. Posteriormente se indica a los alumnos que muestren un determinado número de los objetos que se nombren. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se señalan los objetos en el SB, preguntando <i>What's this? How many (books)?</i> y después se señalan los personajes preguntando <i>What number is this?</i> para que los alumnos respondan. Trazan líneas uniendo los objetos con los números según su cantidad. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> y recogen el material. Bye bye! Se despiden de la marioneta y de las flashcards de los personajes diciendo y escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos toman contacto con la lengua inglesa. - STEM: los alumnos identifican los números 1-3 y los asocian con cantidades.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda - CD 1 - Flashcards: <i>Alfie, Amanda, George; numbers 1-3 (Amanda and Friends 1*)</i> - Realia: 6 libros, manzanas y pelotas - SB 0.2 Opcional: - Worksheet 0.2 (TRB)

Actividades de refuerzo y ampliación U0, lección 2:

- **Interactive game:** juegan a *Match it!* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 0.2. (TRB) y los alumnos nombran los números. Trazan los números 1, 2 y 3.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Playground game:** se colocan las flashcards de los números 1-3 en distintos lugares y se revisa el vocabulario con los alumnos. Se nombra un número desde el centro para que vayan hasta la flashcard correspondiente.
 - **Clap clap!:** se nombra un número del 1 al 3 para que los alumnos den esa cantidad de palmadas. También pueden golpear el suelo con los pies.
 - **Number jars:** se preparan botes o cajas con los números 1-3 pegados en el exterior y los alumnos clasifican objetos (juguetes pequeños, botones, etc.) introduciéndolos en los botes, diciendo el número correspondiente.
 - **Sing Bye bye!:** algunos alumnos salen al frente de la clase, escuchan la canción *Bye bye*, sustituyendo la letra por sus nombres. Se repite con diferentes alumnos.
- **Arts and crafts:**
 - Se distribuye pintura de los colores estudiados y folios. Los alumnos pintan los números mostrados en las flashcards.
 - Se preparan números con diferentes texturas para que los alumnos puedan tocarlos y sentir la forma de los números.

Unidad 1 – School

Unidad 1 - Lección 1 (SB p.7 - TB pp.40-43)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Nombrar vocabulario de clase: <i>chair, door, table, window</i>. - Revisar vocabulario conocido: <i>bag, book, crayon, pencil</i>. - Entender las preguntas: <i>What's this? Is this a (table)?</i> - Participar activamente en una canción.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning! o Good afternoon!</i> Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda y junto con los objetos reales se repasa el vocabulario de los objetos de clase, realizando preguntas para que los alumnos contesten afirmativa o negativamente sobre los objetos. Vocabulary presentation. Se introduce el nuevo vocabulario a través de la marioneta, tocando un objeto y preguntado qué es: <i>Is this a (bag)? What's this?</i> Se muestran después las flashcards aleatoriamente para que los alumnos las nombren. Se dan instrucciones a los alumnos para que coloquen a la marioneta junto a los objetos estudiados: <i>Put Amanda next to the (door)</i>. Se expone el póster y los alumnos señalan los elementos de clase en él. Se realiza la actividad de audio del póster colocando los poster pop-outs de los personajes junto al objeto que se indique. Se puede ampliar la actividad dando instrucciones sobre el póster. Vocabulary practice. Se colocan los objetos (mochila, lápiz, cera y libro) en el suelo y se dan instrucciones para que los alumnos los coloquen donde se indique: <i>Put the bag on the chair!</i> Los alumnos lanzan el cubo de las flashcards con los objetos del aula, nombrando la imagen que se muestre. Song. Escuchan la canción <i>In my classroom</i> y señalan las flashcards o los objetos reales según se mencionan. Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Los alumnos señalan los objetos en la primera imagen del SB. Pegan las pegatinas de los elementos estudiados en la segunda imagen del SB, para que sea igual a la primera. Y colorean la mesa de la primera imagen de amarillo para que sea igual que la pegatina. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos se acostumbran a escuchar inglés y a responder apropiadamente. - CCEC: los alumnos emplean sus destrezas de observación para identificar elementos y para igualar imágenes.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1 - Realia: mochila, libro, cera, lápiz - Flashcards: <i>chair, door, table, window; bag, book, crayon, pencil (Amanda and Friends 1*)</i> - Flashcard cube - Poster (A) - Poster pop-outs - SB 1.1 - Pegatinas 1.1 Opcional: - Worksheet 1.1 (TRB)

Opcional - Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa <i>Think-pair-share</i> :			
Think-pair-share (Cooperative Learning Guide - Lesson 1 - Vocabulary, p.18)			
Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Responsabilidad individual - Interacción simultánea - Interdependencia positiva - Entender la pregunta: <i>What's this?</i> - Nombrar vocabulario de clase	Descripción general. El profesor explica la tarea para toda la clase. Cada alumno piensa en lo que tiene que hacer individualmente. Los alumnos forman parejas y cada uno explica a su compañero lo que tienen que hacer para completar la tarea. Si ambos entienden perfectamente lo que tienen que hacer, comienzan a trabajar. En caso contrario, explican de nuevo la tarea. Si aún no lo tienen claro, piden ayuda al profesor. Pasos: 1. El <i>materials manager</i> recoge las copias 1.1 y lapiceros para el equipo y lo reparte. 2. El profesor explica cómo completar la hoja para toda la clase. 3. Los alumnos forman parejas con el compañero sentado junto a ellos. 4. Los alumnos reflexionan unos minutos sobre lo que tienen que rodear. Si no están seguros, preguntan a su compañero. 5. Cuando los dos compañeros han terminado, comparan sus trabajos y comprueban que ambos lo han realizado correctamente. 6. Después, conjuntamente señalan e intercambian preguntas sobre el vocabulario de clase que aparece en la hoja: <i>What's this? It's a (chair, table, window, door).</i> 7. El <i>materials manager</i> retira el material. 8. El equipo celebra el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.	Esta estructura de aprendizaje activa el entendimiento de la tarea y fomenta el desarrollo de las destrezas de los niños para planificar, el trabajo independiente y la auto disciplina. También ayuda a los alumnos a completar la tarea con éxito e incrementa la motivación.	- Worksheet 1.1 (TRB) (1 copia por niño) - Lapiceros (1 por niño) Opcional: - Ceras de colores (1 paquete por niño)

Actividades de refuerzo y ampliación U1, lección 1:

- **Interactive game:** juegan a *Simon says* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 1.1. (TRB) y los alumnos identifican los objetos que pueden encontrarse en un aula. Escuchan la canción *In my classroom* mientras completan la ficha rodeando los objetos de clase y los nombran.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Around the school:** salen de paseo alrededor del colegio y van nombrando los objetos estudiados que van encontrando: *door, window, table* o *chair*.
 - **Where's Amanda?:** se realizan fotografías de la marioneta Amanda junto a la puerta, ventana, mesa y silla de clase y se imprimen. Se muestran las fotografías preguntando *Where's Amanda?* para que los alumnos respondan adecuadamente.
 - **Snap:** se realizan fotocopias de las flashcards *chair, door, table, window; bag, book, crayon, pencil* (Amanda and Friends 1). Juegan a Snap! por parejas o pequeños grupos con las fotocopias.
- **Arts and crafts:** los alumnos realizan un dibujo de su aula.

Unidad 1 - Lección 2 (SB p.9 - TB pp.44-47)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Reconocer los colores: <i>brown, pink, purple</i>. - Entender las preguntas: <i>What colour is it? What colour is the (dog)?</i> - Participar activamente en una canción.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning! o Good afternoon!</i> Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda. Se introduce o recuerda a Kelly Chameleon mostrando la flashcard y re revisan los colores: <i>red, yellow, blue, green, orange</i>. Escuchan las canciones de los colores y los alumnos señalan objetos de los colores según se mencionan. Concepts presentation. Se presentan los colores <i>pink, purple y brown</i> mostrando las flashcards con Kelly para que los alumnos repitan las palabras tras el profesor. Se expone el póster y los alumnos señalan el camaleón de distintos colores, según se les indica. Se muestran los poster pop-outs de los objetos de colores y los alumnos identifican los colores. Se realiza la actividad de audio del póster pegando los poster pop-outs de los objetos con Blue-tack. Concepts practice. Se colocan los objetos de colores en el suelo. Se van cogiendo y preguntando <i>What colour is it?</i> Después se nombran los colores y los alumnos cogen un objeto del color mencionado. Se colocan las flashcards en el cubo y lo alumnos intentan adivinar el color que va a salir. Songs. Se colocan las flashcards de los colores en la pizarra y los alumnos las nombran. Escuchan las canciones <i>Show me pink, Show me purple y Show me brown</i> y señalan las flashcards u objetos correspondientes al color. Escuchan de nuevo las canciones y se unen cantando y tocando o señalando objetos de los colores correspondientes. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se señalan las imágenes de Kelly en el SB, preguntando <i>What colour is Kelly?</i>. Trazan las líneas entre los camaleones y las imágenes y después colorean las imágenes del mismo color que el camaleón correspondiente. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos desarrollan sus destrezas en comprensión y producción oral respondiendo a las preguntas en inglés. - CCEC: los alumnos identifican objetos comunes y colores.	- Teacher's i-solutions - CD 1 - Flashcards: <i>Kelly; brown, pink, purple; blue, green, orange, red, yellow (Amanda and Friends 1*)</i> - Flashcard cube - Poster (B) - Poster pop-outs - Realia: objetos rosas, morados y marrones (ej.: ceras, bloques de construcción de juguete) - SB 1.2 Opcional: - Worksheet 1.2 (TRB)

Actividades de refuerzo y ampliación U1, lección 2:

- **Interactive game:** juegan a *Match it!* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 1.2. (TRB) y los alumnos colorean el paraguas rosa, morado y marrón con pintura, ceras o plastilina.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Playground game:** en el patio se dibujan grandes círculos de colores con tiza. Colocados en el centro, se nombra un color para que los alumnos se coloquen en el círculo de ese color.
 - **Collect colours:** se forran cajas de papel rosa, morado y marrón. Los alumnos clasifican objetos de colores introduciéndolos en la caja correspondiente y nombrando el color.
 - **Sing a rainbow:** se muestra una imagen de un arcoíris y aprenden la canción del arcoíris. Cantan la canción agitando trozos de papel de los colores que se mencionan en la canción.
- **Arts and crafts:**
 - Los alumnos realizan una exposición de colores pegando objetos pequeños o fotografías de revistas en el color correspondiente.
 - Pintan un arcoíris y nombran los colores.

Unidad 1 - Lección 3 (SB p.11 - TB pp.48-51)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Escuchar y seguir una historia: <i>The squeaky chair</i>. - Reconocer vocabulario de clase. - Reconocer una historia tradicional dentro de la historia.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!</i>, <i>Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Se saluda a los alumnos con la flashcard de George. Se explica la historia que van a escuchar. Story presentation. Se introduce el concepto de “silla chirriante” con una silla real si es posible. Se explica que en la historia, la profesora está contando el cuento de “Los tres cerditos”. Escuchan el Story chant. Story. Escuchan la historia <i>The squeaky chair</i> mientras se muestran las story cards. La escuchan de nuevo y se unen con las expresiones repetitivas. Se muestran las story cards y los niños completan las frases del profesor describiendo las escenas. Ven la versión animada de la historia. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se repasa los personajes que llaman a la puerta en la historia, contestando a las preguntas del profesor. Los alumnos después rodean a los personajes que llaman a la puerta. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la flashcard de George escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos participan en una historia diciendo expresiones repetidas. - CCEC: siguen una historia tradicional oral y visualmente.	- Teacher's i-solutions - CD 1 - Flashcard: <i>George</i> - Story cards - SB 1.3 - Realia: una silla que chirríe (si es posible) Opcional: - Worksheet 1.3 (TRB)
Actividades de refuerzo y ampliación U1, lección 3: - Interactive game: juegan a <i>Which story card?</i> en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator. - Table time: Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se reparte la fotocopia 1.3. (TRB) y los alumnos identifican la silla que chirría y la que no. Pegan una pegatina en la silla que chirría y practican la expresión <i>What a squeaky chair!</i> - Games: juegan a diferentes juegos con las story cards: ● Choose a story card: se colocan tres story cards en la pizarra y se dan indicaciones para que los alumnos señalen la tarjeta correcta. ● Which story card?: se colocan tres story cards en la pizarra y se describe una de ellas. Los alumnos señalan la tarjeta correspondiente. - Literacy: se prepara un libro con un juego de copias de las story cards. Se deja en clase para que los alumnos puedan leer la historia y decir las palabras que conocen.			

Unidad 1 - Lección 4 (SB p.13 - TB pp.52-55)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Revisar el vocabulario de clase: <i>chair, door, table, window</i>. - Revisar los colores: <i>brown, pink, purple</i>. - Desarrollar destrezas de comprensión oral.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda. Se explica que van a repasar todo lo aprendido en la unidad. Vocabulary and Concepts consolidation. Se introduce una de las flashcards de los colores en una bolsa, haciendo que la marioneta la sujete y pregunte: <i>What colour is it?</i> Los alumnos intentan adivinar el color. Se canta el primer verso de una de las canciones de colores y los alumnos señalan un objeto de ese color. Identifican los objetos del póster que señala el profesor. Después se dan instrucciones para que señalen los objetos en el póster. Pegan los pop-outs de los personajes con Blue-tack en el póster siguiendo las indicaciones del profesor. Vocabulary and Concepts practice. Lanzas el cubo con las flashcards y nombran la palabra correspondiente. Pop-outs. Se reparten los pop-outs y juegan e interactúan con ellos en inglés. Realizan las acciones según las instrucciones del profesor y contestan a sus preguntas sobre los pop-outs. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Identifican los colores del camaleón Kelly en el SB y los objetos de las pegatinas. Pegan las pegatinas en el recuadro correcto según las indicaciones de la audición. Finalmente colorean la mesa del mismo color que la de su clase. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos revisan el lenguaje nuevo que han aprendido. - CD: los alumnos utilizan la pizarra digital.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1 - Flashcards: <i>chair, door, table, window; brown, pink, purple; orange (Amanda and Friends 1*)</i> - Flashcard cube - Poster (A) - Poster pop-outs - Pop-outs - SB 1.4 - Pegatinas 1.4 Opcional: - Worksheet 1.4 (TRB) - Phonics Big Book - Worksheet 'D' (TRB)

Opcional - Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa <i>Pass the paper</i> :			
Pass the paper (Cooperative Learning Guide - Lesson 4 - Consolidation, p.19)			
Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Interdependencia positiva - Participación igualitaria - Revisar el vocabulario de clase - Revisar los colores	Descripción general. Los alumnos de cada equipo se turnan para completar la ficha conjuntamente. Cada miembro del equipo contribuye igualmente para completar la tarea y el portavoz del equipo se responsabiliza de asegurar que todos los alumnos respeten los turnos. Pasos: 1. El <i>materials manager</i> recoge las copias del mini póster, pop-outs, tijeras y pegamento para el equipo. 2. El <i>recorder</i> extrae los cut-outs de los personajes del póster y los coloca en el centro de la mesa, al alcance de todos los miembros del equipo. 3. El alumno 1 coge el mini póster y elige un cut-out de un personaje. Lo coloca en el mini póster y dice el objeto cerca del personaje: <i>Green chair</i>. El alumno 2 elogia al alumno 1. El alumno 1 vuelve a poner el personaje en el centro de la mesa y pasa el mini póster al alumno 2. 4. El alumno 2 repite el proceso con un personaje diferente. 5. Se pasan el mini póster hasta que todos hayan participado. 6. El <i>materials manager</i> retira el material. 7. El equipo celebra el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.	Esta estructura de aprendizaje activa los conocimientos previos de los alumnos y fomenta el desarrollo de la competencia de los niños para procesar información. También ayuda a los niños a completar la tarea con éxito e incrementa la motivación.	- Copia del póster U1 (A) tamaño A4 (1 copia por equipo) - Copia del poster pop-out U1 (A) tamaño A4 (1 copia por equipo) - Tijeras (1 por equipo) Opcional: - Pegamento (1 por equipo)

Actividades de refuerzo y ampliación U1, lección 4:

- **Interactive game:** juegan a *Guess it!* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 1.4. (TRB) y los alumnos dicen los nombres de los objetos. Escuchan la audición y colorean los objetos según se indica. Individualmente contestan a las preguntas formuladas por el profesor sobre la imagen.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Sing a rainbow:** se muestra una imagen de un arcoíris y aprenden la canción del arcoíris. Cantan la canción agitando trozos de papel de los colores que se mencionan en la canción.
 - **Pass the flashcards:** se introducen todas las flashcards de la unidad en una bolsa. Sentados en círculo se van pasando la bolsa mientras suena la música. Cuando la música para, el alumno que tiene en ese momento la bolsa, saca una flashcard y la nombra.
- **Arts and crafts:** Se realiza un gran póster con papel continuo dejando a los alumnos que dibujen lo que deseen con pintura de color rosa, morada, marrón y naranja.
- **Phonics: the sound 'D':**
 - Se presenta el sonido D y las palabras que comienzan con D mediante audio.
 - Los alumnos repiten los sonidos y palabras.
 - Se muestra la historia en el Phonics Big Book mientras la escuchan.
 - Identifican las palabras con D que se señalan.
 - Señalan la imagen de la palabra que se mencione.
 - Identifican los objetos de la fotocopia (TRB).
 - Se nombra a algún alumno cuyo nombre comience con D.

