



Richmond

AMANDA AND FRIENDS 3

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Área de Lengua Inglesa

3º Educación Infantil

LOMLOE

ELENA ROMERO AMARILLAS

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 - Welcome	21
Unidad 1 - Home	25
Unidad 2 - Toys	29
Unidad 3 - Body.....	33
Unidad 4 - Clothes.....	37
Unidad 5 - Animals	41
Unidad 6 - Food.....	45
Unidad 7 - Festivals	49
5. Secuencia y temporalización	53
Unidad 0 – Welcome.....	53
Unidad 1 – Home	59
Unidad 2 – Toys.....	68
Unidad 3 – Body	77
Unidad 4 – Clothes	86

Unidad 5 – Animals	96
Unidad 6 – Food	105
Unidad 7 – Festivals	113
6. Evaluación inicial de conceptos	122
7. Evaluación inicial por inteligencias múltiples	123
8. Evaluación de contenidos por unidades	125
Unidad 0 - Welcome	125
Unidad 1 - Home	126
Unidad 2 - Toys	127
Unidad 3 - Body.....	128
Unidad 4 - Clothes.....	129
Unidad 5 - Animals	130
Unidad 6 - Food.....	131
Unidad 7 - Festivals	132
9. Anexo I. Perfil del centro.....	133
10. Anexo II. Programa de actividades extraescolares y complementarias	134

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 secuenciada 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 el 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 mejorar, que repercutirá directamente en beneficio de nuestros alumnos y la escuela.

4. Programación didáctica

Unidad 0 - Welcome

	Lección 1	Lección 2
Objetivos	- Nombrar colores. - Nombrar figuras geométricas. - Reconocer a los personajes principales. - Entender las preguntas: What shape / colour is it? Who's this? - Participar activamente en una canción.	- Identificar los números 1-6. - Nombrar colores. - Entender las preguntas: <i>What colour is number 3? What number is red?</i> - Participar activamente en una canción.
Vocabulario	De repaso: <i>hello; circle, square, triangle; black, blue, pink, white.</i>	De repaso: <i>bye bye; numbers 1-6; brown, green, orange, purple, red, yellow.</i>
Inteligencias múltiples	Visual-espacial Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Musical Lingüística Lógico-matemática
Competencias clave	CC, STEM	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 exploración, la manipulación sensorial, el manejo de	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: los colores y las figuras geométricas.

herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.	- 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 1-6.
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 los colores y las figuras geométricas.
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>, <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 y figuras geométricas.
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.

Unidad 1 - Home

	Lección 1	Lección 2	Lección 3	Lección 4
Objetivos	- Nombrar las habitaciones de una casa. - Entender la pregunta: <i>Where's (Alfie)?</i> - Revisar el vocabulario de los miembros de la familia. - Participar activamente en una canción.	- Revisar los números 1-6. - Identificar los números 7-10. - Entender las preguntas: <i>How many? What colour is number 10? What number is blue?</i> - Participar activamente en una canción.	- Escuchar y seguir una historia tradicional: <i>Goldilocks</i>. - Reconocer vocabulario de la casa y la familia.	- Revisar el vocabulario de la casa. - Revisar los números 7-10.
Vocabulario	Clave: <i>bathroom, bedroom, Kitchen, living room</i> De repaso: <i>auntie, brother, cousin, daddy, grandad, granny, mummy, sister</i>	Clave: números 7-10 De repaso: números 1-6; <i>black, blue, green, orange, purple, yellow</i>	Clave: <i>bedroom, kitchen, living room</i> De repaso: <i>daddy, mummy; cold, hot; big, little</i> Historia: <i>Mmm, it's just right!</i>	Clave: <i>bathroom, bedroom, kitchen, living room</i> ; números 7-10 De repaso: números 1-6; <i>auntie, cousin</i>
Inteligencias múltiples	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Lingüística	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Físico-kinestésica Interpersonal Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática
Competencias clave	CL, CP, IE	CL, CP, STEM	CL, CP, CCEC	CE, 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>Goldilocks</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 la vida en familia por medio de la historia <i>Goldilocks</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	A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios. - Identifican la relación entre el tamaño de los objetos de la historia con los personajes, los tres osos. - Identifican actividades que representan las distintas habitaciones de una casa.

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. - 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 7-10.
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 habitaciones de la casa.
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>Goldilocks</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 una casa. - Participación en situaciones comunicativas nombrando partes de una casa y miembros de la familia, diciendo dónde se encuentra alguien y contando hasta 10.
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. - Proceso de la información relativa a las habitaciones de una casa y los números del 7 al 10. - 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 house</i>, <i>Number Seven</i>, <i>Number eight</i>, <i>Number nine</i> y <i>Number ten</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 (7-10). - 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>Goldilocks</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 habitaciones de una casa y los números del 7 al 10. - Aprendizaje de fórmulas y expresiones empleadas en la descripción de una casa.

Unidad 2 - Toys

	Lección 1	Lección 2	Lección 3	Lección 4
Objetivos	- Nombrar juegos de un parque. - Entender la pregunta: <i>What's (Alfie) on?</i> - Participar activamente en una canción.	- Identificar los movimientos <i>up</i> y <i>down</i>. - Entender la pregunta: <i>Is (Amanda) up or down?</i> - Participar activamente en una canción.	- Escuchar y seguir una historia. - Reconocer los sentimientos de un personaje. - Reconocer los juegos de un parque.	- Revisar el vocabulario de los juegos en un parque. - Revisar los movimientos <i>up</i> y <i>down</i>.
Vocabulario	Clave: <i>seesaw, slide, springer, swing</i> . De repaso: <i>ball, car, doll, teddy</i> .	Clave: <i>down, up; slide</i> .	Clave: <i>seesaw, slide, springer, swing; down, up</i> . De repaso: <i>numbers 1-4; car, horse</i> . Historia: <i>I like (slides)! Me too!</i>	Clave: <i>seesaw, slide, springer, swing; down, up</i> . De repaso: <i>ball, doll; green, orange, pink, yellow</i> .
Inteligencias múltiples	Visual-espacial Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Interpersonal Lingüística	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática
Competencias clave	CL, CP, IE	CL, CP, STEM	CL, CP, CC	CE, 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. - Practican movimientos específicos: hacia arriba y hacia abajo. - 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. - Identifican problemas y soluciones. - Reconocen las emociones de los personajes de la historia <i>In the park</i>. - 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>In the park</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 juegos que hay en el parque. - Toman conciencia sobre el valor del juego infantil en el parque por medio de la historia <i>In the park</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: el concepto arriba-abajo.
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.

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 elementos de un parque infantil. - Participación en situaciones comunicativas hablando sobre los juegos que hay en un parque, e indicando direccionalidad.
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 elementos de un parque infantil en lengua inglesa. - Proceso de la información relativa al concepto arriba-abajo. - 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 the park</i>, <i>Up and down</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>In the park</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 los elementos de un parque infantil y las palabras arriba-abajo - Aprendizaje de fórmulas y expresiones empleadas en la expresión de la direccionalidad.

Unidad 3 - Body

	Lección 1	Lección 2	Lección 3	Lección 4
Objetivos	- Nombrar las partes del cuerpo. - Repasar las partes del cuerpo aprendidas en niveles anteriores. - Participar activamente en una canción.	- Identificar los adjetivos <i>long</i> y <i>short</i>. - Entender la pregunta: <i>Is it long or short?</i> - Participar activamente en una canción.	- Escuchar y seguir una historia tradicional. - Reconocer el vocabulario aprendido previamente.	- Revisar el vocabulario de las partes del cuerpo. - Revisar los adjetivos <i>long</i> y <i>short</i>.
Vocabulario	Clave: <i>feet, fingers, hair, teeth</i>. De repaso: <i>numbers 2, 10; arms, ears, eyes, hands, head, legs, mouth, nose</i>.	Clave: <i>long, short; hair</i>. De repaso: <i>ears, eyes, head, mouth, nose; black, brown, red, yellow; pencil</i>.	Clave: <i>feet, teeth; long</i>. De repaso: <i>ears, eyes, nose; apples; granny, mummy; dress, hat; big; bathroom, bedroom</i>. Historia: <i>What (big eyes) you have got</i>.	Clave: <i>feet, fingers, hair, teeth; long, short</i>. De repaso: <i>numbers 2, 4, 10</i>.
Inteligencias múltiples	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Interpersonal Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Musical Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática
Competencias clave	CL, CP, IE	CL, CP, STEM	CCEC, CC	CPSAA, 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. - Realizan movimientos con las partes del cuerpo que se les indica. - 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>Little Red Riding Hood</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 la valentía por medio de la historia <i>Little Red Riding Hood</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: el concepto largo-corto.
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. - Identifican la diferencia entre largo y corto. - Fomento de la búsqueda de soluciones creativas para la resolución de las actividades. - Relación de los conocimientos aprendidos en la unidad sobre la diferencia entre largo y corto.