Unidad 2 – Family

Unidad 2 - Lección 1 (SB p.15 - TB pp.58-61)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Nombrar miembros de la familia: <i>auntie, cousin, grandad, granny.</i> - Entender las preguntas: <i>Who's this? Is this (granny)?</i> - Participar activamente en una canción.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning! o Good afternoon!</i> Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda y la flashcard de George. Se revisa el vocabulario de los miembros de la familia con las flashcards. Vocabulary presentation. Se muestran las flashcards de los nuevos miembros de la familia a través de George. George va presentando a su familia y los alumnos repiten las palabras: <i>This is my (granny).</i> Se colocan después las flashcards sobre la pizarra y los alumnos las señalan siguiendo las indicaciones de George. Contestan a las preguntas del profesor sobre los familiares de George, con las flashcards. Se expone el póster y los alumnos señalan la casa indicada por el profesor, según el color o el número, revisando los colores y números. Identifican los pop-outs de los miembros de la familia y realizan la actividad de audio del póster colocando los poster pop-outs en la casa indicada. Se puede ampliar la actividad dando instrucciones sobre el póster. Vocabulary practice. Lanza el cubo de las flashcards con los miembros de la familia y nombran la imagen que corresponde. Se muestran y describen fotografías de familiares del profesor y alumnos. Song. Escuchan la canción <i>My family</i> y señalan las flashcards de los miembros de la familia según se mencionan. Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Los alumnos identifican a los familiares de George en el SB. Pegan las pegatinas de los familiares junto a los personajes del SB indicados por el profesor. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda y de la flashcard de George escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos desarrollan la habilidad de revisar vocabulario aprendido con anterioridad y extender su conocimiento de la lengua inglesa. - CC: los alumnos identifican miembros de una familia extensa.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1 - Flashcards: <i>George; auntie, cousin, grandad, granny; brother, daddy, mummy, sister (Amanda and Friends 1*)</i> - Flashcard cube - Poster (A) - Poster pop-outs - SB 2.1 - Pegatinas 2.1 - Previamente solicitar fotos de familia de los alumnos Opcional: - Worksheet 2.1 (TRB)

Actividades de refuerzo y ampliación U2, lección 1:

- **Interactive game:** juegan a *Guess it!* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 2.1. (TRB) y los alumnos nombran a los miembros de la familia. Trazan las líneas uniendo a los familiares.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Playground game:** en un espacio abierto, se pegan las fotocopias de las flashcards en botellas de plástico y se colocan formando una fila. Los alumnos se turnan para lanzar una pelota y nombrar las flashcards de las botellas que tiren.
 - **My family:** se solicitan fotografías de los familiares de los alumnos. Por grupos, muestran sus fotografías y presentan a sus familiares. Se elabora una presentación con las fotografías.
- **Arts and crafts:** los alumnos preparan una casa de cartulina y pegan las fotografías de sus familiares dentro. Por parejas practican el vocabulario describiendo las fotografías.

Unidad 2 - Lección 2 (SB p.17 - TB pp.62-65)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Identificar los números 4 y 5. - Revisar los números 1-3. - Contar hasta 5 objetos. - Participar activamente en una canción.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning! o Good afternoon!</i> Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda. Se revisan los números 1-3 a través de la flashcard de Otto. Escuchan las canciones de los números y los alumnos muestran el número de dedos correspondiente en cada ocasión. Concepts presentation. Se presentan los números hasta el cinco mostrando el número correspondiente de dedos y diciendo el número. Se colocan las flashcards sobre la pizarra en orden y los alumnos cuentan conjuntamente con el profesor hasta cinco según se van señalando. Se expone el póster y cuentan los círculos conjuntamente. Responden a las preguntas identificando los colores de los círculos. Se muestran los pop-outs para que los alumnos los nombren. Se realiza la actividad de audio del póster pegando los poster pop-outs con Blue-tack en los círculos correspondientes. Se puede ampliar la actividad dando instrucciones sobre el póster. Concepts practice. Se colocan diversos objetos en el suelo para que los alumnos cuenten entre 1 y 5. Se colocan las flashcards de los números 1-5 en orden sobre la pizarra. Practican contando con diferentes voces y a distintas velocidades. Si es posible, cuentan hacia atrás. Song. Se coloca la flashcard del 4 sobre la pizarra y practican el número. Escuchan la canción del número 4 y muestran 4 dedos cuando se nombre el número. Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando. Se repite el procedimiento con el número 5. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Los alumnos identifican los números de cada pulpo Otto. Cuentan los caramelos hasta 4 en la primera imagen y los colorean. Repiten el procedimiento con la segunda imagen, coloreando 5 caramelos. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda y de la flashcard de Otto escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos desarrollan sus destrezas en comprensión y producción oral respondiendo a las preguntas en inglés. - STEM: los alumnos desarrollan su conocimiento matemático identificando los números 4 y 5 y contando hasta 5 objetos.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 3 - Flashcards: <i>Otto; numbers 4-5; numbers 1-3 (Amanda and Friends 1*)</i> - Poster (B) - Poster pop-outs - Realia: varios objetos para que puedan contar hasta 5 - SB 2.2 Opcional: - Worksheet 2.2 (TRB)

Opcional: Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa *Pencils in*:

***Pencils in* (Cooperative Learning Guide - Lesson 2 - Concepts, p.20)**

Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Interacción simultánea - Interdependencia positiva - Participación igualitaria - Responsabilidad individual	Descripción general. El equipo tiene que trabajar conjuntamente para resolver un problema o completar una tarea. Un miembro del equipo sugiere una solución y pregunta la opinión del resto del equipo. Mientras tanto, los lapiceros permanecen en el centro de la mesa para mostrar que deberían hablar y escuchar, no escribir. Cuando todos entienden exactamente lo que tienen que hacer o cómo completar la actividad, cogen su lápiz y lo hacen.	Esta estructura de aprendizaje activa los conocimientos previos de los alumnos y fomenta el desarrollo de la competencia para resolver problemas. También ayuda a que los alumnos completen la tarea con éxito y aumenta su motivación.	- Worksheet 2.1 (TRB) (1 copia por niño) - Lapiceros (1 por niño) Opcional: - Ceras de colores (1 paquete por niño)
- Entender la pregunta: <i>Who's this?</i> - Nombrar a los miembros de la familia	Pasos: 1. El <i>materials manager</i> recoge las fotocopias 2.1. y los lapiceros y lo reparte. 2. Cada miembro del equipo coloca el lápiz en el centro de la mesa. 3. El profesor formula la pregunta <i>Who's this?</i> 4. Los miembros del equipo debaten la respuesta hasta que tienen clara la solución, practicando la expresión <i>This is (Granny)</i> para nombrar a los miembros de la familia. Cada alumno coge su lápiz y traza las líneas. 5. Al terminar, vuelven a colocar los lápices en el centro de la mesa. 6. El <i>speaker</i> de cada equipo se levanta y desde el frente de la clase muestra el trabajo del equipo con la fotocopia. 7. El <i>materials manager</i> recoge las fotocopias y los lapiceros. 8. El equipo celebra el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.		

Actividades de refuerzo y ampliación U2, lección 2:

- **Interactive game:** juegan a *Memory* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 2.2. (TRB) y los alumnos nombran los números de los globos. Trazan los números 4 y 5. Posteriormente cuentan los objetos y los relacionan con el número según su cantidad.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Count the claps:** se da un número determinado de palmadas entre 1 y 5, los alumnos las cuentan y dicen el número. Después se dice un número y los alumnos dan las palmadas correspondientes. Se repite, sustituyendo las palmadas por saltos.
 - **Find the numbers:** se escriben los números 1-5 en la pizarra varias veces. Se nombra un número y los alumnos salen a la pizarra a encontrarlo y borrarlo.
 - **Trace:** se nombra un número y los alumnos lo trazan con sus dedos en el aire. Por parejas lo trazan en la espalda el compañero con el dedo.
- **Arts and crafts:**
 - Se elabora un póster con los números 1-5 dibujados en grande. Los alumnos los decoran.
 - Se preparan los números 1-5 con diferentes texturas para que los alumnos se familiaricen con su silueta a través del tacto.
- **Traditional action songs:** Visualizan las canciones acompañadas de acciones: *Five little ducks* y *Five little monkeys*.

Unidad 2 - Lección 3 (SB p.19 - TB pp.66-69)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Escuchar y seguir una historia: <i>A new cousin</i>. - Reconocer el vocabulario de la familia: <i>auntie, cousin, grandad, granny</i>. - Identificar los números 1-5.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Se saluda a los alumnos con la flashcard de George. Story presentation. Se revisa el vocabulario de los miembros de la familia con las flashcards. Escuchan el Story chant. Story. Escuchan la historia <i>A new cousin</i> mientras se muestran las story cards. La escuchan de nuevo y se unen con las expresiones repetitivas. Contestan a la pregunta <i>Where are they going?</i> Se muestran las story cards y los niños completan las frases del profesor describiendo las escenas. Ven la versión animada de la historia. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se señalan los distintos personajes en el SB y los niños los identifican. Nombran a los distintos miembros de la familia de la imagen, colorean a la tía de Amanda y pegan una pegatina sobre la prima de Amanda. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la flashcard de George escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos participan en una historia diciendo expresiones repetidas y adivinando dónde van los personajes. - CCEC: los alumnos siguen una historia oral y visualmente desarrollando su comprensión de las historias.	- Teacher's i-solutions - CD 1 - Flashcards: <i>George; auntie, cousin, grandad, granny; brother, mummy (Amanda and Friends 1*)</i> - Story cards - SB 2.3 - Pegatinas de colores Opcional: - Worksheet 2.3 (TRB)
Actividades de refuerzo y ampliación U2, lección 3: - Interactive game: juegan a <i>Which story card?</i> en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator. - Table time: Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se reparte la fotocopia 2.3. (TRB) y nombran a los miembros de la familia (<i>auntie, cousin</i>). Trazan la ruta desde Amanda hasta su familia, primero con el dedo y después con un lapicero o pintura. - Games: juegan a diferentes juegos con las story cards: ● Choose a story card: se colocan las story cards en la pizarra y se dan indicaciones para que los alumnos señalen la tarjeta correcta. ● Which story card?: se colocan tres story cards en la pizarra y se describe una de ellas. Los alumnos señalan la tarjeta correspondiente. - Literacy: se prepara un libro con un juego de copias de las story cards. Se deja en clase para que los alumnos puedan leer la historia y decir las palabras que conocen.			

Unidad 2 - Lección 4 (SB p.21 - TB pp.70-73)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Revisar el vocabulario de los miembros de la familia: <i>auntie, cousin, grandad, granny.</i> - Revisar los números 4 y 5. - Desarrollar destrezas de comprensión oral.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning! o Good afternoon!</i> Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda. Se explica que van a practicar todo lo aprendido en la unidad. Vocabulary and Concepts consolidation. Se revisan los miembros de la familia mostrando las flashcards y preguntando <i>Who's this?</i> Señalan las personas de las fotografías familiares de los alumnos y las describen: <i>This is...</i> Se escriben los números 1-5 en la pizarra y practican contando del 1 al 5 y después del 5 al 1. Se dan indicaciones para que los alumnos coloquen las flashcards con Blue-tack sobre el póster: <i>Put number (2) on the (pink) circle.</i> Vocabulary and Concepts practice. Se prepara el cubo con las flashcards de los miembros de la familia y las flashcards de los números detrás de los miembros de la familia. Lanza el cubo y nombra la palabra correspondiente y contestan sobre el número que tiene: <i>What number has (granny) got?</i> Pop-outs. Se reparten los pop-outs y elaboran las marionetas de dedo con los miembros de la familia. Juegan por parejas o grupos pequeños. Después escuchan la canción <i>My family</i> y muestran la marioneta correspondiente para cada verso. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Identifican a los padres de Alfie y los colores y números de los coches en el SB. Pegan las pegatinas según las indicaciones de la audición. Opcionalmente, los alumnos trazan e identifican los números. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda y de las flashcards de la familia escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CE: los alumnos revisan el lenguaje nuevo que han aprendido. - CD: los alumnos utilizan la pizarra digital.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 3 - Flashcards: <i>auntie, cousin, grandad, granny; numbers 4 and 5; numbers 1-3 (Amanda and Friends 1*)</i> - Flashcard cube - Poster (B) - Poster pop-outs - Pop-outs - SB 2.4 - Pegatinas 2.4 Opcional: - Worksheet 2.4 (TRB) - Phonics Big Book - Worksheet 'G' (TRB)

Opcional: Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa *Pair robin*:

Pair robin (Cooperative Learning Guide - Lesson 4 - Consolidation, p.21)

Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Interdependencia positiva - Participación igualitaria - Responsabilidad individual - Revisar el vocabulario de los miembros de la familia - Revisar los números 1-3 - Identificar los números 4 y 5	Descripción general. Los alumnos trabajan por parejas preguntando y respondiendo sobre un tema específico. El alumno 1 realiza preguntas al alumno 2. Después intercambian papeles y el es alumno 2 quien formula las preguntas. Pasos: 1. El profesor forma parejas dentro de los equipos. 2. El <i>materials manager</i> recoge las fotocopias de los pop-outs para el equipo. 3. El profesor ayuda al <i>materials manager</i> de cada equipo a repartir los pop-outs, asegurándose de que los alumnos 1 y 3 tienen la copia A y los alumnos 2 y 4 tienen la copia B. 4. El profesor demuestra la actividad mediante una de las parejas. Indica al alumno 1 que señale a un personaje de la copia y pregunte al alumno 2: <i>Who's this?</i> El alumno 2 responde: <i>It's (Grandad).</i> 5. El alumno 2 ahora señala un número en su copia y pregunta al alumno 1: <i>What number is it?</i> 6. Se establece un tiempo límite y después los alumnos intercambian papeles para que el alumno 1 pregunte sobre los números y el alumno 2 sobre los miembros de la familia. 7. El profesor se pasea por el aula mientras los alumnos trabajan para comprobar que están formulando las preguntas y respondiendo correctamente. 8. El <i>materials manager</i> recoge los pop-outs. 9. El equipo celebra el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.	Esta estructura de aprendizaje activa los conocimientos previos de los alumnos y fomenta el desarrollo de la competencia para procesar información. También ayuda a que los alumnos completen la tarea con éxito, repasen el lenguaje y aumenten su motivación.	- Una copia del Poster pop-outs (A y B) tamaño A4 (2 copias por equipo)

Actividades de refuerzo y ampliación U2, lección 4:

- **Interactive game:** juegan a *Simon says* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.

- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 2.4. (TRB) y los alumnos dicen los nombres de los miembros de la familia que ven y su número correspondiente. Escuchan la audición y colorean los números según las indicaciones. Individualmente contestan a las preguntas formuladas por el profesor sobre la imagen.

- **Games:** juegan a diferentes juegos:

- **Playground game:** en un espacio abierto como el patio, se nombra un número para que los alumnos formen grupos con la cantidad indicada de niños y se agarren de la mano. Cuentan conjuntamente a los niños que han quedado sin formar grupo.
- **Pass the bag:** se Introducen todas las flashcards de la unidad en una bolsa. Sentados en círculo se van pasando la bolsa hasta que el profesor dice *Stop!* El alumno que tiene en ese momento la bolsa, saca una flashcard y la nombra.

- **Traditional action songs:** Visualizan las canciones acompañadas de acciones: *Five little ducks* y *Five little monkeys*.

- **Phonics: the sound 'G':**

- Se presenta el sonido G y las palabras con G mediante audio, animando a los alumnos a reproducir el sonido y las palabras.
- Se muestra la historia en el Phonics Big Book mientras la escuchan.
- Identifican las palabras con G que se señalan.
- Señalan las imágenes de las palabras que se nombran.
- Identifican los objetos de la fotocopia (TRB).
- Se nombra a algún alumno cuyo nombre comience con G.

Unidad 3 – Body

Unidad 3 - Lección 1 (SB p.23 - TB pp.76-79)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Nombrar partes del cuerpo: <i>arms, hands, head, legs</i>. - Repasar las partes de la cara: <i>ears, eyes, mouth, nose</i>. - Identificar qué partes del cuerpo tenemos 1 ó 2 de ellas. - Participar activamente en una canción.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning! o Good afternoon!</i> Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda y se introduce una nueva canción de rutina: <i>The days of the week</i>. Vocabulary presentation. Se revisan las partes de la cara señalándolas en la marioneta y preguntando <i>What's this?</i> Se nombran las partes de la cara y los alumnos se la tocan. Se muestran las flashcards de las partes del cuerpo reproduciendo la palabra. Los alumnos repiten la palabra y se tocan la parte del cuerpo correspondiente. Se expone el póster y se muestran los pop-outs para que los alumnos identifiquen las partes del cuerpo. Se realiza la actividad de audio del póster colocando los poster pop-outs de las partes del cuerpo siguiendo las instrucciones. Vocabulary practice. Se colocan las flashcards de las partes del cuerpo y dos flashcards de las partes de la cara en el cubo. Los alumnos se turnan para lanzarlo y nombrar la imagen correspondiente. Se nombra una parte del cuerpo y los alumnos responden diciendo si tenemos una o dos: <i>Do we have one or two (arms)?</i> Después se señala una parte del cuerpo y los alumnos dicen <i>One</i> o <i>Two</i>. Song. Se revisa la letra de la canción <i>My body</i> mostrando las partes del cuerpo y realizando las acciones. Escuchan la canción y realizan las acciones. Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se señalan las partes del cuerpo del niño en el SB y los alumnos dicen <i>One</i> o <i>Two</i>. Después completan la imagen de la muñeca pegando las pegatinas de las partes del cuerpo que faltan en el SB. Nombran las partes del cuerpo mientras pegan las pegatinas. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos van adquiriendo una mejor comprensión de la lengua inglesa y aprenden a utilizarla de manera natural. - CE: deciden por sí solos donde pegar las pegatinas, siguiendo la lógica.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 3 - Flashcards: <i>arms, hands, head, legs; ears, eyes, mouth, nose (Amanda and Friends 1*)</i> - Flashcard cube - Poster (A) - Poster pop-outs - SB 3.1 - Pegatinas 3.1 Opcional: - Worksheet 3.1 (TRB)

Opcional: Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa **Word game:**

Word game (Cooperative Learning Guide - Lesson 1 - Vocabulary, p.22)

Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Responsabilidad individual - Interdependencia positiva - Nombrar las partes del cuerpo - Revisar las partes de la cara	Descripción general. Los alumnos trabajan conjuntamente para reforzar el vocabulario o conceptos de la unidad. Los alumnos empiezan trabajando individualmente realizando un dibujo que muestre claramente el lenguaje estudiado en la unidad. Después el equipo revisa el trabajo de todos los componentes, conjuntamente, para añadir más detalles si fuese necesario. Finalmente se expone el trabajo de cada equipo en un mural para que el resto de la clase pueda verlo. Pasos: 1. El <i>materials manager</i> recoge todo el material para el equipo y lo reparte. 2. El profesor explica para toda la clase cómo completar la ficha. 3. Los alumnos trabajan individualmente dibujando las partes del monstruo que faltan del cuerpo y de la cara. 4. Los miembros del equipo comparten su trabajo y añaden más detalles al dibujo en caso necesario. 5. Cada alumno pega su dibujo en la cartulina del equipo. 6. El alumno 1 describe lo que han dibujado para el resto del equipo: <i>One mouth, two eyes...</i> El alumno 2 hace lo mismo, y continúan hasta que todos lo han descrito. 7. El <i>speaker</i> de cada equipo muestra el póster con los dibujos del equipo. 8. El <i>materials manager</i> recoge el material. 9. El equipo celebra el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.	Esta estructura de aprendizaje activa los conocimientos previos de los alumnos y revisa el contenido de la lección. También ayuda a que los alumnos completen la tarea con éxito y aumenta su motivación.	- Worksheet 3.1 (TRB) (1 copia por niño) - Lapiceros (1 por niño) - Cartulinas grandes (1 por equipo) - Pegamento (1 por equipo) Opcional: - Tijeras (1 por niño)

Actividades de refuerzo y ampliación U3, lección 1:

- **Interactive game:** juegan a *Match it* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 3.1. (TRB) y los alumnos nombran las partes del cuerpo que se ven. Completan el dibujo trazando la mitad del cuerpo del monstruo.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Dance routine:** se repasa la canción de la unidad *My body* escuchándola y realizando las acciones. Después crean una rutina de baile realizando sólo las acciones. Inventan una nueva rutina, combinando diferentes acciones.
 - **Amanda says:** juegan a *Simon says* utilizando la marioneta Amanda.
- **Traditional action songs:** Visualizan las canciones acompañadas de acciones: *Head, shoulders, knees and toes* y *The hokey cokey*.

Unidad 3 - Lección 2 (SB p.25 - TB pp.80-83)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Revisar los colores. - Identificar los colores <i>black</i> y <i>white</i>. - Identificar objetos comunes blancos y negros. - Revisar la figura del círculo. - Identificar un cuadrado. - Participar activamente en una canción.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!</i>, <i>Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Escuchan también la canción <i>The days of the week</i> y se nombra el día en que se encuentran. Se saluda a los alumnos con la flashcard de Kelly y revisan los colores que conocen. Escuchan las canciones de los colores y muestran o señalan objetos del color que se menciona. Escuchan también la canción <i>Circle</i> y dibujan un gran círculo en el aire con sus manos. Concepts presentation. Se presentan los conceptos <i>black</i> y <i>white</i> mostrando las flashcards y reproduciendo las palabras para que los alumnos las repitan. Después se introduce el concepto <i>square</i> mostrando la flashcard y los alumnos dibujan un gran cuadrado en el aire. Se dibuja un gran círculo y un gran cuadrado en la pizarra y los alumnos identifican cada uno. Después se nombra una de las palabras y los alumnos salen a la pizarra a tocar la figura correcta. Se expone el póster y los alumnos identifican lo que ven en cada sección. Responden a las preguntas del profesor sobre los colores de los elementos del póster. Se muestran los poster pop-outs y los alumnos identifican lo que es y su color. Se realiza la actividad de audio del póster pegando los pop-outs en el póster con Blue-tack según las instrucciones. Concepts practice. Se entrega a los alumnos los objetos de distintos colores y ellos los clasifican por grupos nombrando los colores. Se nombra un color y los alumnos encuentran y muestran un objeto del color mencionado. Van por el aula u otras zonas del colegio buscando círculos y cuadrados. Song. Repasan los conceptos introducidos mostrando las flashcards para que los alumnos las señalen y las nombren. Escuchan la canción <i>Square</i> y dibujan un cuadrado en el aire. Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando. Se repite el procedimiento con las canciones <i>Show me black</i> y <i>Show me white</i>, señalando objetos de los colores mencionados.	- CP: los alumnos desarrollan sus destrezas en comprensión y expresión oral respondiendo a preguntas en inglés. - STEM: los alumnos aprecian los colores y reconocen que algunos objetos son de ciertos colores.	- Teacher's i-solutions - CD 1 - Flashcards: <i>Kelly; black, brown, pink, purple, white; square; blue, green, orange, red, yellow (Amanda and Friends 1*)</i> - Poster (B) - Poster pop-outs - Realia: abundante cantidad de objetos de colores (ceras, bloques de construcción de juguete, etc.), incluyendo objetos blancos y negros - SB 3.2 Opcional: - Worksheet 3.2 (TRB)

	Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se señalan las figuras de Kelly en el SB, preguntando <i>What colour is Kelly? What shape has she got?</i> Trazan la figura del cuadrado y colorean el círculo de negro. Nombran las figuras y los colores al tiempo que trabajan. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la flashcard de Kelly escuchando la canción <i>Bye bye!</i>		
Actividades de refuerzo y ampliación U3, lección 2: - Interactive game: juegan a <i>Memory</i> en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator. - Table time: Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se reparte la fotocopia 3.2. (TRB) y los alumnos nombran los animales. Identifican los animales que son naturalmente blancos y negros y trazan el recuadro que los contiene. - Games: juegan a diferentes juegos: ● Playground game: en un espacio abierto como el patio se dibujan grandes círculos y cuadrados en el suelo con tiza. Colocados en el centro, se nombra una forma y los alumnos corren para colocarse sobre una de las figuras dibujadas. Caminan siguiendo la línea de las formas para obtener la sensación física de cada figura. ● Sort colours: se forran cajas con papel de color blanco y negro. Los alumnos clasifican objetos introduciéndolos en la caja correspondiente. - Arts and crafts: ● Se elabora un gran póster sobre el color negro y otro sobre el color blanco. Los alumnos pegan pequeños objetos o fotografías de revistas en cada póster según el color. ● Se elabora un gran póster en blanco y negro pegando fotografías de objetos o animales naturalmente con estos dos colores (ej.: <i>zebra, panda, football, Dalmatian, penguin, chess board, magpie, orca, barcode, cow, dice</i>, etc.) ● Se preparan grandes círculos y cuadrados de plastilina cubiertos de pegamento líquido, dejándolos secar. Los alumnos pueden tocarlos para sentir la forma de las figuras geométricas. Trazan las figuras con sus dedos en el aire y las nombran.			

Unidad 3 - Lección 3 (SB p.27 - TB pp.84-87)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Escuchar y seguir una historia: <i>The square dance</i>. - Reconocer vocabulario sobre las partes del cuerpo. - Identificar que un cuadrado tiene cuatro lados.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!</i>, <i>Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Escuchan también la canción <i>The days of the week</i> y se nombra el día en que se encuentran. Se saluda a los alumnos con la flashcard de George. Cuentan los lados de un cuadrado y se explica la historia que van a escuchar: <i>Little Red Riding Hood</i>. Story presentation. Se muestra la story card 3 y los alumnos identifican a los personajes y dicen la forma geométrica que tiene la alfombra. Escuchan el Story chant. Story. Escuchan la historia <i>The square dance</i> mientras se muestran las story cards. La escuchan de nuevo y se unen con las expresiones repetitivas. Se muestran las story cards y los niños completan las frases del profesor describiendo las escenas. Ven la versión animada de la historia. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Observan las imágenes y dicen si están haciendo el baile. Identifican las imágenes en las que están realizando los pasos del baile, después rodean con un círculo a los personajes que están haciendo el baile. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la flashcard de George escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos participan activamente en una historia. - CCEC: los alumnos identifican los movimientos básicos de un baile tradicional.	- Teacher's i-solutions - CD 1 - Flashcard: <i>George</i> - Story cards - SB 3.3 Opcional: - Worksheet 3.3 (TRB)
Actividades de refuerzo y ampliación U3, lección 3: - Interactive game: juegan a <i>Which story card?</i> en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator. - Table time: Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se reparte la fotocopia 3.3. (TRB) y revisan las escenas de la historia. Identifican las escenas por orden y rodean el número correspondiente. - Games: juegan a diferentes juegos con las story cards: • Choose a story card: se colocan dos story cards en la pizarra y se describe una de ellas. Los alumnos señalan la tarjeta correspondiente. • Which story card?: se colocan tres story cards en la pizarra y se describe una de ellas. Los alumnos señalan la tarjeta correspondiente. • Dance a square dance: por grupos de cuatro u ocho practican unos pasos sencillos de baile en cuadrilla y bailan con la música. - Literacy: se prepara un libro con un juego de copias de las story cards. Se deja en clase para que los alumnos puedan leer la historia y decir las palabras que conocen.			

Unidad 3 - Lección 4 (SB p.29 - TB pp.88-91)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Revisar el vocabulario de las partes del cuerpo: <i>arms, hands, head, legs</i>. - Revisar los colores <i>black</i> y <i>white</i>. - Revisar la figura del cuadrado. - Desarrollar destrezas de comprensión oral.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning! o Good afternoon!</i> Escuchan también la canción <i>The days of the week</i> y se nombra el día en que se encuentran. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda. Se explica que van a practicar todo lo aprendido en la unidad. Vocabulary and Concepts consolidation. Se exponen las flashcards de las partes del cuerpo sobre la pizarra. Se señalan a través de la marioneta y los alumnos nombran la palabra y mueven la parte del cuerpo correspondiente. Se señalan las flashcards aleatoriamente y cada vez más rápido para que los alumnos las nombren. Se dan indicaciones para que los alumnos señalen las imágenes del póster, y responden sobre los colores. Pegan los pop-outs con Blue-tack en el póster siguiendo las indicaciones del profesor: <i>Put the (white circle) with (the zebra)</i>. Vocabulary and Concepts practice. Se colocan las flashcards de las partes del cuerpo y los colores en el cubo. Los alumnos se turnan para lanzar el cubo y nombrar la palabra correspondiente. Se señalan diferentes objetos en el aula y se formulan preguntas sobre el color y la forma. Pop-outs. Se reparten los pop-outs y unen las piernas y brazos al muñeco con pasadores para poder moverlos o con pegamento para mantenerlos fijos. Juegan con ellos y después se nombran partes del cuerpo o de la cara para que los señalen en el pop-out. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Nombran los colores de los robots en el SB. Después se muestran las pegatinas e identifican la figura geométrica de las cabezas y el color de las manos. Pegan las pegatinas según las indicaciones de la audición. Finalmente nombran las partes del cuerpo que conocen. Opcionalmente completan y colorean el robot. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos revisan el lenguaje nuevo que han aprendido. - CD: los alumnos utilizan la pizarra digital.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 3 - Flashcards: <i>arms, hands, head, legs; black, white</i> - Flashcard cube - Poster (B) - Poster pop-outs - Pop-outs - SB 3.4 - Pegatinas 3.4 Opcional: - Worksheet 3.4 (TRB) - Phonics Big Book - Worksheet 'H' (TRB)

Opcional - Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa Cooperative drama:			
Cooperative drama (Cooperative Learning Guide - Lesson 4 - Consolidation, p.23)			
Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Interdependencia positiva - Participación igualitaria - Responsabilidad individual - Revisar las partes del cuerpo - Participar en un juego - Desarrollar destrezas de comprensión oral	Descripción general. Los alumnos trabajan por parejas o por equipos escenificando una tarea específica. Si los alumnos deciden trabajar por parejas, organizan los papeles entre ellos. Pasos: 1. El <i>materials manager</i> recoge las flashcards y las deja en el centro de la mesa. 2. El <i>recorder</i> coloca las flashcards boca abajo y las mezcla. 3. El alumno 1 se pone de pie, coge una flashcard sin mostrársela al resto del equipo y toca la parte correspondiente de su cuerpo. 4. El alumno 2 dice qué parte es. Si es correcto, todo el equipo aplaude; si no, el alumno 3 dice la palabra. 5. Una vez que se ha nombrado la parte del cuerpo correctamente, el alumno 2 procede de la misma forma. 6. Se continúa hasta que todos han participado. 7. El <i>materials manager</i> retira el material. 8. El equipo celebra el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.	Esta estructura de aprendizaje activa los conocimientos previos de los alumnos y fomenta el desarrollo de la competencia de los niños para procesar información. También ayuda a los niños a completar la tarea con éxito e incrementa la motivación.	- Flashcards U3: <i>arms, hands, head, legs</i> (1 juego por equipo) Opcional: - Flashcards (<i>Amanda and Friends 1</i>): <i>ears, eyes, mouth, nose</i> (1 juego por equipo)

Actividades de refuerzo y ampliación U3, lección 4:

- **Interactive game:** juegan a *What's missing?* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 3.4. (TRB) y los alumnos nombran las partes del cuerpo que ven y conocen. Escuchan una audición y pegan las pegatinas siguiendo las indicaciones. Individualmente responden a las preguntas del profesor sobre la imagen.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Pass the flashcards:** se introducen todas las flashcards de la unidad en una bolsa. Sentados en círculo se van pasando la bolsa mientras suena la música. Cuando la música para, el alumno que tiene en ese momento la bolsa, saca una flashcard y la nombra.
 - **How many legs?:** señalándose el profesor a sí mismo, pregunta *How many legs?* los alumnos responden *Two!* y dan dos palmadas. Se repite con distintos animales, mostrando fotografías como soporte.
- **Traditional action songs:** Visualizan las canciones acompañadas de acciones: *Head, shoulders, knees and toes* y *The hokey cokey*.
- **Phonics: the sound 'H':**
 - Se presenta el sonido H y las palabras con H mediante audio, animando a los alumnos a repetir el sonido y las palabras.
 - Se muestra la historia en el Phonics Big Book mientras la escuchan.
 - Identifican las palabras con H que se señalan.
 - Señalan los objetos con H que se nombran.
 - Identifican los objetos de la fotocopia (TRB).
 - Nombran al menos tres palabras que comiencen con H.

Unidad 4 – Clothes

Unidad 4 - Lección 1 (SB p.31 - TB pp.94-97)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Nombrar prendas de vestir: <i>coat, dress, hat, jumper, shoes, trousers.</i> - Entender la pregunta: <i>What's this?</i> - Revisar los colores. - Participar activamente en una canción.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning! o Good afternoon!</i> Escuchan también la canción <i>The days of the week</i> y se nombra el día en que se encuentran. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda. Se introduce una nueva canción de rutina a través de Amanda: <i>The months of the year.</i> Vocabulary presentation. Se muestran las flashcards de la ropa a través de la marioneta. Los alumnos repiten las palabras tras el profesor. Se muestran después las flashcards aleatoriamente para que los alumnos las nombren. Se expone el póster y los alumnos saluden a Amanda y a George. Los alumnos identifican las prendas de vestir en los pop-outs y sus colores. Se realiza la actividad de audio del póster colocando las prendas de vestir en el personaje correcto. Se puede ampliar la actividad dando instrucciones sobre el póster. Vocabulary practice. Se describe la ropa de Amanda diciendo las prendas y sus colores y posteriormente la ropa del profesor. Los alumnos señalan y nombran sus prendas de vestir por grupos, ayudándose unos a otros. Se colocan las flashcards en el cubo y se turnan para lanzarlo y nombrar las imágenes y sus colores. Song. Escuchan la canción <i>My clothes</i> y señalan las flashcards de la ropa según se mencionan. Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se señalan a los niños del SB y los alumnos dicen si es niño o niña. Pegan las pegatinas donde deciden ellos mismos y después colorean el abrigo y dicen el color que han elegido. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos repasan y amplían su vocabulario en inglés así como su habilidad para entender y responder en inglés. - CE: los alumnos toman la iniciativa para decidir por sí solos donde pegar las pegatinas.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 2 - Flashcards: <i>coat, dress, hat, jumper, shoes, trousers</i> - Flashcard cube - Poster (A) - Poster pop-outs - SB 4.1 - Pegatinas 4.1 - Realia: abundantes prendas de vestir para que los alumnos se disfracen. Opcional: - Worksheet 4.1 (TRB)

Opcional: Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa **Word game:**

Word game (Cooperative Learning Guide - Lesson 1 - Vocabulary, p.24)

Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Responsabilidad individual - Interdependencia positiva - Revisar los colores - Describir un jersey	Descripción general. Los alumnos trabajan conjuntamente para reforzar el vocabulario o conceptos de la unidad. Los alumnos empiezan trabajando individualmente realizando un dibujo que muestre claramente el lenguaje estudiado en la unidad. Después el equipo revisa el trabajo de todos los componentes, conjuntamente, para añadir más detalles si fuese necesario. Finalmente se expone el trabajo de cada equipo en un mural para que el resto de la clase pueda verlo.	Esta estructura de aprendizaje activa los conocimientos previos de los alumnos y revisa el contenido de la lección. También ayuda a que los alumnos completen la tarea con éxito y aumenta su motivación.	- Worksheet 4.1 (TRB) (1 copia por niño) - Ceras de colores (1 juego por niño) - Cartulinas grandes (1 por equipo) - Pegamento (1 por equipo) Opcional: - Tijeras (1 por niño)
	Pasos: 1. El <i>materials manager</i> recoge todo el material para el equipo y lo reparte. 2. El profesor explica para toda la clase cómo completar la ficha. 3. Los alumnos trabajan individualmente decorando el jersey según su criterio. 4. Los miembros del equipo comparten su trabajo y añaden más detalles al jersey en caso necesario. 5. Cada alumno pega su dibujo en la cartulina del equipo. 6. El alumno 1 describe cómo han decorado el jersey para el resto del equipo: <i>My jumper is red, blue and yellow.</i> El alumno 2 hace lo mismo, y continúan hasta que todos lo han descrito. 7. El <i>speaker</i> de cada equipo muestra el póster con los jerséis decorados del equipo. 8. El <i>materials manager</i> recoge el material. 9. El equipo celebra el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.		

Actividades de refuerzo y ampliación U4, lección 1:

- **Interactive game:** juegan a *Match it!* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 4.1. (TRB) y los alumnos nombran la prenda de vestir y la colorean y decoran.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Playground game:** en un espacio abierto, se colocan las prendas de vestir sobre el suelo. Se da una instrucción y los alumnos corren para encontrar la prenda de vestir y ser los primeros en llevársela al profesor.
 - **Clothes charades:** se realiza mímica escenificando que se está poniendo una prenda de vestir para que los alumnos lo adivinen. El alumno primero en adivinarlo, realiza la mímica.
 - **Clothes patterns:** se crean secuencias con prendas de vestir colgadas de una cuerda de tender.
 - **Stick the hat on the boy:** se disfrazan con diferentes prendas y describen lo que llevan puesto.
- **Arts and crafts:** se realizan pósteres sobre cada prenda de vestir. Los alumnos recortan fotografías de revistas y las pegan en el póster correspondiente.

Unidad 4 - Lección 2 (SB p.33 - TB pp.98-101)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Identificar los adjetivos <i>hot</i> y <i>cold</i>. - Entender y responder a la pregunta: <i>Is it hot or cold?</i> - Participar activamente en una canción.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!</i>, <i>Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Escuchan también las canciones <i>The days of the week</i> y <i>The months of the year</i> y se nombra el día y mes en que se encuentran. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda. Concepts presentation. Se introducen los conceptos <i>cold</i> y <i>hot</i> realizando mímica y reproduciendo las expresiones <i>Brrr, cold!</i> y <i>Ufff, hot!</i> Los alumnos imitan al profesor y reproducen las frases. Se muestran las flashcards y los alumnos realizan mímica y dicen las palabras. Se expone el póster y los alumnos identifican las escenas nombrando <i>hot</i> o <i>cold</i>. Se realiza la actividad de audio del póster pegando los poster pop-outs de los personajes con Blue-tack, siguiendo las indicaciones y contestando a las preguntas. Se puede ampliar la actividad realizando preguntas adicionales sobre el póster. Concepts practice. Se realizan dibujos o se muestran imágenes de un sol, una hoguera, un muñeco de nieve y un helado, y los alumnos nombran para cada una <i>hot</i> o <i>cold</i>. Señalando a la ventana, responden sobre si hace frío o calor ese día. Se nombran los conceptos y los alumnos realizan mímica expresando frío o calor. Song. Se colocan las flashcards de <i>hot</i> y <i>cold</i> sobre la pizarra. Escuchan la canción <i>Hot and cold</i> y los alumnos señalan la flashcard correspondiente. Escuchan de nuevo las canciones y se unen cantando y realizando mímica. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se señalan las imágenes en el SB, preguntando <i>Is it hot or cold?</i> para que los alumnos respondan. Completan la página pegando pegatinas de color rojo sobre los objetos calientes y pegatinas de color azul sobre los objetos fríos. Responden individualmente a las preguntas del profesor sobre las imágenes. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos desarrollan sus destrezas en comprensión y producción oral respondiendo a las preguntas en inglés. - STEM: los alumnos desarrollan un entendimiento básico científico de la temperatura mientras identifican objetos propios del frío y del calor.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 2 - Flashcards: <i>cold</i>, <i>hot</i> - Poster (B) - Poster pop-outs - SB 4.2 - Pegatinas de colores - Realia: prendas de vestir para el frío y para el calor. Opcional: - Worksheet 4.2 (TRB)

Actividades de refuerzo y ampliación U4, lección 2:

- **Interactive game:** juegan a *Drag it!* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.

- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 4.2. (TRB) y los alumnos identifican lo que representan los símbolos del sol y del copo de nieve. Deciden sobre las prendas de vestir, identificando si son propias del tiempo frío o del calor y las unen con el símbolo correspondiente.

Adicionalmente colorean las prendas propias del verano con colores cálidos y las prendas propias del invierno con colores fríos.

- **Games:** juegan a diferentes juegos:

- **Playground game:** en un espacio amplio como el patio se dibuja un gran círculo con tiza azul y otro con tiza roja. Se dan indicaciones para que los alumnos se coloquen en el círculo correcto: *It's cold! It's hot!*
- **Categories:** Se preparan dos cajas grandes, una con la imagen de un sol y otra con la imagen de un muñeco de nieve. Los alumnos clasifican prendas de vestir según sean propias del verano o del invierno.

- **Arts and crafts:**

- Se elaboran dos pósteres representando los conceptos *hot* y *cold* con imágenes propias de cada uno.
- Realizan dibujos representando los conceptos *hot* y *cold*, coloreando con pinturas cálidas o con pinturas frías, según corresponda.

Unidad 4 - Lección 3 (SB p.35 - TB pp.102-105)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Escuchar y seguir una historia: <i>Amanda goes on holiday</i>. - Reconocer vocabulario de la ropa. - Asociar la ropa que nos ponemos en cada estación.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning! o Good afternoon!</i> Escuchan también las canciones <i>The days of the week</i> y <i>The months of the year</i> y se nombra el día y mes en que se encuentran. Se saluda a los alumnos con la flashcard de George. Story presentation. Se revisan las prendas de vestir señalándolas y formulando preguntas: <i>What's this? Is this a hat? Are these shoes?</i> Escuchan el Story chant. Story. Escuchan la historia <i>Amanda goes on holiday</i> mientras se muestran las story cards. La escuchan de nuevo y se unen con las expresiones repetitivas. Se muestran las story cards y los niños completan las frases del profesor describiendo las escenas. Ven la versión animada de la historia. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se señalan las imágenes del SB preguntando <i>Is it hot or cold? Is Amanda going to the beach or the mountains?</i> Los alumnos nombran las prendas que lleva Amanda en cada imagen. Trazan líneas relacionando cada Amanda con la escena correspondiente. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la flashcard de George escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos participan en una historia diciendo expresiones repetidas. - CCEC: los alumnos siguen una historia oral y visualmente desarrollando su comprensión de las historias.	- Teacher's i-solutions - CD 1; CD 2 - Flashcard: <i>George</i> - Story cards - SB 4.3 Opcional: - Worksheet 4.3 (TRB)

Opcional - Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa <i>Pair coach</i> :			
Pair coach (Cooperative Learning Guide - Lesson 3 - Story, p.25)			
Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Responsabilidad individual - Interdependencia positiva - Interacción simultánea - Escuchar y seguir una historia - Reconocer el vocabulario de la ropa - Asociar la ropa que nos ponemos con el clima	Descripción general. Los alumnos ayudan a sus compañeros a completar una tarea guiándoles y elogiándoles. Después intercambian papeles. Pasos: 1. El profesor cuenta la historia para toda la clase mostrando las Story cards. 2. El <i>materials manager</i> recoge las fotocopias y pegatinas de colores y las reparte. 3. El profesor forma las parejas en cada equipo. 4. El alumno 1 ayuda al alumno 2 sugiriendo dónde pegar las pegatinas en las escenas de la historia. Mientras el alumno 2 trabaja, el alumno 1 le elogia diciendo <i>Very good</i> o <i>Well done!</i> Los alumnos 3 y 4 completan sus fotocopias del mismo modo. 5. Las parejas intercambian los papeles. 6. Al terminar, las parejas indican dónde han pegado las pegatinas a la otra pareja del grupo. 7. El <i>materials manager</i> retira el material. 8. Las parejas celebran el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.	Esta estructura de aprendizaje activa los conocimientos y trabajos previos para repasar el contenido de la unidad. También ayuda a los alumnos a completar la tarea con éxito e incrementa la motivación.	- Story cards U4 - Fotocopias 4.3 (TRB) (1 por alumno) - Pegatinas de colores (1 juego por alumno)

Actividades de refuerzo y ampliación U4, lección 3:

- **Interactive game:** juegan a *Which story card?* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 4.3. (TRB) y los alumnos identifican las escenas que pertenecen a la historia y las que no pertenecen. Pegan pegatinas de colores en las escenas que pertenecen a la historia.
- **Games:** juegan a diferentes juegos con las story cards:
 - **Choose a story card:** se colocan dos story cards en la pizarra y se describe una de ellas. Los alumnos señalan la tarjeta correspondiente.
 - **Which story card?:** se colocan tres story cards en la pizarra y se describe una de ellas. Los alumnos señalan la tarjeta correspondiente.
- **Literacy:** se prepara un libro con un juego de copias de las story cards. Se deja en clase para que los alumnos puedan leer la historia y decir las palabras que conocen.