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 partes del cuerpo. - Participación en situaciones comunicativas describiendo y hablando sobre partes del cuerpo.
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 descripciones físicas en lengua inglesa. - Proceso de la información relativa a las partes del cuerpo. - 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 body</i> , <i>Long and short</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>Little Red Riding Hood</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 los adjetivos largo y corto. - Aprendizaje de fórmulas y expresiones empleadas en la descripción de partes del cuerpo.

Unidad 4 - Clothes

	Lección 1	Lección 2	Lección 3	Lección 4
Objetivos	- Nombrar prendas de vestir. - Entender la pregunta: <i>Can you see the (skirt)?</i> - Participar activamente en una canción.	- Identificar las preposiciones <i>in, on</i> y <i>under</i>. - Entender la pregunta: <i>Where's Alfie?</i> - Escuchar y cantar una canción.	- Escuchar y seguir una historia. - Reconocer los sentimientos de un personaje. - Reconocer el vocabulario de la ropa.	- Revisar el vocabulario de la ropa. - Revisar las preposiciones <i>in, on</i> y <i>under</i>.
Vocabulario	Clave: <i>boots, scarf, shorts, skirt, socks, T-shirt</i>. De repaso: <i>coat, dress, hat, jumper, shoes, trousers; black, blue, green, orange, red, purple</i>.	Clave: <i>in, on, under; bathtub, bed</i>. De repaso: <i>square; numbers 1-4; car; mouse; table</i>.	Clave: <i>doctor, pirate, princess, snowman, superhero; boots, scarf, shorts, skirt, T-shirt</i>. De repaso: <i>dress, hat, jumper, shoes</i>. Historia: <i>Thank you!</i>	Clave: <i>boots, scarf, shorts, skirt, socks, T-shirt; in, on, under</i>. De repaso: <i>book, bag; numbers 1-4; hat, trousers</i>.
Inteligencias múltiples	Visual-espacial Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Interpersonal Intrapersonal Lingüística	Visual-espacial Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática
Competencias clave	CL, CP, CC	CL, CP, STEM	CCEC, CC	CC, 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 fancy dress costume</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. - Describen la ropa que llevan puesta. - Identifican la posición de los objetos. - 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: 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>. - Desarrollo progresivo de las habilidades lógico-matemáticas: la posición de los objetos.
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 preposiciones <i>in</i>, <i>on</i> y <i>under</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 las prendas de vestir. - Participación en situaciones comunicativas diciendo donde están algunos objetos con respecto a otros.
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 localización de objetos en lengua inglesa. - Proceso de la información relativa a las prendas de vestir y las preposiciones <i>in</i>, <i>on</i> y <i>under</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>My clothes</i>, <i>In</i>, <i>on</i>, <i>under</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 fancy dress costume</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 prendas de vestir y las preposiciones <i>in, on</i> y <i>under</i>. - Aprendizaje de fórmulas y expresiones empleadas en describir la posición.

Unidad 5 - Animals

	Lección 1	Lección 2	Lección 3	Lección 4
Objetivos	- Nombrar animales. - Reconocer el sonido que emiten los animales. - Entender la pregunta: <i>How many (elephants) are there?</i> - Participar activamente en una canción.	- Identificar los adjetivos <i>fast</i> y <i>slow</i>. - Entender la pregunta: <i>Is it fast or slow?</i> - Escuchar y cantar una canción.	- Escuchar y seguir una historia tradicional. - Reconocer el vocabulario de animales. - Reconocer vocabulario aprendido previamente.	- Revisar el vocabulario de los animales. - Revisar los adjetivos <i>fast</i> y <i>slow</i>. - Entender la pregunta: <i>What is Alfie playing with?</i>
Vocabulario	Clave: <i>elephant, lion, monkey, snake</i> . De repaso: <i>cat, chameleon, cow, dog, fish, frog, hippo, horse, mouse, octopus, panda, pig, sheep; numbers 1-10</i> .	Clave: <i>fast, slow; fly, snail</i> . De repaso: <i>car; horse, sheep</i> .	Clave: <i>elephant, lion, monkey, snake</i> . De repaso: <i>big, little; mouse; sad</i> . Historia: <i>I can help you</i> .	Clave: <i>elephant, fly, lion, monkey, snake; fast, slow</i> . De repaso: <i>dog, pig</i> .
Inteligencias múltiples	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Interpersonal Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Musical Interpersonal Lingüística
Competencias clave	CL, CP, STEM	CL, CP, STEM	CCEC, CC	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. - Realizan movimientos rápidos y movimientos lentos. - Identifican la diferencia entre rápido y lento. - 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 lion and the mouse</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 la amistad por medio de la historia <i>The lion and the mouse</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 la diferencia entre rápido y lento y entre pequeño y grande. - 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> .
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 animales.
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>The lion and the mouse</i> . - Acercamiento al medio natural: identifican animales rápidos y lentos.

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 habilidades. - Participación en situaciones comunicativas describiendo animales por su tamaño y habilidades.
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 y sus habilidades. - 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 animals</i> , <i>Fast and slow</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 lion and the mouse</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 animales, tamaño, y la rapidez o lentitud. - Aprendizaje de fórmulas y expresiones empleadas en la descripción de animales.

Unidad 6 - Food

	Lección 1	Lección 2	Lección 3	Lección 4
Objetivos	- Nombrar comida. - Identificar los verbos <i>eat</i> y <i>drink</i>. - Revisar el vocabulario de la fruta. - Entender la pregunta: <i>do you like (sandwiches)?</i> - Participar activamente en una canción.	- Identificar los movimientos <i>up</i> y <i>down</i>. - Entender la pregunta: <i>Is (Amanda) up or down?</i> - Participar activamente en una canción.	- Escuchar y seguir una historia. - Reconocer los sentimientos de un personaje. - Reconocer los juegos de un parque.	- Revisar el vocabulario de los juegos en un parque. - Revisar los movimientos <i>up</i> y <i>down</i>.
Vocabulario	Clave: <i>cake, juice, sandwiches, water; drink, eat.</i> De repaso: <i>apple, banana, orange, pear.</i>	Clave: <i>hungry, thirsty; cake, juice, sandwiches, water.</i>	Clave: <i>cake, crisps, fruit, juice, sandwiches, water; drink, eat; They are bad / good for you.</i> De repaso: <i>apple, banana, orange, pear; fast, slow; happy, sad.</i> Historia: <i>Me too!</i>	Clave: <i>cake, crisps, juice, milk, sandwiches, sweets, water; hungry, thirsty.</i> De repaso: <i>apple, oranges.</i>
Inteligencias múltiples	Visual-espacial Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Interpersonal Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística
Competencias clave	CL, CP, STEM	CL, CP, CCEC	CCEC, CC	CCEC, 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 las sensaciones físicas de tener sed y tener hambre. - 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 a celebrar el final de un curso. - 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 last day of school</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. - Identifican alimentos beneficiosos y perjudiciales para la salud. - 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 las vacaciones por medio de la historia <i>The last day of school</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> .
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. - Identifican la diferencia entre arriba y abajo. - Fomento de la búsqueda de soluciones creativas para la resolución de las actividades. - Relación de los conocimientos aprendidos en la unidad sobre la alimentación.