Unidad 4 - Lección 4 (SB p.37 - TB pp.106-109)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Revisar el vocabulario de la ropa: <i>coat, dress, hat, jumper, shoes, trousers</i>. - Revisar los adjetivos <i>hot</i> y <i>cold</i>. - Desarrollar destrezas de comprensión oral.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning! o Good afternoon!</i> Escuchan también las canciones <i>The days of the week</i> y <i>The months of the year</i> y se nombra el día y mes en que se encuentran. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda. Se explica que van a practicar todo lo aprendido en la unidad. Vocabulary and Concepts consolidation. Se realiza mímica representando tener frío o calor, para que los alumnos nombren las palabras. Después se nombran las palabras y los alumnos realizan la mímica. Se expone el póster y los alumnos voluntarios señalan una escena identificando si corresponde a frío o calor. Pegan los pop-outs con Blue-tack en el póster según su criterio. Responden a las preguntas del profesor sobre el póster y después pegan los pop-outs siguiendo las indicaciones del profesor. Vocabulary and Concepts practice. Se colocan las flashcards de la ropa en el cubo. Los alumnos se turnan para lanzarlo y nombrar la palabra correspondiente. Pop-outs. Se reparten los pop-outs y responden a las preguntas del profesor sobre si son niños o niñas y sobre la ropa que llevan puesta. Juegan por parejas a <i>Snap</i>, a <i>Memory</i> o describiendo las tarjetas. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Identifican las prendas de vestir de las pegatinas. Pegan las pegatinas según las indicaciones de la audición en la maleta correspondiente del SB. Opcionalmente terminan el dibujo del sol. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos revisan el lenguaje nuevo que han aprendido. - CD: los alumnos utilizan la pizarra digital.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 2; CD 3 - Poster (B) - Poster pop-outs - Flashcards: <i>coat, dress, hat, jumper, shoes, trousers</i> - Flashcard cube - Pop-outs - SB 4.4 - Pegatinas 4.4 Opcional: - Worksheet 4.4 (TRB) - Phonics Big Book - Worksheet 'C' (TRB)

Actividades de refuerzo y ampliación U4, lección 4:

- **Interactive game:** juegan a *Memory* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 4.4. (TRB) y los alumnos describen lo que ven. Escuchan la audición y completan la fotocopia siguiendo las indicaciones. Individualmente responden a las preguntas del profesor sobre la imagen.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Where's the hat?:** dos de los alumnos esperan fuera del aula mientras se esconde un sombrero. Entran en clase y agarrados de la mano buscan el sombrero. El resto de los alumnos da pistas diciendo *cold* si están lejos y *hot* si se acercan al sombrero, hasta encontrarlo.
 - **Pass the flashcards:** sentados en círculo se van pasando las flashcards de la unidad, de una en una, a la persona sentada a su derecha hasta que el profesor diga *Stop!* Se pide una de las flashcards y el alumno que la tenga, la muestra.
- **Phonics: the sound 'C':**
 - Se presenta el sonido C y las palabras con C mediante audio.
 - Se anima a los alumnos a reproducir el sonido y repetir las palabras.
 - Se muestra la historia en el Phonics Big Book mientras la escuchan.
 - Identifican las palabras con C que se señalan.
 - Señalan las imágenes que se nombran.
 - Identifican los objetos de la fotocopia (TRB).
 - Se nombra a los alumnos cuyo nombre comience con C.

Unidad 5 – Animals

Unidad 5 - Lección 1 (SB p.39 - TB pp.112-115)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Nombrar animales de granja: <i>cow, horse, pig, sheep</i>. - Identificar los sonidos que emiten los animales. - Participar activamente en una canción.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning! o Good afternoon!</i> Escuchan también las canciones <i>The days of the week</i> y <i>The months of the year</i> y se nombra el día y mes en que se encuentran. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda y se introduce la canción <i>The seasons</i>. Vocabulary presentation. Repasan los animales respondiendo a las preguntas formuladas a través de Amanda sobre lo que son los personajes, y repasan otros animales conocidos mostrando las flashcards. Se introducen los nuevos animales mostrando las flashcards una a una y repitiendo las palabras tras el profesor. Se expone el póster y se pregunta por el número de cada área, después identifican los animales de los pop-outs. Se realiza la actividad de audio pegando los pop-outs en el póster con Blue-tack siguiendo las indicaciones. Se puede ampliar la actividad dando más instrucciones sobre el póster. Vocabulary practice. Se colocan las flashcards de los animales de granja y mascotas en el cubo. Los alumnos se turnan lanzando el cubo, nombrando las palabras e imitando los sonidos del animal correspondiente. Song. Se colocan las flashcards en el siguiente orden: <i>cow, sheep, pig, horse</i>; y se revisan las palabras y el sonido que emite cada animal. Escuchan la canción <i>The farmer</i> y señalan las flashcards de los animales según se mencionan. Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Los alumnos identifican los animales del SB. Pegan las pegatinas de las crías de animal junto a sus padres y por último colorean la vaca. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos toman conciencia de su ampliación del vocabulario en inglés. - CE: los alumnos identifican animales de granja y toman la iniciativa para decidir dónde pegar las pegatinas basándose en sus conocimientos sobre los animales.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 2; CD 3 - Flashcards: <i>Alfie, George; cow, horse, pig, sheep; cat, dog, fish, mouse (Amanda and Friends 1*)</i> - Flashcard cube - Poster (A) - Poster pop-outs - SB 5.1 - Pegatinas 5.1 Opcional: - Worksheet 5.1 (TRB)

Actividades de refuerzo y ampliación U5, lección 1:

- **Interactive game:** juegan a *Memory* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 5.1. (TRB) y los alumnos nombran los animales que ven en la imagen. Trazan el camino que tiene que seguir cada animal hasta llegar a la granja.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Playground game 1:** se colocan las flashcards de los animales en distintos lugares de un espacio abierto. Se nombra uno de los animales y los alumnos se dirigen hasta la flashcard moviéndose como ese animal e imitando su sonido.
 - **Playground game 2:** se fotocopian las flashcards de los animales y se reparten en un espacio abierto. Los alumnos van durante un minuto imitando al animal de su fotocopia hasta encontrar a un compañero con el mismo animal.
 - **Move like a horse!** se nombra un animal y los alumnos se mueven imitándolo y realizando el sonido correspondiente.
 - **Pig faces:** se preparan unas caras de cerdito con distintos alimentos: tortas de arroz, yogur o queso de untar, fresas, plátanos y pasas. Los alumnos nombran las partes de la cara antes de comérselas.
- **Traditional action songs:** Visualizan la canción acompañada de acciones: *Old MacDonald*.

Unidad 5 - Lección 2 (SB p.41 - TB pp.116-119)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Revisar los colores, números y figuras geométricas. - Identificar el número 6. - Contar hasta 6 objetos. - Identificar un triángulo. - Participar activamente en una canción.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning! o Good afternoon!</i> Escuchan también las canciones <i>The days of the week, The months of the year y The seasons.</i> Se nombra el día, el mes y la estación en que se encuentran. Se saluda a los alumnos con la flashcard de Otto. Concepts presentation. Se revisan los números 1-5 contando en ambos sentidos y mostrando los dedos correspondientes; y escuchando la canción <i>One to five.</i> Se introduce el número 6 y los alumnos cuentan hasta 6. Se expone el póster y los alumnos cuentan los vagones del tren y dicen los colores. Revisan las figuras del círculo y cuadrado sobre los vagones y las ruedas. Se introduce la figura del triángulo señalando el transporte triangular y describiéndolo para que los alumnos lo repitan: <i>It's a triangle.</i> Escuchan las canciones de las figuras geométricas y las dibujan en el aire con el dedo. Se muestran los poster pop-outs y los alumnos nombran los números. Se realiza la actividad de audio del póster pegando los pop-outs con Blue-tack siguiendo las indicaciones. Concepts practice. Por grupos cuentan objetos hasta 6. Clasifican objetos según su color y después los cuentan. Se exponen las flashcards de las figuras geométricas y los alumnos las identifican. Se nombra una figura y los alumnos la dibujan con sus dedos en el aire. Cuentan los lados de un cuadrado y de un triángulo. Song. Escuchan las canciones <i>Number six y Triangle.</i> Señalan las flashcards correspondientes. Escuchan de nuevo las canciones y se unen cantando. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se señalan los triángulos en el SB y los alumnos los cuentan. Identifican el color de cada número: <i>What colour is number (2)?</i> Trazan el triángulo del 5 y colorean el número 6. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la flashcard de Otto escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos desarrollan sus destrezas de comprensión y expresión oral respondiendo a una variedad de preguntas en inglés. - STEM: los alumnos continúan aprendiendo sobre números y cantidades, así como figuras geométricas.	- Teacher's i-solutions - CD 1; CD 3 - Flashcards: <i>Otto; square, triangle; circle; numbers 1-3 (Amanda and Friends 1*)</i> - Poster (B) - Poster pop-outs - SB 5.2 - Realia: abundantes objetos para que los alumnos cuenten hasta 6 Opcional: - Worksheet 5.2 (TRB)

Actividades de refuerzo y ampliación U5, lección 2:

- **Interactive game:** juegan a *What's missing?* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 5.2. (TRB) y los alumnos localizan el número 1. Siguen los números en orden trazando líneas uniéndolos, primero con el dedo y después con el lápiz hasta completar el dibujo. Identifican las figuras geométricas que forman el dibujo.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Playground game:** en un espacio amplio como el patio se dan instrucciones con cifras para que los alumnos realicen las acciones: *six claps/jumps*. De esta forma se les ayuda a interiorizar el concepto de cantidad.
 - **Counting:** por grupos pequeños clasifican objetos, introduciéndolos en cajas numeradas del 1 al 6.
- **Arts and crafts:**
 - Sobre papel continuo, los alumnos pintan figuras geométricas.
 - Se elaboran triángulos de diferentes texturas para que los alumnos puedan interiorizar la forma mediante el tacto. Practican nombrando la palabra *triangle* diciendo una sílaba por cada lado.
- **Traditional action songs:** Visualizan las canciones acompañadas de acciones: *Five little ducks* y *Five little monkeys*.

Unidad 5 - Lección 3 (SB p.43 - TB pp.120-123)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Escuchar y seguir una historia: <i>A trip to the farm</i>. - Reconocer vocabulario de los animales. - Contar hasta 6 animales. - Participar en la historia nombrando los animales que faltan.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning! o Good afternoon!</i> Escuchan también las canciones <i>The days of the week, The months of the year y The seasons</i>. Se nombra el día, el mes y la estación en que se encuentran. Se saluda a los alumnos con la flashcard de George. Se explica la historia que van a escuchar. Story presentation. Nombran animales que pueden encontrarse en una granja. Escuchan el Story chant. Story. Se muestra la Story card 8 y los alumnos contestan a las preguntas sobre la escena. Escuchan la historia <i>A trip to the farm</i> mientras se muestran las story cards. Escuchan de nuevo la historia y los alumnos se unen imitando a los animales y diciendo los animales cuando se indica. Se muestran las story cards y los niños completan las frases del profesor describiendo las escenas. Ven la versión animada de la historia. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Los alumnos identifican los animales en el SB y los cuentan. Trazan líneas uniendo los animales siguiendo el orden de la historia. Nombran los animales mientras trabajan. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la flashcard de George escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos participan activamente en una historia diciendo los nombres de los animales que faltan. - CCEC: los alumnos reconocen que una historia con un diálogo repetitivo puede ayudarles a identificar palabras.	- Teacher's i-solutions - CD 1; CD 2 - Flashcard: <i>George</i> - Story cards - SB 5.3 Opcional: - Worksheet 5.3 (TRB)

Opcional - Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa <i>Think-pair-share</i> :			
Think-pair-share (Cooperative Learning Guide - Lesson 3 - Story, p.26)			
Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Responsabilidad individual - Interacción simultánea - Interdependencia positiva - Escuchar y seguir una historia - Reconocer animales - Contar hasta seis animales	Descripción general. El profesor explica la tarea para toda la clase. Cada alumno piensa en lo que tiene que hacer individualmente. Los alumnos forman parejas y cada uno explica a su compañero lo que tienen que hacer para completar la tarea. Si ambos entienden perfectamente lo que tienen que hacer, comienzan a trabajar. En caso contrario, explican de nuevo la tarea. Si aún no lo tienen claro, piden ayuda al profesor. Pasos: 1. El profesor cuenta la historia para toda la clase mostrando las Story cards. 2. El <i>materials manager</i> recoge las copias 5.3 y lapiceros para el equipo y lo reparte. 3. El profesor explica para toda la clase cómo completar la ficha. 4. Los alumnos forman parejas con el compañero sentado junto a ellos. 5. Los alumnos reflexionan unos minutos sobre cuantos animales hay en cada imagen y el número que tienen que escribir. 6. Los compañeros comparan sus respuestas, sin escribirlas, únicamente señalando las imágenes y diciendo el número, y comprueban que ambos lo han entendido correctamente. 7. Los alumnos completan la ficha individualmente. 8. Después, conjuntamente revisan sus respuestas y realizan las correcciones necesarias. Nombran el número y nombre de los animales: <i>Three sheep</i>. 9. El <i>materials manager</i> retira el material. 10. Las parejas celebran el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.	Esta estructura de aprendizaje activa el entendimiento de la tarea y fomenta el desarrollo de las destrezas de los niños para planificar, el trabajo independiente y la auto disciplina. También ayuda a los alumnos a completar la tarea con éxito e incrementa la motivación.	- Story cards U5 - Worksheet 5.3 (TRB) (1 copia por niño) - Lapiceros (1 por niño) Opcional: - Ceras de colores (1 paquete por niño)

Actividades de refuerzo y ampliación U5, lección 3:

- **Interactive game:** juegan a *Which story card?* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 5.3. (TRB) y los alumnos nombran los números del recuadro superior. Identifican los animales y los cuentan. Escriben el número en el recuadro de cada animal.
- **Games:** juegan a diferentes juegos con las story cards:
 - **Choose a story card:** se colocan dos story cards en la pizarra y se describe una de ellas. Los alumnos señalan la tarjeta correspondiente.
 - **Which story card?:** se colocan tres story cards en la pizarra y se describe una de ellas. Los alumnos señalan la tarjeta correspondiente.
- **Literacy:** se prepara un libro con un juego de copias de las story cards. Se deja en clase para que los alumnos puedan leer la historia y decir las palabras que conocen.