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 expresión de gustos personales y de sensaciones físicas. - Participación en situaciones comunicativas nombrando alimentos, describiendo la direccionalidad, expresando sus gustos en la comida, expresando hambre o sed..
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 sensaciones físicas en lengua inglesa. - Proceso de la información relativa a los alimentos. - 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>Food and drink</i> , <i>Hungry and thirsty</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 last day of school</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 alimentos y sensaciones físicas. - Aprendizaje de fórmulas y expresiones empleadas en nombrar alimentos, describir la direccionalidad, expresar sus gustos en la comida, expresar hambre o sed.

Unidad 7 - Festivals

	Halloween	Christmas	Easter
Objetivos	- Identificar vocabulario de Halloween. - Entender las preguntas: <i>What is (Amanda)? Who is the (ghost)?</i> - Participar activamente en una canción.	- Identificar vocabulario de Navidad. - Revisar los colores y los números hasta el 7. - Participar activamente en una canción.	- Identificar vocabulario de Pascua. - Revisar los adjetivos <i>big</i> y <i>little</i>. - Participar activamente en una canción.
Vocabulario	Clave: <i>ghost, pumpkin</i> . De repaso: <i>bat, cat, monster, witch; costume</i> .	Clave: <i>reindeer, sleigh</i> . De repaso: <i>bell, presents, Santa, star, tree; numbers 1-7; black, blue, brown, green, purple, red, yellow</i> .	Clave: <i>basket</i> . De repaso: <i>bunny, chocolate, egg; hand, hunt; big, little</i> .
Inteligencias múltiples	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática	Visual-espacial Físico-kinestésica Musical Interpersonal Intrapersonal Lingüística Lógico-matemática
Competencias clave	CL, CP, CCEC	CCEC, STEM	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: colores y concepto de tamaño. - 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 7.
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.
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.	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.

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, Christmas, 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!, It's Christmas! y 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 – Welcome

Unidad 0 - Lección 1 (SB p.3 - TB pp.30-33)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Nombrar colores: <i>black, blue, pink, white</i>. - Nombrar formas geométricas: <i>circle, square, triangle</i>. - Reconocer a los personajes principales. - Entender las preguntas: <i>What shape/colour is it? Who's this?</i> - Participar activamente en una canción.	Introduction. Comienza la clase presentando a la marioneta Amanda y a sus amigos Alfie y George mediante las flashcards. Los alumnos saludan a los personajes practicando la expresión <i>Hello (Amanda)</i>. Se colocan las flashcards de los tres personajes en la pizarra 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. Escuchan la canción por segunda vez uniéndose con la letra. Vocabulary presentation. Se muestran las flashcards de las figuras geométricas 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. Escuchan las diferentes canciones de las figuras geométricas, mostrando la flashcard correspondiente mientras los alumnos dibujan la figura en el aire. Por grupos, van por el aula/colegio identificando figuras geométricas. Se muestran las flashcards de los colores y los alumnos contestan a la pregunta <i>What colour is it?</i> Se señalan diferentes objetos en el aula para que los alumnos nombren el color correspondiente. Escuchan las diferentes canciones de los colores, mientras los alumnos tocan o señalan un objeto del color correspondiente. Practice. Los alumnos lanzan el cubo de las flashcards con una figura geométrica y tres colores, nombrando la imagen que se muestre. Se colocan las flashcards de los colores en la pizarra debajo de los personajes y los alumnos responden sobre el color que tiene cada personaje: <i>What colour has (George) got?</i> Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Los alumnos identifican a los personajes en la página del SB y nombran las figuras geométricas y los colores. Colorean el triángulo de color azul. Responden a las preguntas <i>What shape/colour is (Amanda's) window? What colour is the (square) window? What shape is the (black) window? Who is in the (white/circle) window?</i> Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> y recogen el material.	- CC: los alumnos identifican formas de saludar y saludan a los personajes del curso así como a sus compañeros. - STEM: los alumnos identifican y nombran algunas formas geométricas comunes.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1 - Flashcards: <i>Alfie, Amanda, George; circle (Amanda and Friends 1*); square, triangle (Amanda and Friends 2*); blue (Amanda and Friends 1*), black, pink, white (Amanda and Friends 2*)</i> - Flashcards cube - SB 0.1 Opcional: - Worksheet 0.1 (TRB)

	Bye bye! Se despiden de los personajes Amanda, Alfie y George escuchando la canción <i>Bye-bye!</i>		
--	--	--	--

Opcional - Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa <i>Numbered heads together</i> :			
<i>Numbered heads together</i> (Cooperative Learning Guide – Let’s remember, p.17)			
Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Interrelación positiva - Responsabilidad individual - Repasar las formas y los colores	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.	Esta estructura de aprendizaje promueve la investigación para encontrar las respuestas a las preguntas y desarrolla destrezas de resolución de problemas.	- Folios (1 por alumno) - Lapiceros (1 por alumno) Opcional: - Ceras de colores (1 paquete por equipo)
	Pasos: 1. El <i>materials manager</i> recoge los folios, lapiceros y ceras de colores para el equipo y lo reparte. 2. El profesor nombra una figura geométrica: <i>Circle!</i> y cada alumno la dibuja en su folio. 3. Al terminar, ponen el folio boca abajo y se cruzan de brazos. 4. El profesor dice <i>Heads together!</i> y los alumnos se levantan y dan la vuelta a sus folios. Cada uno de los alumnos nombra la figura que ha dibujado. 5. Si todos han dibujado y nombrado la figura correcta, se felicitan. Si no, lo corrigen y se sientan. 6. El profesor nombra un número 1-4 y el miembro del equipo con ese número se levanta, muestra su dibujo y dice la palabra <i>Circle!</i> 7. Se repite con diferentes palabras. 8. El <i>materials manager</i> retira el material. 9. El equipo celebra el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.		

Actividades de refuerzo y ampliación U0, lección 1:

- **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 0.1. (TRB) y los alumnos nombran a los personajes y figuras geométricas. Trazan las líneas uniendo los personajes con las figuras geométricas y después colorean las figuras geométricas. Dicen los colores que han utilizado y la figura que tiene cada personaje.

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

- **Playground game 1:** se colocan las flashcards en distintos lugares y se revisa el vocabulario con los alumnos. Se dan instrucciones para que vayan hasta la flashcard correspondiente (*Walk / Run / Hop to (pink)*).
- **Playground game 2:** se dibujan figuras geométricas de gran tamaño con tiza en el suelo del patio. Se nombra una figura y los alumnos se colocan sobre ella.
- **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.
- **What's next?:** se dibujan secuencias con figuras geométricas o nombres de colores en la pizarra para que los alumnos las nombren y continúen la secuencia.

- **Arts and crafts:** los alumnos realizan un dibujo utilizando figuras geométricas, como una casa o un robot.

Unidad 0 - Lección 2 (SB p.5 - TB pp.34-37)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Identificar los números 1-6. - Nombrar colores: <i>brown, green, orange, purple, red, yellow</i>. - Entender las preguntas: <i>What colour is number 3? What number is red?</i> - 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 con la marioneta Amanda y se muestran las flashcards de Otto y Kelly a través de la marioneta. Se recuerda que a Otto el encantan los números y a Kelly los colores. Presentation. Se repasan los números 1-6 mostrando las flashcards con Otto para que los alumnos las nombren, primero en orden y después aleatoriamente. Escuchan las canciones de los números y los alumnos muestran el número con sus dedos o señalando la flashcard correspondiente. Después escuchan la canción <i>One to five</i> para practicar a contar en ambos sentidos. Se colocan las flashcards de Kelly y los colores en la pizarra. El profesor señala cada color para que los alumnos los nombren: <i>Point to (red)</i>. Después contestan a la pregunta <i>What colour is it?</i> sobre cada color. Escuchan las diferentes canciones de los colores, mientras los alumnos señalan o tocan objetos del color correspondiente. Practice. Por grupos, cuentan objetos conjuntamente. Se nombra un número y los alumnos muestran esa cantidad con sus manos. Escuchan las canciones de los números y los alumnos muestran el número de dedos correspondientes. Se reparten las flashcards 1-6 y los alumnos se colocan siguiendo el orden numérico. Se señalan diferentes objetos del aula para que los alumnos nombren los colores. Escuchan canciones de los colores y los alumnos muestran un objeto del color correspondiente. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se señalan los globos en el SB, preguntando <i>What number is this?</i> y <i>What colour is it?</i> para que los alumnos respondan. Se revisa el ejemplo con el número 1 y completan el resto de los números dibujando la cantidad correcta de puntos y del color correspondiente en cada globo. Contestan a las preguntas <i>What colour is number (5)? What number is (red)?</i> Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta y de las flashcards de Otto y Kelly escuchando la canción <i>Bye-bye!</i>	- STEM: los alumnos revisan y refuerzan sus conocimientos de los números 1-6. - CP: los alumnos utilizan sus destrezas de comprensión y expresión oral para preguntar y responder preguntas.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda - CD 1; CD 3 - Flashcards: <i>Kelly, Otto; numbers 1-3 (Amanda and Friends 1*), numbers, 4-6 (Amanda and Friends 2*); green, orange, red, yellow (Amanda and Friends 1*), brown, purple (Amanda and Friends 2*)</i> - SB 0.2 Opcional: - Worksheet 0.2 (TRB)

Actividades de refuerzo y ampliación U0, lección 2:

- **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 0.2. (TRB) y los alumnos nombran los números. Cuentan las ceras de colores y dicen la cantidad. Trazan los números y los unen con la cantidad correcta de objetos.