Unidad 5 - Lección 4 (SB p.45 - TB pp.124-127)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Revisar el vocabulario de los animales: <i>cow, horse, pig, sheep</i>. - Revisar los números hasta el 6. - Revisar la figura del triángulo. - Desarrollar destrezas de comprensión oral.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning! o Good afternoon!</i> Escuchan también las canciones <i>The days of the week, The months of the year y The seasons</i>. Se nombra el día, el mes y la estación en que se encuentran. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda. Se explica que van a practicar todo lo aprendido en la unidad. Vocabulary and Concepts consolidation. Se colocan las flashcards de los animales de granja en la pizarra. Se señalan a través de la marioneta y los alumnos contestan afirmativa o negativamente sobre el animal correspondiente: <i>Is this a (cow)?</i> Se señalan las flashcards aleatoriamente y cada vez más rápido para que los alumnos las nombren. Pegan los pop-outs con Blue-tack en el póster según su elección y después responden a las preguntas del profesor identificando el color de cada vagón, según su número. Responden a distintas preguntas sobre el póster en referencia a colores, números y figuras geométricas. Se puede extender la actividad dando instrucciones sobre el póster con los pop-outs. Vocabulary and Concepts practice. Se colocan las flashcards de los animales de granja sobre la pizarra boca abajo. Los alumnos van dándoles la vuelta y lanzan el cubo con las flashcards de los números. Imitan el sonido que emite el animal de la flashcard tantas veces como el número obtenido al lanzar el cubo (<i>Cow + Three = Moo, moo, moo</i>). Pop-outs. Se reparten los pop-outs y los doblan con ayuda del profesor. Se dan instrucciones para que abran las distintas puertas y nombren el animal que se ve: <i>Open the black door / door number 4</i>. Se nombra un animal y los alumnos dicen la puerta en la que se encuentra. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Identifican los animales en el SB. Pegan las pegatinas según las indicaciones de la audición. Opcionalmente trazan el número y la figura geométrica. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos revisan el lenguaje nuevo que han aprendido. - CE: los alumnos emplean sus destrezas de comprensión oral para pegar las pegatinas en el sitio correcto.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 2; CD 3 - Flashcards: <i>square, triangle; numbers 4-6; cow, horse, pig, sheep; numbers 1-3 (Amanda and Friends 1*)</i>; <i>circle (Amanda and Friends 1*)</i> - Flashcard cube - Poster (B) - Poster pop-outs - Pop-outs - SB 5.4 - Pegatinas 5.4 Opcional: - Worksheet 5.4 (TRB) - Phonics Big Book - Worksheet 'M' (TRB)

Opcional: Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa Numbered heads together:			
Numbered heads together (Cooperative Learning Guide - Lesson 4 - Consolidation, p.27)			
Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Interdependencia positiva - Responsabilidad individual - Repasar el vocabulario de los animales - Revisar los números 1-6	Descripción general. El profesor propone una tarea específica (una pregunta o problema). El equipo encuentra la respuesta y trabaja para asegurarse de que cada miembro del equipo es capaz de explicar la solución correctamente. Se elige un número al azar y el miembro de cada equipo con ese número explica la solución para toda la clase. Si la explicación es correcta, la felicitación es para todo el equipo. Pasos: 1. El profesor muestra una flashcard de un animal. Los alumnos, individualmente y en silencio, piensan la palabra para el animal en inglés. 2. El profesor dice <i>Heads together!</i> y los alumnos se levantan y todos dicen el nombre del animal (<i>cow, horse, pig, sheep</i>). 3. Si todos han dicho la palabra correctamente, se felicitan. Si no, corrigen al compañero, quien dice la palabra de nuevo. Cuando todos han dicho la palabra correctamente se sientan. 4. El profesor nombra un número 1-4 y el miembro del equipo con ese número se levanta y nombra la palabra. 5. El profesor muestra una flashcard de un número y la actividad continúa del mismo modo. 6. Se realiza la actividad alternando animales y números. 7. El equipo celebra el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.	Esta estructura de aprendizaje promueve la investigación para encontrar las respuestas a las preguntas y desarrolla destrezas de resolución de problemas.	- Flashcards U5: <i>cow, horse, pig, sheep; number 6</i> - Flashcards U2: <i>number 4, number 5</i> - Flashcards (Amanda and Friends 1): <i>number 1, number 2, number 3</i>

Actividades de refuerzo y ampliación U5, lección 4:

- **Interactive game:** juegan a *What's this?* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* se reparte la fotocopia 5.4. (TRB) y los alumnos nombran los animales que ven y los números de los coches. Completan la actividad relacionando los animales con los coches siguiendo las indicaciones del audio. Individualmente responden a las preguntas del profesor sobre la imagen.
- **Games:** juegan a:
 - **Acting fun:** se elaboran máscaras sencillas con los personajes de la historia *A trip to the farm* y los alumnos la representan.
 - **Shape pictures:** se elaboran figuras geométricas de cartulina de distintos tamaños. Por grupos pequeños forman dibujos o secuencias con las figuras.
 - **Pass the flashcard:** se introducen las flashcards de los números y figuras geométricas en una bolsa. Sentados en círculo se van pasando la bolsa mientras suena la música. Cuando la música para, el alumno que tiene en ese momento la bolsa, saca una flashcard y la nombra.
- **Traditional action songs:** Visualizan la canción acompañada de acciones: *Old MacDonald*.
- **Phonics: the sound 'M':**
 - Se presenta el sonido M y las palabras con M mediante audio.
 - Se anima a los alumnos a reproducir el sonido y repetir las palabras.
 - Se muestra la historia en el Phonics Big Book mientras la escuchan.
 - Identifican las palabras con M que se señalan.
 - Señalan las imágenes con M que se nombran.
 - Identifican los objetos de la fotocopia (TRB).
 - Se nombra a algún alumno cuyo nombre comience con M.

Unidad 6 – Transport

Unidad 6 - Lección 1 (SB p.47 - TB pp.130-133)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Nombrar medios de transporte: <i>bike, boat, bus, car, plane, train</i>. - Reconocer por donde viajan los vehículos. - Entender varias preguntas. - Participar activamente en una canción.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning! o Good afternoon!</i> Escuchan también las canciones <i>The days of the week, The months of the year</i> y <i>The seasons</i>. Se nombra el día, el mes y la estación en que se encuentran. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda y se introduce una nueva canción de rutina: <i>The weather</i>. Vocabulary presentation. Se muestran las flashcards de los medios de transporte a través de la marioneta, describiéndolas para que los alumnos repitan las palabras tras el profesor. Se muestran después las flashcards aleatoriamente para que los alumnos las nombren. Se expone el póster y los alumnos señalan y nombran los distintos vehículos del póster. Se revisan los números 1-6 formulando preguntas sobre las imágenes del póster. Se realiza la actividad de audio del póster colocando los poster pop-outs de los personajes en los vehículos indicados. Contestan a la pregunta final. Se puede ampliar la actividad dando más instrucciones sobre el póster y dejando que los alumnos peguen los pop-outs según su elección y diciendo después en vehículo en el que se encuentran. Vocabulary practice. Se realiza mímica describiendo los medios de transporte para que los alumnos los adivinen. Posteriormente se nombra un vehículo y los alumnos realizan la mímica. Se colocan las flashcards en el cubo y los alumnos se turnan para lanzarlo y nombrar la palabra correspondiente. Unen los vehículos de juguete con las flashcards. Song. Se colocan las flashcards en la pizarra en el siguiente orden: <i>car, boat, plane</i> en una fila, y en otra fila: <i>bus, bike, train</i>. Se revisan los vehículos y el sonido que hacen. Escuchan la canción <i>Transport</i> y señalan las flashcards según se mencionan. Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando y realizando acciones para cada vehículo.	- CP: los alumnos amplían su vocabulario en inglés y muestran comprensión del lenguaje. - CE: los alumnos toman la iniciativa para pegar las pegatinas de los medios de transporte en la parte correcta de la imagen.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 2; CD 3 - Flashcards: <i>bike, boat, bus, car, plane, train</i> - Flashcard cube - Poster (A) - Poster pop-outs - SB 6.1 - Pegatinas 6.1 - Realia: vehículos de juguete Opcional: - Worksheet 6.1 (TRB)

	Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Los alumnos identifican los vehículos de la página del SB empleados por cada personaje. Pegan las pegatinas en un lugar lógico. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye bye!</i>		
--	--	--	--

Opcional - Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa <i>Pass the paper</i> :			
Pass the paper (Cooperative Learning Guide - Lesson 1 - Vocabulary, p.28)			
Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Interdependencia positiva - Participación igualitaria - Nombrar los medios de transporte - Revisar los números 1-6	Descripción general. Los alumnos de cada equipo se turnan para completar la ficha conjuntamente. Cada miembro del equipo contribuye igualmente para completar la tarea. El <i>Speaker</i> se responsabiliza de asegurarse de que todos los miembros del equipo respetan los turnos. Pasos: 1. El <i>materials manager</i> recoge las copias del mini póster, pop-outs y tijeras para el equipo. 2. El <i>recorder</i> extrae los cut-outs de los personajes del póster y los coloca en el centro de la mesa, al alcance de todos los miembros del equipo. 3. El alumno 1 coge el mini póster y elige un cut-out de un personaje. El alumno 1 lo coloca sobre un vehículo y nombra el vehículo y el número: <i>Amanda is on the bike. It's number six</i>. El alumno 2 elogia al alumno 1. El alumno 1 coloca de nuevo el personaje en el centro de la mesa y pasa el mini póster al alumno 2. 4. El alumno 2 repite el proceso con otro personaje. 5. Se pasan el mini póster hasta que todos han completado el proceso. 6. El <i>materials manager</i> retira el material. 7. El equipo celebra el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.	Esta estructura de aprendizaje activa los conocimientos previos de los alumnos y fomenta el desarrollo de la competencia de los niños para procesar información. También ayuda a los niños a completar la tarea con éxito e incrementa la motivación.	- Copia del póster U6 (A) tamaño A4 (1 copia por equipo) - Copia del poster pop-outs U6 (A) tamaño A4 (1 copia por equipo) - Tijeras (1 por equipo) Opcional: - Pegamento (1 por equipo)

Actividades de refuerzo y ampliación U6, lección 1:

- **Interactive game:** juegan a *What's this?* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 6.1. (TRB) y los alumnos encuentran las formas con un punto. Colorean únicamente las formas que tienen un punto para descubrir dos medios de transporte.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Playground game:** se preparan fotocopias de las flashcards partidas por la mitad. En un espacio abierto como el patio los alumnos van buscando a un compañero con la otra mitad de su vehículo. Cuando lo encuentran se dan la mano y se sientan. Nombran el vehículo que tienen.
 - **Match:** se reparten los vehículos de juguete y se colocan las flashcards sobre la pizarra. Se nombra un vehículo y el alumno con ese juguete se coloca junto a la flashcard correspondiente.
 - **Pictionary:** se dibuja un vehículo en la pizarra lentamente y los alumnos intentan adivinarlo antes de que el dibujo esté completo.
- **Arts and crafts:** se elabora un gran mural con el cielo, agua, una carretera y unas vías de tren. Los alumnos dibujan o pegan fotografías de distintos medios de transporte en el lugar apropiado.
- **Traditional action songs:** visualizan la canción con las acciones: *The wheels on the bus*.

Unidad 6 - Lección 2 (SB p.49 - TB pp.134-137)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Identificar los adjetivos <i>happy</i> y <i>sad</i>. - Identificar estados emocionales por indicios físicos. - Participar activamente en una canción.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!</i>, <i>Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Escuchan también las canciones <i>The days of the week</i>, <i>The months of the year</i> y <i>The seasons</i>. Se nombra el día, el mes y la estación en que se encuentran y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda Panda. Concepts presentation. Se introducen los adjetivos <i>happy</i> y <i>sad</i> mostrándose feliz y triste y nombrando las palabras en cada caso. Los alumnos repiten los gestos y expresiones tras el profesor. Se muestran las flashcards aleatoriamente para que los alumnos nombren las palabras. Se expone el póster y se dan instrucciones para que señalen las imágenes del póster. Se realiza la actividad de audio del póster pegando los poster pop-outs con Blue-tack siguiendo las indicaciones. Se puede ampliar la actividad dando más instrucciones sobre el póster. Concepts practice. Se cubren las imágenes del póster con los círculos de los pop-outs y los alumnos intentan adivinar lo que está detrás de cada círculo. Cubriéndose la boca, los alumnos intentan adivinar si la expresión del profesor es de felicidad o tristeza observando los ojos. Juegan a seguir adivinando por grupos. Song. Se colocan las flashcards de los adjetivos en la pizarra y los alumnos las nombran y realizan los gestos. Escuchan la canción <i>Happy and sad</i> y adaptan sus caras según la emoción mencionada. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se señalan las imágenes en el SB, preguntando <i>Happy or sad?</i> para que los alumnos respondan. Se nombra una emoción para que los alumnos señalen una imagen en el SB. Trazan la figura que rodea a las personas felices. Individualmente señalan las imágenes y nombran <i>happy</i> o <i>sad</i>. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda Panda escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos desarrollan sus destrezas en comprensión y producción oral respondiendo a las preguntas en inglés. - CC: los alumnos identifican los estados emocionales observando indicios físicos.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 2; CD 3 - Flashcards: <i>happy</i>, <i>sad</i> - Poster (B) - Poster pop-outs - SB 6.2 Opcional: - Worksheet 6.2 (TRB)

Actividades de refuerzo y ampliación U6, lección 2:

- **Interactive game:** juegan a *Memory?* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 6.2. (TRB) y los alumnos identifican si los personajes son niños o niñas. Completan las caras de los niños dibujando una boca sonriente y otra triste.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Mirror, mirror:** los alumnos se miran en espejos y practican a poner caras sonrientes y tristes.
 - **Happy, sad:** se muestra a los alumnos cómo cambiar su cara sonriente a triste pasando la mano hacia abajo por delante de la cara y viceversa subiendo la mano por delante de la cara.
- **Arts and crafts:**
 - Se reparte una hoja por alumno con una línea en el centro. A un lado de la línea dibujan una cara sonriente y a otro lado, una triste.
 - Se reparte un círculo de cartulina por alumno. Por un lado preparan una cara sonriente con lana para el pelo y pegatinas de ojos y por el otro lado, una cara triste. Escuchan la canción *Happy and sad* y muestran el lado de la cartulina que corresponda para cada verso.
- **Traditional action songs:** visualizan la canción con las acciones: *If you are happy.*

Unidad 6 - Lección 3 (SB p.51 - TB pp.138-141)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Escuchar y seguir una historia: <i>The merry-go-round</i>. - Reconocer medios de transporte. - Utilizar indicios visuales para responder a la pregunta: <i>What is (Amanda) sitting in?</i>	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning! o Good afternoon!</i> Escuchan también las canciones <i>The days of the week, The months of the year</i> y <i>The seasons</i>. Se nombra el día, el mes y la estación en que se encuentran y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la flashcard de George. Story presentation. Se muestra la story card 2, los alumnos identifican los medios de transporte que pueden ver en el tióvivo e imitan sus sonidos. Escuchan el Story chant. Story. Escuchan la historia <i>The merry-go-round</i> mientras se muestran las story cards. La escuchan de nuevo y se unen con la rima repetitiva y respondiendo a las preguntas. Se muestran las story cards y los niños completan las frases del profesor describiendo las escenas. Ven la versión animada de la historia. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Identifican los distintos medios de transporte y quien monta en cada uno en la historia. Trazan líneas uniendo los personajes con el medio de transporte en el que montan del tióvivo. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la flashcard de George escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos participan en una historia diciendo la rima repetitiva y respondiendo a preguntas. - CCEC: los alumnos siguen una historia oral y visualmente desarrollando su comprensión de las historias.	- Teacher's i-solutions - CD 1; CD 2 - Flashcard: <i>George</i> - Story cards - SB 6.3 Opcional: - Worksheet 6.3 (TRB) - Pegatinas de colores
Actividades de refuerzo y ampliación U6, lección 3: - Interactive game: juegan a <i>Which story card?</i> en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator. - Table time: Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se reparte la fotocopia 6.3. (TRB) y los alumnos identifican las escenas que pertenecen a la historia y las que no pertenecen. Pegan una pegatina sobre las escenas que pertenecen a la historia. - Games: juegan a diferentes juegos con las story cards: • Choose a story card: se colocan dos story cards en la pizarra y se describe una de ellas. Los alumnos señalan la tarjeta correspondiente. • Which story card?: se colocan tres story cards en la pizarra y se describe una de ellas. Los alumnos señalan la tarjeta correspondiente. - Literacy: se prepara un libro con un juego de copias de las story cards. Se deja en clase para que los alumnos puedan leer la historia y decir las palabras que conocen.			