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

- **Playground game:** se colocan las flashcards de los números 1-6 en distintos lugares y se nombran los números para que los alumnos vayan hasta la flashcard correspondiente.
- **Clapping:** se nombra un número para que los alumnos den esa cantidad de palmadas. Después el profesor da unas palmadas y los alumnos dicen el número de palmadas.
- **Count to 6:** se colocan en círculo y van nombrando los números 1-6. Al llegar a 6 dan seis palmadas y se empieza otra vez, nombrando los números y dando palmadas, hasta que todos los alumnos hayan participado.
- **Colour mix-up:** sentados en círculo, se reparten papeles con un color escrito. Se nombra un color y los alumnos con ese color se ponen de pie e intercambian sitios. Al nombrar *colour mix-up* todos los alumnos se ponen de pie y se cambian de sitio.

- **Arts and crafts:** los alumnos realizan un dibujo de un arcoíris con seis arcos. Numeran y nombran los colores.

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

Unidad 1 – Home

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 las habitaciones de una casa: <i>bathroom, bedroom, kitchen, living room</i>. - Entender la pregunta: <i>Where's (Alfie)?</i> - Revisar el vocabulario de los miembros de la familia: <i>auntie, brother, cousin, daddy, grandad, granny, mummy, sister</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 dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda y junto con las flashcards se repasa el vocabulario de los miembros de la familia. Vocabulary presentation. Se muestran las flashcards de las habitaciones de la casa 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 señalan las habitaciones en él. Se realiza la actividad de audio del póster colocando los poster pop-outs de la familia en la habitación que se indique. Vocabulary practice. Los alumnos lanzan el cubo de las flashcards con dos habitaciones y dos miembros de la familia, nombrando la imagen que se muestre. Se colocan las flashcards en la pizarra y los alumnos responden sobre la habitación en la que se encuentran los miembros de la familia. Song. Escuchan la canción <i>My house</i> y señalan las flashcards de las habitaciones según se mencionan. Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando. Por grupos, escuchan la canción y cantan uno de los versos mostrando la flashcard correspondiente. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Los alumnos pegan las pegatinas de los personajes en la página del SB, en la habitación que deseen. Contestan a las preguntas sobre la habitación en la que se encuentran sus pegatinas. Por parejas preguntan y responden sobre las habitaciones en las que se encuentran las pegatinas de los personajes. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye-bye!</i>	- CP: desarrollan sus destrezas en comprensión y producción oral para preguntar y responder utilizando el lenguaje nuevo y el de repaso. - CE: deciden por sí solos donde quieren pegar las pegatinas.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1 - Flashcards: <i>bathroom, bedroom, kitchen, living room; brother, daddy, mummy, sister</i> (Amanda and Friends 1*), <i>auntie, cousin, grandad, granny</i> (Amanda and Friends 2*) - Flashcards 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>Pass the paper</i> :			
Pass the paper (Cooperative Learning Guide - Lesson 1 - Vocabulary, p.18)			
Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Interrelación positiva - Participación igualitaria - Nombrar las habitaciones de una casa - Entender la pregunta <i>Where's...?</i> - Repasar los miembros de la familia	Descripción general. Los alumnos de cada equipo se turnan para completar la ficha conjuntamente. Cada miembro del equipo contribuye igualmente para completar la tarea. 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 miembros de la familia 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 miembro de la familia, lo nombra y el resto del equipo pregunta: <i>Where's (granny)?</i> El alumno 1 lo coloca en una habitación y nombran la habitación: <i>(Granny) is in the (bedroom)</i>. El alumno 2 elogia al alumno 1. El alumno 1 pasa el mini póster al alumno 2. 4. El alumno 2 repite el proceso con otro miembro de la familia. 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 (A) tamaño A4 (1 copia por equipo) - Copia del poster pop-out (A) tamaño A4 (1 copia por equipo) - Tijeras (1 por equipo) Opcional: - Pegamento (1 por equipo)

Actividades de refuerzo y ampliación U1, 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 1.1. (TRB) y los alumnos nombran las habitaciones de la casa. Trazan la ruta desde Amanda hasta una de las habitaciones y responden a la pregunta *Where's Amanda?*

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

- **Playground game 1:** se colocan las flashcards en distintos lugares y se dan instrucciones para que vayan hasta la flashcard correspondiente.
- **Playground game 2:** se colocan las flashcards en distintos lugares y los alumnos se colocan junto a la flashcard que deseen. Se realizan preguntas sobre el lugar en el que se encuentran distintos alumnos para que ellos respondan diciendo el nombre de la habitación.
- **Where's mummy?:** se reparten las flashcards de las habitaciones y las de los miembros de la familia. Se dan instrucciones sobre dónde se encuentra cada miembro de la familia para que los niños se vayan colocando detrás de los niños que tienen las flashcards de las habitaciones. Responden a la pregunta *Where's mummy?*
- **Which room?:** se realiza mímica para que los alumnos adivinen la habitación representada (ej.: darse una ducha - baño). Después realizan ellos la mímica.

- **Arts and crafts:** los alumnos realizan un dibujo de su casa.

Unidad 1 - Lección 2 (SB p.9 - TB pp.44-47)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Revisar los números 1-6. - Identificar los números 7-10. - Entender las preguntas: <i>How many? What colour is number 10? What number is blue?</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 dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la flashcard de Otto. Se revisan los números 1-6 con las flashcards. Escuchan las canciones de los números. Concepts presentation. Se presentan los números 7-10 mostrando las flashcards con Otto para que los alumnos repitan las palabras tras el profesor. Se expone el póster y los alumnos señalan las puertas de colores. Se muestran los poster pop-outs de las flores y los alumnos las cuentan. Se repite con los poster pop-outs de los números. Se realiza la actividad de audio del póster pegando los poster pop-outs de las flores y los números en las puertas de colores con Blue-tack. Concepts practice. Por grupos, cuentan objetos conjuntamente. Se nombra un número y los alumnos muestran esa cantidad con sus manos. Se reparten las flashcards 1-10 y los alumnos se colocan siguiendo el orden numérico. Songs. Se colocan las flashcards de los números en la pizarra y los alumnos las nombran cuando se señalan. Escuchan las canciones <i>Number Seven, Number eight, Number nine</i> y <i>Number ten</i> y señalan las flashcards correspondientes. Escuchan de nuevo las canciones y se unen cantando y mostrando los números con sus manos. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se señalan las pelotas en el SB, preguntando <i>What number is this?</i> y <i>What colour is it?</i> para que los alumnos respondan. Trazan los números primero con el dedo y después con lápiz. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la flashcard de Otto escuchando la canción <i>Bye-bye!</i>	- CP: emplean sus destrezas en comprensión y producción oral para cantar y responder a las preguntas en inglés. - STEM: amplían su conocimiento de los números hasta el 10.	- Teacher's i-solutions - CD 1; CD 3 - Flashcards: <i>Otto; numbers 7-10, numbers 1-3 (Amanda and Friends 1*), numbers 4-6 (Amanda and Friends 2*)</i> - Poster (B) - Poster pop-outs - Realia: 10 objetos - SB 1.2 Opcional: - Worksheet 1.2 (TRB)

Actividades de refuerzo y ampliación U1, 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 1.2. (TRB) y los alumnos nombran los números. Se cuentan los objetos de las cajas y los alumnos dibujan más objetos hasta completar las cantidades correctas.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Playground game 1:** se colocan las flashcards en distintos lugares y se nombran los números para que los alumnos vayan hasta la flashcard correspondiente.
 - **Playground game 2:** juegan a *What time is it, Mr Wolf?* con los números.
 - **Counting to 10:** se forman grupos de diferente número de niños. Cuentan cuántos son en cada grupo. Se repite con diferentes voces, tonos, etc.
 - **Find your partner:** se reparten papeles con un número escrito. Los alumnos dicen su número en voz alta hasta encontrar a un compañero con el mismo número y forman parejas.
- **Arts and crafts:** los alumnos realizan una exposición de números pegando objetos pequeños o fotografías de revistas en tarjetas con el número correspondiente.
- **Traditional action songs:** Escuchan las canciones acompañadas de acciones: *One potato, two potato* y *One, two, fasten my shoe*.

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 tradicional: <i>Goldilocks</i>. - Reconocer vocabulario de la casa y la familia.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!</i>, <i>Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Se dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la flashcard de George. Se explica la historia que van a escuchar: <i>Goldilocks</i>. Story presentation. Identifican a los personajes de la historia: Goldilocks y los tres osos. Se muestran las Story cards señalando a los personajes y otros objetos para que los alumnos los identifiquen. Escuchan el Story chant. Story. Escuchan la historia <i>Goldilocks</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 la ruta que sigue Goldilocks nombrando los lugares por los que pasa en orden. Los alumnos después trazan la ruta con una pintura. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la flashcard de George escuchando la canción <i>Bye-bye!</i>	- CP: participan en una historia diciendo expresiones repetidas. - CCEC: siguen una historia tradicional parte del patrimonio cultural europeo.	- Teacher's i-solutions - CD 1 - Flashcard: <i>George</i> - Story cards - SB 1.3 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 repiten la expresión <i>Mmm, it's just right!</i> Rodean el bowl de sopa, la silla y la cama que elige Goldilocks. - 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 las story cards en la pizarra y se describe una de ellas. Los alumnos señalan la tarjeta correspondiente. • Act it out!: por grupos, se asigna un personaje a cada alumno. Practican y escenifican la historia para el resto de sus compañeros. - 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 la casa: <i>bathroom, bedroom, kitchen, living room</i>. - Revisar los números 7-10.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning! o Good afternoon!</i> Se dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda y la flashcard de Otto. Se explica que van a repasar todo lo aprendido en la unidad. Vocabulary and Concepts consolidation. Se coloca la flashcard de Otto en la pizarra y cuentan hasta 10 varias veces. Identifican el número que se escribe en la pizarra. Pegan los pop-outs con Blue-tack en el póster siguiendo las indicaciones del profesor. Cuentan las flores y las colocan en la puerta con el número correspondiente. Vocabulary and Concepts practice. Identifican los nombres de las habitaciones al mostrarles las flashcards. Lanzan el cubo con las flashcards y nombran la palabra correspondiente. Practican los números con el cubo también. Pop-outs. Se reparten los pop-outs y señalan las habitaciones correctas mientras escuchan la canción <i>My house</i>. Esconden a los personajes en la casa y responden a las preguntas del profesor sobre dónde se encuentra cada personaje. Juegan por grupos con los pop-outs preguntando y respondiendo sobre dónde se encuentra cada personaje. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Identifican las habitaciones en el SB. Pegan las pegatinas en la habitación correcta según las indicaciones de la audición. Finalmente se dibujan en la habitación. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Cuentan de nuevo hasta 10. Se despiden de la marioneta Amanda y de la flashcard de Otto escuchando la canción <i>Bye-bye!</i>	- CE: los alumnos utilizan su imaginación con los pop-outs y toman decisiones cuando juegan con ellos. - CD: los alumnos utilizan la pizarra digital.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 3 - Poster (B) - Poster pop-outs - Flashcards: <i>Otto; bathroom, bedroom, kitchen, living room; numbers 7-10; numbers 1-3 (Amanda and Friends 1*), numbers 4-6 (Amanda and Friends 2*)</i> - Flashcard cube - Pop-outs - SB 1.4 - Pegatinas 1.4 Opcional: - Worksheet 1.4 (TRB) - Phonics Big Book - Worksheet 'CH' (TRB)

Opcional: Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa <i>One-two-four</i> :			
One-two-four (Cooperative Learning Guide - Lesson 4 - Consolidation, p.19)			
Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Interrelación positiva - Participación igualitaria - Responsabilidad individual - Repasar el vocabulario de la casa - Entender la pregunta <i>Where's Amanda?</i>	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. Pasos: 1. El <i>materials manager</i> recoge las fotocopias 1.1. y los lapiceros y lo reparte. 2. El profesor explica la actividad para toda la clase: los alumnos tienen que nombrar las habitaciones y resolver el laberinto para responder a la pregunta <i>Where's Amanda?</i> 3. Los alumnos resuelven el laberinto individualmente. 4. Comparan su trabajo con un compañero. Ambos nombran las habitaciones que aparecen en la fotocopia y dicen donde se encuentra Amanda. 5. Las parejas comparan su trabajo con el resto de su equipo y todos nombran las habitaciones. 6. El <i>speaker</i> de cada equipo se levanta y nombra las habitaciones y responde a la pregunta <i>Where's Amanda?</i> 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.	Esta estructura de aprendizaje activa los conocimientos previos de los alumnos y revisa el contenido de la unidad.	- Worksheet 1.1 (TRB) - Lapiceros (1 por niño) Opcional: - Ceras de colores (1 paquete 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 y número de objetos. Identifican después las habitaciones. Escuchan la audición y unen cada objeto con la habitación correspondiente trazando una línea.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Playground game:** se dibuja el juego en el suelo del patio con tiza y juegan a uno de los juegos.
 - **Hunt:** se nombra un objeto y un número y por grupos intentan reunir la cantidad correcta de ese objeto.
 - **Count to 10:** por grupos pequeños, se pasan una pelota y van contando hasta 10 intentando que no se les caiga.
- **Traditional action songs:** Escuchan las canciones acompañadas de acciones: *One potato, two potato* y *One, two, fasten my shoe*.
- **Phonics: the sound 'ch':**
 - Se presenta el sonido CH y las palabras con CH mediante audio.
 - Se muestra la historia en el Phonics Big Book mientras la escuchan.
 - Identifican las palabras con CH que se señalan.
 - Identifican los objetos de la fotocopia (TRB).
 - Colorean su comida favorita con CH.
 - Se nombra a algún alumno cuyo nombre comience con CH.

Unidad 2 – Toys

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 juegos infantiles de un parque: <i>seesaw, slide, springer, swing</i>. - Revisar el vocabulario de los juguetes: <i>ball, car, doll, teddy</i>. - Entender la pregunta: <i>What's (Alfie) on?</i> - 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 dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda y se revisa el vocabulario de los juguetes con las flashcards. Vocabulary presentation. Se muestran las flashcards de los juegos del parque 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 señalan los juegos en él. Se realiza la actividad de audio del póster colocando los poster pop-outs de los juegos en el parque indicado. Se puede ampliar la actividad dando instrucciones y realizando preguntas sobre el póster. Vocabulary practice. Por equipos, eligen un juego cada equipo y lanzan el cubo de las flashcards con los juegos, hasta que aparece uno de los elegidos por un equipo. Se repite eligiendo diferentes juegos. Song. Escuchan la canción <i>In the park</i> y señalan las flashcards de los juegos según se mencionan. Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando. Por grupos, escuchan la canción y cantan uno de los versos. Después intercambian los versos. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Los alumnos identifican los juegos del parque en el SB. Pegan las pegatinas de los personajes en el juego del parque del SB que deseen. Contestan a las preguntas sobre el juego en el que se encuentran sus personajes. Por parejas preguntan y responden sobre los juegos en que se encuentran los personajes. Rodean su juego favorito. 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 utilizan sus destrezas en producción y comprensión oral. - CE: ganan independencia decidiendo por sí solos donde quieren pegar las pegatinas.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1 - Flashcards: <i>seesaw, slide, springer, swing; Amanda, Alfie, George, Otto; ball, car, doll, teddy (Amanda and Friends 1*)</i> - Flashcards cube - Poster (A) - Poster pop-outs - SB 2.1 - Pegatinas 2.1 Opcional: - Worksheet 2.1 (TRB)