Unidad 6 - Lección 4 (SB p.53 - TB pp.142-145)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Revisar el vocabulario de los medios de transporte: <i>bike, boat, bus, car, plane, train</i>. - Revisar los adjetivos <i>happy</i> y <i>sad</i>.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning! o Good afternoon!</i> Escuchan también las canciones <i>The days of the week, The months of the year</i> y <i>The seasons</i>. Se nombra el día, el mes y la estación en que se encuentran y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda. Se explica que van a practicar todo lo aprendido en la unidad. Vocabulary and Concepts consolidation. Se colocan las flashcards <i>happy</i> y <i>sad</i> en paredes opuestas del aula. Se nombra un concepto y los alumnos señalan la flashcard correspondiente y adaptan sus caras al sentimiento nombrado. Se expone el póster y los alumnos describen la cara que se señala. Pegan los pop-outs con Blue-tack en el póster siguiendo las indicaciones del profesor: <i>Put the (white) circle on (happy Amanda)</i>. Vocabulary and Concepts practice. Se colocan las flashcards de los medios de transporte en el cubo. Los alumnos se turnan para lanzar el cubo y nombrar la palabra correspondiente. Después se colocan las flashcards de los personajes sobre las flashcards de los medios de transporte. Se lanza el cubo y los alumnos intentan adivinar el transporte en el que se encuentra el personaje. Pop-outs. Se reparten los pop-outs y los montan siguiendo las indicaciones del profesor. Se nombra un medio de transporte y los alumnos lo localizan en el pop-out. Juegan con los pop-outs por grupos pequeños. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Describen a las distintas Amandas en el SB, después señalan la Amanda que se indica. Pegan las pegatinas en el lugar apropiado según las indicaciones de la audición. Opcionalmente dibujan las ruedas de la bicicleta. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda Panda escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos revisan el lenguaje nuevo que han aprendido. - CD: los alumnos utilizan la pizarra digital.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 2; CD 3 - Flashcards: <i>bike, boat, bus, car, plane, train; happy, sad; Alfie, Amanda, George, Kelly, Otto, teacher</i> - Flashcard cube - Poster (B) - Poster pop-outs - Pop-outs - SB 6.4 - Pegatinas 6.4 - Pasadores (1 x alumno) Opcional: - Worksheet 6.4 (TRB) - Phonics Big Book - Worksheet 'P' (TRB)

Opcional: Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa **One-two-four:**

One-two-four (Cooperative Learning Guide - Lesson 4 - Consolidation, p.29)

Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Interdependencia positiva - Participación igualitaria - Responsabilidad individual - Repasar el vocabulario de los medios de transporte - Identificar los adjetivos <i>happy</i> y <i>sad</i> - Desarrollar destrezas de comprensión oral	Descripción general. Los alumnos de cada equipo empiezan a trabajar individualmente (one) para decidir la respuesta correcta a la pregunta planteada por el profesor. Después intercambian ideas por parejas (two) sobre la respuesta. Finalmente, el equipo completo (four) debate las respuestas y elige la más apropiada.	Esta estructura de aprendizaje activa los conocimientos previos de los alumnos y revisa el contenido de la unidad.	- Worksheet 6.4 (TRB) (1 copia por alumno) - Lapiceros (1 por alumno) - Ceras de colores (1 paquete por alumno) - CD 2
	Pasos: 1. El <i>materials manager</i> recoge las fotocopias 6.4, los lapiceros y las ceras, y lo reparte. 2. El profesor da sus propias indicaciones sobre lo que tienen que colorear y dibujar o pone la audición de la ficha 6.4. 3. Los alumnos escuchan las indicaciones y completan la ficha individualmente. 4. Comparan su trabajo con un compañero. Ambos nombran los medios de transporte y cómo los han coloreado: <i>A red boat!</i> También describen el estado de ánimo de la niña: <i>The girl is happy.</i> 5. Las parejas comparan su trabajo y dicen si la niña está contenta o triste. 6. El <i>speaker</i> de cada equipo se levanta y da las respuestas. 7. El <i>materials manager</i> recoge las fotocopias, lapiceros y ceras de colores. 8. El equipo celebra el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.		

Actividades de refuerzo y ampliación U6, lección 4:

- **Interactive game:** juegan a *What's missing?* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* Se reparte la fotocopia 6.4. (TRB) y los alumnos nombran los distintos medios de transporte. Escuchan la audición y colorean las imágenes siguiendo las indicaciones. Individualmente contestan a las preguntas del profesor sobre las imágenes.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Playground game:** en un espacio abierto, se colocan las flashcards en diferentes lugares. Se nombra un medio de transporte y los alumnos van hasta la flashcard correspondiente imitando el vehículo y realizando los sonidos.
 - **Play Amanda says:** juegan a *Simon says* utilizando la marioneta Amanda.
- **Arts and crafts:** preparan una secuencia de frutas con imágenes.
- **Traditional action songs:** Visualizan las canciones acompañada de acciones: *The wheels on the bus* y *If you're happy*.
- **Phonics: the sound 'P':**
 - Se presenta el sonido P y las palabras con P mediante audio.
 - Se anima a los alumnos a reproducir el sonido y repetir las palabras.
 - Se muestra la historia en el Phonics Big Book mientras la escuchan.
 - Identifican las palabras con P que se señalan.
 - Señalan las imágenes de las palabras con P que se nombran.
 - Identifican los objetos de la fotocopia (TRB).
 - Se dice el nombre de los alumnos cuyo nombre comienza con P.

Unidad 7 – Festivals

Unidad 7 - Halloween (SB p.55 - TB pp.148-151)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Identificar vocabulario de Halloween: <i>bat, monster</i>. - Entender y contestar varias preguntas. - Participar activamente en una canción.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning! o Good afternoon!</i> Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda y se introduce el tema de Halloween a través de ella. Vocabulary presentation. Se muestran las flashcards de Halloween a través de la marioneta para revisar el vocabulario conocido (<i>spider, witch</i>) y presentar el nuevo (<i>bat, monster</i>), describiéndolas: <i>It's a (monster)</i>. Los alumnos repiten las palabras tras el profesor. Se muestran después las flashcards aleatoriamente para que los alumnos las nombren. Vocabulary practice. Los alumnos lanzan el cubo de las flashcards, nombrando la imagen que se muestre y realizando mímica. Se colocan las flashcards de los personajes sobre las de Halloween y los alumnos intentan adivinar qué es cada personaje: <i>What's (Amanda)?</i> Song. Se colocan las flashcards de Halloween sobre la pizarra (<i>monster, spider, bat</i>). Se señalan y se reproduce la letra de la canción con cada una. Escuchan la canción <i>The Halloween chant!</i> y señalan las flashcards según se mencionan. Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando y realizando acciones. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Los alumnos identifican a los personajes y sus disfraces en la página del SB. Responden a las preguntas del profesor sobre las imágenes: <i>Who is this? What is (George)? What is this?</i> Los alumnos trazan una línea uniendo los disfraces con las imágenes. Responden a las preguntas del profesor sobre las imágenes individualmente. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos amplían su vocabulario en inglés y desarrollan sus destrezas en comprensión y expresión oral. - CCEC: los alumnos comprenden la celebración cultural de Halloween.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 3 - Flashcards: <i>Alfie, Amanda, George, Kelly; bat, monster; spider, witch (Amanda and Friends 1*)</i> - Flashcard cube - SB Opcional: - Worksheet Halloween (TRB)

Opcional - Realizar un proyecto cooperativo: <i>Colour hunt</i> :		
Colour hunt (Cooperative Learning Guide - Halloween, p.30)		
Objetivos	Descripción de la tarea	Recursos y materiales
- Interdependencia positiva - Participación igualitaria - Responsabilidad individual - Interacción simultánea - Identificar vocabulario de Halloween - Revisar los colores - Participar activamente en una canción	Descripción general. Los alumnos fingen ser un personaje de Halloween buscando objetos de un color específico. Pasos: 1. El <i>materials manager</i> recoge las copias y las tijeras para el equipo. 2. El <i>recorder</i> recorta los personajes y los coloca en el centro de la mesa. 3. El profesor asigna los papeles a cada alumno: <i>What is Amanda? A bat</i>. El alumno 1 coge el murciélago y se continúa con los números hasta el 4. 4. El profesor nombra un personaje de Halloween y un color: <i>Look at the (monster) on Halloween. The (monster) is looking for something green!</i> El alumno de cada equipo con ese personaje busca en el aula un objeto del color mencionado y lo lleva hasta su equipo. 5. El profesor repite el procedimiento con los diferentes personajes de Halloween y colores hasta que todos han participado. 6. El profesor pone <i>The Halloween chant!</i> y cada miembro del equipo coge su personaje y baila. 7. El <i>materials manager</i> retira el material. 8. El equipo celebra el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.	- Una copia de la página de Halloween del SB. - Tijeras
Actividades de refuerzo y ampliación U7, lección 1: - Interactive game: juegan a <i>What's this?</i> en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator. - Table time: Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se reparte la fotocopia de Halloween (TRB) y los alumnos nombran las imágenes de la primera fila. Completan la secuencia con el siguiente elemento. Repiten el procedimiento con las otras dos filas de imágenes. - Games: juegan a diferentes juegos: ● Playground game: salen al patio o gimnasio y se van nombrando los personajes de Halloween para que los alumnos actúen como ellos: <i>bat, monster, spider, witch</i>. ● Funny voices: se reproducen palabras o frases sencillas para que los alumnos las repitan con voces graciosas típicas de Halloween, ej. como lo diría una bruja o un monstruo. ● Costumes: se disfrazan y describen su disfraz para el resto de sus compañeros.		

Unidad 7 - Christmas (SB p.57 - TB pp.152-155)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Identificar vocabulario de Navidad: <i>bell, presents</i>. - Entender y responder a varias preguntas. - Participar activamente en una canción.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda y se introduce el tema de Navidad a través de ella. Vocabulary presentation. Se muestran las flashcards de Navidad a través de la marioneta para revisar el vocabulario conocido (<i>Santa, star, tree</i>) y presentar el nuevo (<i>bell, presents</i>), describiéndolas: <i>It's a (bell)</i>. Los alumnos repiten las palabras tras el profesor. Se muestran después las flashcards aleatoriamente para que los alumnos las nombren. Vocabulary practice. Se realizan dibujos lentamente sobre las palabras introducidas para que los alumnos lo adivinen antes de completar los dibujos. A través de la marioneta se nombran las flashcards de forma correcta o incorrecta para que los alumnos digan <i>Yes</i> o <i>No</i>. <i>It's a star. No! It's a tree. Yes!</i> Se colocan las flashcards en el cubo y se turnan los alumnos para lanzarlo y decir las palabras. Song. Practican la expresión <i>Merry Christmas!</i> Escuchan la canción <i>It's Christmas!</i> y se anima a los alumnos a moverse al ritmo de la música. Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando y moviéndose. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Los alumnos señalan los dibujos en la página del SB según los menciona el profesor. Después señala los dibujos el profesor y los alumnos nombran las palabras. Colorean la imagen. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> y recogen el material. Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda diciendo y escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos amplían su vocabulario en inglés y desarrollan sus destrezas en comprensión y expresión oral. - CCEC: los alumnos comprenden la celebración cultural de Navidad.	- Teacher's i-solutions - CD 1; CD 3 - Flashcards: <i>bell, presents; Santa, star, tree (Amanda and Friends 1*)</i> - Flashcard cube - SB Opcional: - Worksheet Christmas (TRB)

Opcional - Realizar un proyecto cooperativo: <i>My present is a...</i> :		
<i>My present is a...</i> (Cooperative Learning Guide - Christmas, p.31)		
Objetivos	Descripción de la tarea	Recursos y materiales
- Interdependencia positiva - Participación igualitaria - Responsabilidad individual - Interacción simultánea - Identificar vocabulario de Navidad - Revisar juguetes	Descripción general. Los alumnos trabajan individualmente dibujando regalos y en equipo creando un póster de Navidad. Pasos: 1. El <i>materials manager</i> recoge todo el material para el equipo y lo reparte. 2. Cada alumno dibuja en el regalo lo que les gustaría recibir por Navidad y lo colorean. 3. Recortan los regalos y esperan a que el resto del equipo termine. 4. El alumno 1 muestra uno de sus regalos y lo describe: <i>My present is a (ball)</i>. El alumno 2 hace lo mismo y se continúa hasta que todos los alumnos han descrito sus dos regalos. 5. Los miembros del equipo pegan los regalos en la cartulina y la decoran con imágenes de Navidad. Todos firman el póster. 6. Al terminar, el <i>speaker</i> de cada equipo muestra su póster y nombra algunos de los regalos. 7. El <i>materials manager</i> retira los materiales. 8. El equipo celebra el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.	- Una copia de la página de Navidad del SB. - Lapiceros (1 por alumno) - Ceras de colores (1 paquete por equipo) - Tijeras (1 por alumno) - Cartulina grande (1 por equipo) - Pegamento (1 por equipo)

Actividades de refuerzo y ampliación U7, lección 2:

- **Interactive game:** juegan a *Memory!* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* y se reparte la fotocopia Christmas (TRB). Los alumnos cuentan con ayuda del profesor los regalos que les gustaría recibir por Navidad. Dibujan los regalos en las cajas, lo muestran a sus compañeros y los describen.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Find my flashcard partners:** se fotocopian las flashcards de Navidad de los niveles 1 y 2 y se reparte una copia para cada alumno. Van por la clase diciendo la palabra de su fotocopia en voz alta hasta encontrar a alguien con la misma palabra.
 - **Song performance:** los alumnos ensayan la canción y la cantan para otras clases o para los padres.
- **Arts and crafts:** los alumnos realizan una cadena de papel de decoración con tiras de papel de colores.