Actividades de refuerzo y ampliación U2, 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 2.1. (TRB) y los alumnos nombran los juegos del parque. Observan las ilustraciones e identifican la que es diferente en cada grupo y la rodean. Escuchan la canción *In the park*.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Playground game:** se colocan las flashcards en distintos lugares de un espacio abierto. Los alumnos se colocan junto a una flashcard del juego que más les guste y contestan a las preguntas del profesor sobre dónde se encuentra cada alumno: *What's (Ana) on?*
 - **What's Amanda on?:** Por equipos, con las flashcards de los juegos del parque y las de los personajes sobre ellas en la pizarra, intentan adivinar el juego en el que se encuentra cada personaje: *What's (Amanda) on?*
 - **Teddy bears' party in the park:** se solicita permiso para llevar a los alumnos a un parque cercano al colegio. Traen a clase su peluche favorito y van al parque.
- **Arts and crafts:** los alumnos realizan un dibujo de un parque.

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 movimientos <i>up</i> y <i>down</i> - Entender la pregunta: <i>Is (Amanda) up or down?</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> Se dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda. Se introducen los nuevos conceptos <i>up</i> y <i>down</i> haciendo que la marioneta salte arriba y abajo. Concepts presentation. Se presentan los conceptos <i>up</i> y <i>down</i> dibujando un zig-zag en la pizarra y nombrando <i>up</i> o <i>down</i> según se sigue la línea hacia arriba o hacia abajo. Se muestran las flashcards y los alumnos reproducen las palabras. Se expone el póster mostrando la montaña rusa y se muestran los pop-outs de los personajes. Se mueve el pop-out de Amanda por la montaña rusa, indicando en cada momento <i>up</i> o <i>down</i>, animando a los alumnos a unirse. Se realiza la actividad de audio del póster pegando los poster pop-outs de los personajes con Blue-tack en un lugar de la montaña rusa, subiendo o bajando. Concepts practice. Con los alumnos en pie, se les muestra cómo estirarse hacia arriba o agacharse hacia abajo. Se nombran los conceptos <i>up</i> o <i>down</i> y los alumnos realizan los movimientos apropiados. Song. Se colocan las flashcards <i>up</i>, <i>down</i> y <i>slide</i> en la pizarra y los alumnos las nombran cuando se señalan. Escuchan la canción <i>Up and down</i> y señalan las flashcards correspondientes. Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Los alumnos identifican si Amanda señala hacia abajo o hacia arriba en el SB y se repite con Alfie. Identifican los objetos y niños que van hacia arriba y los que van hacia abajo. Relacionan los dibujos que van hacia arriba con Amanda, trazando una línea, y los que van hacia abajo con Alfie. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye-bye!</i>	- CP: emplean sus destrezas en comprensión y producción oral para cantar y responder a las preguntas en inglés. - STEM: los alumnos aplican sus destrezas de razonamiento matemático para identificar el movimiento direccional.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 3 - Flashcards: <i>down</i>, <i>up</i>; <i>slide</i> - Poster (B) - Poster pop-outs - SB 2.2 Opcional: - Worksheet 2.2 (TRB)

Opcional - Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa <i>Cooperative drama</i> :			
Cooperative drama (Cooperative Learning Guide - Lesson 2 - Concepts, p.20)			
Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- interdependencia positiva - Participación igualitaria - Responsabilidad individual - Identificar los movimientos <i>up</i> y <i>down</i> - Participar activamente en un juego	Descripción general. Los alumnos trabajan por parejas o en equipo para representar una tarea específica. Si deciden trabajar por parejas, entonces organizan los papeles entre ellos. Pasos: 1. El <i>materials manager</i> recoge el material para el equipo y se lo entrega al <i>recorder</i>. 2. El profesor expone las flashcards y worCDards sobre la pizarra. 3. El <i>recorder</i> copia la palabra UP en un folio y la palabra DOWN en otro folio. 4. El <i>materials manager</i> coloca los folios boca abajo sobre la mesa. 5. El alumno 1 de cada equipo mezcla los folios y descubre uno de ellos para que lo vea todo el equipo. 6. El alumno 1 nombra la palabra y el resto del equipo la representa con acciones. 7. El alumno 2 repite el proceso. 8. Continúan hasta que todo el equipo ha participado. 9. El <i>materials manager</i> retira el material. 10. 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.	- Folios (2 por equipo) - Lapiceros (1 por equipo) - Flashcards y worCDards U2: <i>up</i>, <i>down</i> Opcional: - Pegamento (1 por equipo)

Actividades de refuerzo y ampliación U2, 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 2.2. (TRB) y los alumnos rodean con un círculo a las personas que van hacia arriba o hacia abajo. Después trazan la línea que sigue el balón.

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

- **Playground game:** en un espacio abierto, los alumnos practican a lanzar la pelota dando botes para que se muevan hacia arriba y hacia abajo. Describen cómo se mueve la pelota.
- **Up and down:** en un espacio con escaleras amplias, algunos alumnos se colocan de la mitad hacia arriba y se dan instrucciones: *Girls, go up. Boys, go down.*
- **Song actions:** Escuchan la canción *Up and down* y realizan acciones escenificando los versos.
- **The Grand Old Duke of York:** los alumnos marchan como si fuesen soldados moviendo los brazos hacia arriba y hacia abajo mientras escuchan la rima *The Grand Old Duke of York*.

- **Traditional action songs:** Visualizan las canciones acompañadas de acciones: *Incy Wincy spider* y *Teddy bear, teddy bear*.

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>In the park</i>. - Reconocer los sentimientos de un personaje. - Reconocer vocabulario de los juegos en un parque: <i>seesaw, slide, springer, swing</i>.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Se dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la flashcard de George. Story presentation. Se muestra la story card 1 y se formulan preguntas sobre el lugar en el que se encuentran los personajes y sobre los juegos del parque. Escuchan el Story chant. Story. Escuchan la historia <i>In the park</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 escenas en el SB y los alumnos reflexionan sobre el orden de cada una en la historia. Los alumnos colorean el número debajo de cada imagen según la secuencia de la historia. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la flashcard de George escuchando la canción <i>Bye-bye!</i>	- CP: participan en una historia diciendo expresiones repetidas. - CC: los alumnos se identifican con las acciones de los personajes y aprenden cómo los amigos pueden ayudarse entre sí.	- Teacher's i-solutions - CD 1 - Flashcard: <i>George</i> - Story cards - SB 2.3 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 se revisa la historia con los alumnos. Los alumnos explican en su lengua materna el problema que tiene George. Identifican el problema de la historia coloreando el marco de la imagen correspondiente de rojo y la solución, de verde. - 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 las story cards en la pizarra y se describe una de ellas. Los alumnos señalan la tarjeta correspondiente. • Act it out!: por grupos, se asigna un personaje a cada alumno. Practican y escenifican la historia para el resto de sus compañeros. - 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 juegos del parque: <i>seesaw, slide, springer, swing</i>. - Revisar los movimientos <i>up</i> y <i>down</i>.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Se dice la fecha, la estación 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 revisan los conceptos <i>up</i> y <i>down</i> mostrando las flashcards y escuchando la canción <i>Up and down</i>. Se dan instrucciones para que los alumnos levanten los brazos o los bajen. Se van dando las instrucciones más rápido y cambiando el orden, hasta que se eliminen todos los alumnos excepto 5, que serán los ganadores. Se dan indicaciones para que un alumno voluntario coloquen los pop-outs de los personajes con Blue-tack sobre el póster: <i>Put (George) going (down)</i>. Vocabulary and Concepts practice. Identifican los nombres de los juegos del parque al mostrarles las flashcards. Lanza el cubo con las flashcards y nombran la palabra correspondiente. Se colocan las flashcards de los personajes en el cubo sobre las flashcards de los juegos. Se lanza de nuevo el cubo y responden intentando adivinar dónde se encuentran los personajes. Pop-outs. Se reparten los pop-outs y señalan el juego correcto mientras escuchan la canción <i>In the park</i>. Extraen las piezas del rompecabezas y las mezclan, después lo completan. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Identifican los juegos del parque en el SB. Pegan las pegatinas de colores según las indicaciones de la audición. Se revisa la actividad formulando preguntas sobre el lugar en el que han pegado las pegatinas. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye-bye!</i>	- CE: los alumnos toman la iniciativa para completar el rompecabezas con los pop-outs. - CD: los alumnos utilizan la pizarra digital.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 3 - Flashcards: <i>down, up; seesaw, slide, springer, swing; Alfie, Amanda, George</i> - Flashcard cube - Poster (B) - Poster pop-outs - Review game poster U1 y U2 - Pop-outs - SB 2.4 - Pegatinas 2.4 Opcional: - Worksheet 2.4 (TRB) - Phonics Big Book - Worksheet 'R' (TRB)

Opcional: Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa <i>Pencils in</i> :			
<i>Pencils in</i> (Cooperative Learning Guide - Lesson 4 - Consolidation, p.21)			
Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Interacción simultánea - Interdependencia positiva - Participación igualitaria - Responsabilidad individual - Revisar el vocabulario de los juguetes del parque	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. 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>Which one is different in each line?</i> 4. Los miembros del equipo debaten la respuesta hasta que tienen clara la solución, practicando la expresión <i>This one</i>. Cada alumno coge su lápiz y rodea el que no pertenece en cada línea. 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.	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 equipo)

Actividades de refuerzo y ampliación U2, 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 2.4. (TRB) y los alumnos dicen los nombres de los juegos y donde se encuentran los personajes. Escuchan la audición, responden a las preguntas oralmente y trazan las flechas. Individualmente contestan a las preguntas formuladas por el profesor sobre la imagen.

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

- **Playground game 1:** en un espacio abierto como el patio, se dan instrucciones para que los alumnos salten lo más alto posible: *jump up*.
- **Playground game 2:** en un espacio abierto como el patio, se dan instrucciones para que los alumnos lancen una pelota hacia una dirección u otra: *Throw it up. Throw it down*.
- **Snakes and ladders:** Se expone el póster de repaso de las unidades 1 y 2 y se divide la clase en varios equipos. Se turnan para lanzar el dado y decir la palabra de la imagen sobre la que han caído.

- **Traditional action songs:** Visualizan las canciones acompañadas de acciones: *Incy Wincy spider* y *Teddy bear, teddy bear*.

- **Phonics: the sound 'R':**

- Se presenta el sonido R y las palabras con R 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 R que se señalan.
- Señalan las imágenes de las palabras que se nombran.
- Identifican los objetos de la fotocopia (TRB).
- Nombran al menos tres palabras que comiencen por R.
- Se nombra a algún alumno cuyo nombre comience con R.

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>feet, fingers, hair, teeth</i>. - Repasar las partes del cuerpo aprendidas en niveles anteriores: <i>arms, ears, eyes, hands, head, legs, mouth, nose</i>. - 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 dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda y se introduce el tema de las partes del cuerpo haciendo que la marioneta se señale la cabeza preguntando <i>What's this?</i>. Vocabulary presentation. Se revisan las partes del cuerpo de niveles anteriores señalándose las distintas partes del cuerpo y preguntando <i>What's this?</i> Se nombran las nuevas partes del cuerpo y 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 señalan las partes del cuerpo en él que se indican. Se realiza la actividad de audio del póster colocando los poster pop-outs de las partes del cuerpo siguiendo las instrucciones. Vocabulary practice. Los alumnos eligen una palabra antes de lanzar el cubo de las flashcards con las partes del cuerpo nuevas y dos de repaso. Song. Escuchan la canción <i>My body</i> y mueven las partes del cuerpo según se mencionan. Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando. Por grupos, escuchan la canción y cantan uno de los versos. Después intercambian versos y cantan otra vez la canción. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Los alumnos pegan las pegatinas de las partes del cuerpo en la página del SB, junto al niño, donde corresponde. Trazan los números 2 y 10. Contestan a las preguntas formuladas por el profesor sobre la imagen. 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 aplican sus destrezas en expresión y comprensión oral. - CE: deciden por sí solos donde quieren pegar las pegatinas.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 3 - Flashcards: <i>feet, fingers, hair, teeth; ears, eyes, mouth, nose (Amanda and Friends 1*)</i>; <i>arms, hands, head, legs (Amanda and Friends 2*)</i> - Flashcards 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 <i>Think-pair-share</i> :			
Think-pair-share (Cooperative Learning Guide - Lesson 1 - Vocabulary, p.22)			
Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Responsabilidad individual - Interacción simultánea - Interdependencia positiva - Nombrar las partes del cuerpo	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 3.1 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 dibujar para que las imágenes sean iguales. Si no están seguros, preguntan a su compañero. 5. Cuando los dos compañeros han terminado, comparan sus dibujos y comprueban que ambos lo han realizado correctamente. 6. Después, conjuntamente nombran las partes del cuerpo que aparecen en los dibujos (<i>arms, ears, eyes, feet, fingers, hair, hands, head, mouth, nose, legs and teeth</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 3.1 (TRB) (1 copia por niño) - Lapiceros (1 por niño) Opcional: - Ceras de colores (1 paquete por equipo)

Actividades de refuerzo y ampliación U3, 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 3.1. (TRB) y los alumnos nombran las partes del cuerpo que se ven. Completan los dibujos incompletos para que sean iguales dibujando las partes del cuerpo que faltan.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Playground game:** en un espacio abierto como el patio y por parejas o grupos de tres, van andando mientras el profesor da palmas. Al parar, se nombra una parte del cuerpo y los alumnos han de encontrar a sus compañeros y tocar esa parte del cuerpo que se ha nombrado.
 - **How many?:** se nombra un número (*one, two, ten*) y los alumnos nombran las partes del cuerpo de las que hay esa cantidad.
 - **Body percussion:** se muestra cómo crear un patrón musical: *two clicks, four claps, two stamps*, etc. Se anima a los alumnos a experimentar y crear su propio patrón musical con su cuerpo.
- **Arts and crafts:** los alumnos realizan un dibujo de ellos mismos. En un papel continuo dibujan su silueta.
- **Traditional action songs:** Visualizan las canciones acompañadas de acciones: *Head, shoulders, knees and toes* y *Ten little fingers*.

Unidad 3 - Lección 2 (SB p.25 - TB pp.80-83)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Identificar los adjetivos <i>long</i> y <i>short</i>. - Entender la pregunta: <i>Is it long or short?</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> Se dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda. Concepts presentation. Se presentan los conceptos <i>long</i> y <i>short</i> dibujando una línea larga y otra corta en la pizarra y nombrando los conceptos para cada una. Algunos voluntarios dibujan una línea en la pizarra y responden sobre su tamaño: <i>Is it long or short?</i> Otro grupo de voluntarios sale al frente de la clase y se pregunta sobre la longitud de su pelo. Se expone el póster y los alumnos identifican las partes del cuerpo que se señalan. Se muestran los poster pop-outs del pelo y se revisan los colores y la longitud. Se realiza la actividad de audio del póster pegando el pelo con Blue-tack según las instrucciones. Concepts practice. Los alumnos voluntarios describen su pelo. Se describe el pelo de un alumno de clase para que los alumnos adivinen de quién se trata: <i>It's a girl. She's got short brown hair.</i> Song. Se colocan las flashcards de <i>long</i> y <i>short</i> en la pizarra y los alumnos las nombran cuando se señalan. Escuchan la canción <i>Long and short</i> y señalan las flashcards correspondientes. Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se señalan los lápices en el SB, preguntando <i>Is it long or short?</i>. Trazan las líneas de los lápices a las cabezas y dibujan el pelo según la longitud de los lápices. 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 aplican sus destrezas en expresión oral con un vocabulario más amplio para describir el pelo de las personas. También practican la coordinación en la pre-escritura. - STEM: los alumnos aplican sus destrezas en razonamiento matemático para relacionar una imagen con el concepto <i>long</i> o <i>short</i>.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1 - Poster (B) - Poster pop-outs - Flashcards: <i>long</i>, <i>short</i> - SB 3.2 Opcional: - Worksheet 3.2 (TRB)

Actividades de refuerzo y ampliación U3, 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 3.2. (TRB) y los alumnos identifican los objetos. Trazan líneas uniendo las mitades de los objetos y colorean los objetos pequeños de cada grupo.