Unidad 7 - Easter (SB p.59 - TB pp.156-159)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Identificar vocabulario de Pascua: <i>hunt</i>. - Revisar contar hasta 5. - Contar hasta 5 huevos. - Participar activamente en una canción.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!</i>, <i>Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda y se introduce el tema de la celebración de Pascua a través de ella. Vocabulary presentation. Se muestran la flashcard del vocabulario nuevo de Pascua (<i>hunt</i>) y se revisa el vocabulario del nivel anterior (<i>bunny, chocolate, egg</i>) mostrando las flashcards y nombrando las palabras. Los alumnos repiten las palabras tras el profesor. Se muestran después las flashcards aleatoriamente para que los alumnos las nombren. Vocabulary practice. Se colocan las flashcards en diferentes paredes. Se nombra una palabra y los alumnos miran hacia la flashcard y la señalan. Se muestran los huevos de chocolate diciendo <i>Chocolate eggs. The Easter bunny has chocolate eggs!</i> para que los alumnos lo repitan. Se reparten los huevos y los alumnos dan las gracias. Song. Escuchan la canción <i>Chocolate eggs!</i> Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Los alumnos describen lo que ven en la página del SB. Responden a la pregunta <i>How many eggs?</i> Localizan y rodean los cinco huevos escondidos en la página. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye bye!</i>	- CP: los alumnos amplían su vocabulario en inglés y desarrollan sus destrezas en comprensión y expresión oral. - CCEC: los alumnos comprenden la celebración cultural de Pascua.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda - CD 1; CD 3 - Flashcard: <i>hunt; bunny, chocolate, egg (Amanda and Friends 1*)</i> - SB - Realia: huevos de chocolate mini (al menos 1 por niño) Opcional: - Worksheet Easter (TRB)

Opcional - Realizar un proyecto cooperativo: <i>Easter eggs</i> :		
Easter eggs (Cooperative Learning Guide - Easter, p.32)		
Objetivos	Descripción de la tarea	Recursos y materiales
- Interdependencia positiva - Participación igualitaria - Identificar vocabulario de Pascua - Revisar colores	Descripción general. Los alumnos trabajan juntos para decorar un huevo de Pascua y exponerlo en clase. Pasos: 1. El <i>materials manager</i> recoge todo el material para el equipo y lo coloca en el centro de la mesa. 2. Se muestran las flashcards para que todos las nombren. 3. El <i>speaker</i> de cada equipo pregunta a todos los miembros del equipo qué color les gustaría utilizar. 4. El <i>materials manager</i> reparte los colores. Cada miembro tendrá un color y no podrán cambiar. 5. El equipo decide conjuntamente cómo van a colorear el huevo con los 4 colores que tienen. 6. Cada equipo trabaja en conjunto para colorear y decorar el huevo con las pegatinas de colores. 7. El profesor se pasea por el aula realizando preguntas a cada equipo mientras trabajan: <i>What colour is your egg?</i> 8. Cuando han terminado todos los equipos, el <i>speaker</i> muestra el huevo para el resto de la clase y nombra los colores que han empleado. 9. El <i>materials manager</i> retira el material. 10. El equipo celebra el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.	- Flashcards Unit 1: <i>brown, pink, purple</i> - Flashcards Unit 3: <i>black, white</i> - Flashcards (Amanda and Friends 1): <i>blue, green, orange, red, yellow</i> - Cartulina blanca con la silueta de un huevo grande dibujada en ella a lápiz (1 por equipo) - Ceras de colores (1 paquete por equipo) - Pegatinas de colores (1 juego por equipo)

Actividades de refuerzo y ampliación U7, lección 3:

- **Interactive game:** juegan a *Simon says* en el Teacher's i-solutions. Juegan a otro juego del Game Generator.
- **Table time:** Escuchan la canción *It's time to work!* y se reparte la fotocopia Easter (TRB). Los alumnos unen las dos mitades de los huevos y los colorean.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Bunny ears:** se elaboran orejas de conejo con una banda para la cabeza y los alumnos se divierten saltando como conejos.
 - **Easter egg hunt:** se lleva a cabo una búsqueda de huevos de Pascua en el patio, con huevos de chocolate.
- **Arts and crafts:** se preparan bandas para la cabeza y los alumnos las decoran con huevos de cartulina.

6. Evaluación inicial de conceptos

ALUMNO/A: _____

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

NC EP C

Manifiesta un progresivo conocimiento de su cuerpo.

Muestra mejoras en sus destrezas motoras y habilidades manipulativas.			
---	--	--	--

Muestra cierta autonomía en la adquisición de hábitos elementales de cuidado personal, higiene, salud y bienestar.

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

NC EP C

Muestra curiosidad e interés por descubrir el entorno.

Muestra interés por el medio natural.			
---------------------------------------	--	--	--

Identifica y conoce los grupos sociales más significativos de su entorno.

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

NC EP C

Participa en situaciones comunicativas.

Utiliza la lengua oral del modo más conveniente y comprende mensajes orales diversos.			
---	--	--	--

Muestra interés por los textos escritos presentes en el aula y en su entorno.
Participa en las situaciones de lectura y escritura.

Se expresa y comunica utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes: artísticos, tecnológicos y audiovisuales.			
---	--	--	--

NC: no conseguido

EP: en proceso

C: conseguido

7. Evaluación inicial por inteligencias múltiples

ALUMNO/A: _____

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

1 2 3

Utiliza un vocabulario superior a su edad.

Le gusta comunicarse utilizando el lenguaje oral.

Le gustan los juegos de palabras.

Le divierten o entretienen las rimas, los trabalenguas, las poesías, etc.

Disfruta escuchando cuentos, anécdotas, historias, etc.

INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA

1 2 3

Hace muchas preguntas sobre el funcionamiento de las cosas.

Disfruta con actividades que requieren conocimientos básicos matemáticos: seriación, clasificación, conteo, etc.

Muestra interés por los juegos que requieren actitudes matemáticas, ya sean en dispositivos digitales o juegos de mesa y otros tradicionales.

Le gusta hacer rompecabezas y puzles.

Su pensamiento es más abstracto que el de los niños de su edad.

INTELIGENCIA VISUAL Y ESPACIAL

1 2 3

Escoge los libros que tienen muchos dibujos.

Es imaginativo.

Disfruta con las actividades plásticas (dibujo, garabateo, modelado de arcilla, etc.).

Disfruta viendo películas y otras representaciones visuales.

Comprende fácilmente mapas, planos y esquemas gráficos sencillos.

INTELIGENCIA MUSICAL

1 2 3

Recuerda las melodías y las letras de las canciones de la escuela.

Muestra interés por utilizar su voz y entonar para cantar.

Tiene una manera rítmica de hablar y/o moverse.

Golpea rítmicamente objetos de su alrededor mientras trabaja o juega.

Le agradan las actividades que requieren escuchar música.

1: poco

2: bastante

3: mucho

INTELIGENCIA CORPORAL**1 2 3**

Practica de manera regular alguna actividad física.

Le resulta difícil estar sentado durante largos periodos de tiempo.

Le gusta trabajar con las manos en actividades de modelar, construir, coser, etc.

Es muy expresivo con el cuerpo cuando habla.

Tiene un buen equilibrio y coordinación corporal.

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL**1 2 3**

Se desenvuelve bien cuando se le deja trabajar autónomamente.

Su motivación le lleva a cumplir y lograr lo que se propone.

Prefiere trabajar de forma individual.

Sabe expresar cómo se siente (contento, apenado...).

Muestra buena autoestima.

INTELIGENCIA INTERPERSONAL**1 2 3**

Le gusta relacionarse con sus compañeros/as.

Parece ser un líder natural.

Se muestra autónomo y confiado en distintos ambientes.

Sus iguales buscan su compañía.

INTELIGENCIA NATURALISTA**1 2 3**

Le gusta aprender y disfrutar con las actividades relacionadas con la naturaleza.

Es curioso, le gusta formular preguntas sobre el mundo que le rodea.

Se divierte haciendo experimentos y comprobando lo que sucede al realizarlos.

Cuida con agrado de los animales, las plantas y el medio ambiente.

Le gusta manipular materiales novedosos

1: poco**2: bastante****3: mucho**

8. Evaluación de contenidos por unidades

ALUMNO/A: _____

Unidad 0 - Hello

CONCEPTOS

NC EP C

Reconoce a los personajes.

Responde a la pregunta: *Who's this?*

Saluda y se despide diciendo *hello* y *bye bye*.

Identifica los colores blue, green, orange, red, yellow; y los números 1-3.

Cuenta hasta tres objetos.

Se une cantando las canciones.

Completa las fichas adecuadamente.

Completa los juegos interactivos en la pizarra digital.

HÁBITOS Y ACTITUDES

N AV S

Está contento en el aula.

Saluda y se despide de sus compañeros.

Recoge el material después de usarlo.

Acaba su trabajo en un tiempo adecuado.

Muestra interés por realizar bien su trabajo.

Respetar las normas de convivencia escolar.

Participa en las actividades grupales con agrado.

Asume pequeñas responsabilidades en el aula.

Disfruta con las historias y los juegos.

Respetar el turno de palabra.

NC: no conseguido

EP: en proceso

C: conseguido

N: no

AV: a veces

S: siempre

Unidad 1 - School

CONCEPTOS

NC

EP

C

Identifica y señala el vocabulario de la unidad.

Nombra el vocabulario de la unidad.

Responde a varias preguntas sencillas.

Se une cantando las canciones.

Escucha atentamente la historia y sigue la versión animada de la historia.

Se une con las palabras repetitivas de la historia.

Completa las fichas adecuadamente.

Manipula los recortables.

Completa los juegos interactivos en la pizarra digital.

HÁBITOS Y ACTITUDES

N

AV

S

Está contento en el aula.

Saluda y se despide de sus compañeros.

Recoge el material después de usarlo.

Acaba su trabajo en un tiempo adecuado.

Muestra interés por realizar bien su trabajo.

Respeto las normas de convivencia escolar.

Participa en las actividades grupales con agrado.

Asume pequeñas responsabilidades en el aula.

Disfruta con las historias y los juegos.

Respeto el turno de palabra.

NC: no conseguido

N: no

EP: en proceso

AV: a veces

C: conseguido

S: siempre

Unidad 2 - Family

CONCEPTOS

NC EP C

Identifica y nombra el vocabulario de la unidad.

Nombra el vocabulario de la unidad.

Responde a varias preguntas sencillas.

Se une cantando las canciones.

Escucha atentamente la historia y sigue la versión animada de la historia.

Se une con las palabras repetitivas de la historia.

Cuenta hasta cinco objetos.

Completa las fichas adecuadamente.

Manipula los recortables.

Comprende la audición para completar la ficha adecuadamente.

Completa los juegos interactivos en la pizarra digital.

HÁBITOS Y ACTITUDES

N AV S

Está contento en el aula.

Saluda y se despide de sus compañeros.

Recoge el material después de usarlo.

Acaba su trabajo en un tiempo adecuado.

Muestra interés por realizar bien su trabajo.

Respetar las normas de convivencia escolar.

Participa en las actividades grupales con agrado.

Asume pequeñas responsabilidades en el aula.

Disfruta con las historias y los juegos.

Respetar el turno de palabra.

NC: no conseguido
N: no

EP: en proceso
AV: a veces

C: conseguido
S: siempre

Unidad 3 - Body

CONCEPTOS

NC EP C

Identifica y nombre el vocabulario de la unidad.

Identifica la figura geométrica del cuadrado.

Responde a varias preguntas sencillas.

Se une cantando y realizando las acciones de las canciones.

Escucha atentamente la historia y sigue la versión animada de la historia.

Se une con las palabras repetitivas de la historia.

Desarrolla destrezas de comprensión oral.

Completa las fichas adecuadamente.

Manipula los recortables.

Comprende la audición para completar la ficha adecuadamente.

Completa los juegos interactivos en la pizarra digital.

HÁBITOS Y ACTITUDES

N AV S

Está contento en el aula.

Saluda y se despide de sus compañeros.

Recoge el material después de usarlo.

Acaba su trabajo en un tiempo adecuado.

Muestra interés por realizar bien su trabajo.

Respeto las normas de convivencia escolar.

Participa en las actividades grupales con agrado.

Asume pequeñas responsabilidades en el aula.

Disfruta con las historias y los juegos.

Respeto el turno de palabra.

NC: no conseguido
N: no

EP: en proceso
AV: a veces

C: conseguido
S: siempre

Unidad 4 - Clothes

CONCEPTOS

NC EP C

Identifica y señala el vocabulario de la unidad.

Responde a varias preguntas sencillas.

Se une cantando las canciones.

Recuerda los colores.

Escucha atentamente la historia y sigue la versión animada de la historia.

Diferencia objetos calientes y objetos fríos.

Se une con las palabras repetitivas de la historia.

Completa las fichas adecuadamente.

Manipula los recortables.

Comprende la audición para completar la ficha adecuadamente.

Completa los juegos interactivos en la pizarra digital.

HÁBITOS Y ACTITUDES

N AV S

Está contento en el aula.

Saluda y se despide de sus compañeros.

Recoge el material después de usarlo.

Acaba su trabajo en un tiempo adecuado.

Muestra interés por realizar bien su trabajo.

Respeto las normas de convivencia escolar.

Participa en las actividades grupales con agrado.

Asume pequeñas responsabilidades en el aula.

Disfruta con las historias y los juegos.

Respetar el turno de palabra.			
-------------------------------	--	--	--

NC: no conseguido
N: no

EP: en proceso
AV: a veces

C: conseguido
S: siempre

Unidad 5 - Animals

CONCEPTOS

NC EP C

Identifica el vocabulario de la unidad y reconoce los sonidos de los animales.

Nombra el vocabulario de la unidad.			
-------------------------------------	--	--	--

Responde a varias preguntas sencillas.

Se une cantando las canciones.			
--------------------------------	--	--	--

Escucha atentamente la historia y sigue la versión animada de la historia.

Cuenta hasta seis.			
--------------------	--	--	--

Identifica la figura geométrica del triángulo.

Completa las fichas adecuadamente.			
------------------------------------	--	--	--

Manipula los recortables.

Comprende la audición para completar la ficha adecuadamente.			
--	--	--	--

Completa los juegos interactivos en la pizarra digital.

HÁBITOS Y ACTITUDES	N	AV	S
----------------------------	----------	-----------	----------

Está contento en el aula.

Saluda y se despide de sus compañeros.			
--	--	--	--

Recoge el material después de usarlo.

Acaba su trabajo en un tiempo adecuado.			
---	--	--	--

Muestra interés por realizar bien su trabajo.

Respetar las normas de convivencia escolar.			
---	--	--	--

Participa en las actividades grupales con agrado.

Asume pequeñas responsabilidades en el aula.			
--	--	--	--

Disfruta con las historias y los juegos.

Respetar el turno de palabra.			
-------------------------------	--	--	--

NC: no conseguido
N: no

EP: en proceso
AV: a veces

C: conseguido
S: siempre

Unidad 6 - Transport

CONCEPTOS

NC **EP** **C**

Identifica el vocabulario de la unidad.

Nombra el vocabulario de la unidad.			
-------------------------------------	--	--	--

Responde a varias preguntas sencillas.

Se une cantando las canciones.			
--------------------------------	--	--	--

Identifica por dónde circulan los distintos medios de transporte.

Identifica estados emocionales por indicios físicos.			
--	--	--	--

Escucha atentamente la historia y sigue la versión animada de la historia.

Se une con la rima repetitiva.			
--------------------------------	--	--	--

Completa las fichas adecuadamente.

Manipula los recortables.			
---------------------------	--	--	--

Completa los juegos interactivos en la pizarra digital.

HÁBITOS Y ACTITUDES

N **AV** **S**

Está contento en el aula.

Saluda y se despide de sus compañeros.			
--	--	--	--

Recoge el material después de usarlo.

Acaba su trabajo en un tiempo adecuado.			
---	--	--	--

Muestra interés por realizar bien su trabajo.

Respetar las normas de convivencia escolar.			
---	--	--	--

Participa en las actividades grupales con agrado.

Asume pequeñas responsabilidades en el aula.			
--	--	--	--

Disfruta con las historias y los juegos.

Respetar el turno de palabra.			
-------------------------------	--	--	--

NC: no conseguido
N: no

EP: en proceso
AV: a veces

C: conseguido
S: siempre

Unidad 7 - Festivals

CONCEPTOS

NC EP C

Identifica el vocabulario de la unidad.

Nombra el vocabulario de la unidad.			
-------------------------------------	--	--	--

Responde a las preguntas sencillas.

Se une cantando las canciones.			
--------------------------------	--	--	--

Completa las fichas apropiadamente.

Cuenta hasta cinco.			
---------------------	--	--	--

Completa los juegos interactivos en la pizarra digital.

HÁBITOS Y ACTITUDES

N AV S

Está contento en el aula.

Saluda y se despide de sus compañeros.			
--	--	--	--

Recoge el material después de usarlo.

Acaba su trabajo en un tiempo adecuado.			
---	--	--	--

Muestra interés por realizar bien su trabajo.

Respetar las normas de convivencia escolar.			
---	--	--	--

Participa en las actividades grupales con agrado.

Asume pequeñas responsabilidades en el aula.			
--	--	--	--

Disfruta con las historias y los juegos.

Respetar el turno de palabra.			
-------------------------------	--	--	--

NC: no conseguido
N: no

EP: en proceso
AV: a veces

C: conseguido
S: siempre