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

- **Playground game:** en un espacio abierto como el patio se dan instrucciones para que los alumnos las realicen: *Take a long step. Do a short jump. Girls, take six short steps. Children with long hair, take five long steps.*
- **True or false:** se introducen los conceptos *true* y *false* y practican diciendo las palabras. Se describen alumnos o profesores del colegio y los alumnos deciden si la descripción es verdadera o falsa: *Maria has got long hair.*

- **Arts and crafts:**

- **Funny hair:** los alumnos realizan un dibujo de ellos mismos con un pelo diferente al suyo.
- **A long and short display:** se elabora un póster para el concepto long y otro para el concepto short. Los alumnos pegan dibujos u objetos para demostrar el concepto.

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 tradicional: <i>Little Red Riding Hood</i>. - Reconocer vocabulario aprendido previamente.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Se dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la flashcard de George. Se explica la historia que van a escuchar: <i>Little Red Riding Hood</i>. Story presentation. Identifican a los personajes de la historia y los nombran en inglés: <i>Little Red Riding Hood, the wolf, granny</i>. Se muestra la story card 1 señalando a los personajes y otros objetos para que los alumnos los identifiquen. Escuchan el Story chant. Story. Escuchan la historia <i>Little Red Riding Hood</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 deciden la que pertenece a la historia, marcándolas con un tic. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la flashcard de George escuchando la canción <i>Bye-bye!</i>	- CCEC: los alumnos siguen una historia tradicional parte del patrimonio cultural europeo. - CC: los alumnos se identifican con las acciones de los personajes principales y su firmeza para resolver la situación.	- 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 la historia conjuntamente. Identifican el personaje que realiza las acciones de las viñetas en la fotocopia. Rodean la cara del personaje que realiza cada acción para cada ilustración. - 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 las story cards en la pizarra y se describe una de ellas. Los alumnos señalan la tarjeta correspondiente. • Act it out!: por grupos, se asigna un personaje a cada alumno. Practican y escenifican la historia para el resto de sus compañeros. - 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>feet, fingers, hair, teeth</i>. - Revisar los adjetivos <i>long</i> y <i>short</i>.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Se dice la fecha, la estación 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 revisan los conceptos <i>long</i> y <i>short</i> mostrando las flashcards. Levantan la mano los alumnos que tengan el pelo largo. Pegan los pop-outs con Blue-tack en el póster siguiendo las indicaciones del profesor: <i>Give the girl long red hair.</i> Vocabulary and Concepts practice. Lanza el cubo con las flashcards de las partes del cuerpo y nombran la palabra correspondiente. Se dan instrucciones para que los alumnos muestren diferentes partes del cuerpo: <i>Show me your (teeth)</i>, hasta que todos los alumnos estén eliminados excepto 5, que serán los ganadores. Pop-outs. Se reparten los pop-outs y responden a la pregunta <i>What's this?</i> sobre cada tarjeta. Escuchan la canción <i>My body</i> y mueven la parte del cuerpo que se menciona. Juegan por parejas al juego con los pop-outs. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Responden a las preguntas sobre los pares de imágenes en el SB: <i>Is this long hair or short hair? Two teeth or lots of teeth? How many fingers? How many feet?</i> Pegan las pegatinas según las indicaciones de la audición. Finalmente nombran las partes del cuerpo que conocen. Opcionalmente realizan un dibujo de ellos mismos. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye-bye!</i>	- CPSAA: los alumnos desarrollan destrezas en tácticas de memorizar jugando con los pop-outs. - CD: los alumnos utilizan la pizarra digital.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 3 - Flashcards: <i>feet, fingers, hair, teeth; long, short</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 'L' (TRB)

Opcional: Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa Cooperative list:			
Cooperative list (Cooperative Learning Guide - Lesson 4 - Consolidation, p.23)			
Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Responsabilidad individual - Interacción simultánea - Interdependencia positiva - Revisar el vocabulario del cuerpo - Revisar los adjetivos <i>long</i> y <i>short</i>	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. Pasos: 1. El profesor expone las flashcards sobre la pizarra para que los alumnos recuerden el vocabulario. 2. El <i>materials manager</i> recoge los folios y lapiceros y los reparte. 3. El profesor explica la tarea: cada alumno va a dibujar dos partes del cuerpo que sepan nombrar en inglés. 4. Se da tiempo para que los alumnos realicen los dibujos. 5. El profesor indica que los alumnos se pueden levantar llevando sus dibujos y lápices. Forman parejas e intercambian información sobre las partes del cuerpo que han dibujado. Si uno de los alumnos ha dibujado diferentes partes del cuerpo, el compañero las dibuja para ampliar su lista. 6. Comparan sus dibujos con tantos compañeros como sea posible. 7. Los alumnos regresan a su sitio. 8. El alumno 1 de cada equipo muestra su lista al resto del equipo y nombra las partes del cuerpo que ha dibujado. Si alguno de los miembros del equipo no tiene alguna de esas partes, la dibuja en su folio. 9. El alumno 2 procede de la misma forma, y así con el resto de los miembros del equipo. 10. El <i>materials manager</i> recoge las hojas y los lapiceros. 11. 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 en procesar información. También ayuda a los alumnos a completar la tarea con éxito e incrementa la motivación.	- Flashcards U3: <i>feet, fingers, hair, teeth</i> - Folios (1 por niño) - Lapiceros (1 por niño) Opcional: - Flashcards (Amanda and Friends 1*): <i>ears, eyes, mouth, nose</i>

Actividades de refuerzo y ampliación U3, 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 3.4. (TRB) y los alumnos nombran las partes del cuerpo que ven. Escuchan una audición y dibujan las partes del cuerpo en el monstruo que se describen. Después relacionan los objetos con las partes del cuerpo. Individualmente responden a las preguntas del profesor sobre la imagen.

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

- **Amanda says:** juegan a la versión de *Simon says* con Amanda, realizando las acciones que se indiquen.
- **Noughts and crosses:** juegan a *Noughts and crosses* por equipos con las flashcards de las partes del cuerpo.

- **Traditional action songs:** Visualizan las canciones acompañadas de acciones: *The hokey cokey* y *One finger, one thumb, keep moving*.

- **Phonics: the sound 'L':**

- Se presenta el sonido L y las palabras con L 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 L que se señalan.
- Señalan los objetos con L que se nombran.
- Identifican los objetos de la fotocopia (TRB).
- Se nombra a algún alumno cuyo nombre comience con L.

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>boots, scarf, shorts, skirt, socks, T-shirt</i>. - Entender la pregunta: <i>Can you see the (skirt)?</i> - 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 dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda. Se repasa el vocabulario de las prendas de vestir aprendido en niveles anteriores mostrando las flashcards y nombrando Amanda las palabras. 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 responden a las preguntas sobre el póster. Se realiza la actividad de audio del póster nombrando las prendas tras la audición. Nombran las prendas formando una segunda fila igual a la anterior. Después nombran las prendas formando una tercera fila diferente a las anteriores. Vocabulary practice. Los alumnos eligen una prenda de vestir y lanzan el cubo de las flashcards. Gana el equipo cuya prenda se muestre antes. Se repite la actividad eligiendo diferentes prendas. 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. Por grupos, escuchan la canción y cantan uno de los versos. Después intercambian versos. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Los alumnos describen la ropa que lleva Amanda y después George. Pegan las pegatinas de las prendas de vestir en la página del SB, haciendo que las imágenes sean diferentes. Describen la ropa de la segunda imagen. 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 y aplican sus destrezas en comprensión y expresión oral. - CE: deciden por sí solos donde quieren pegar las pegatinas.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 2; CD 3 - Flashcards: <i>boots, scarf, shorts, skirt, socks, T-shirt; coat, dress, hat, jumper, shoes, trousers</i> (<i>Amanda and Friends 2*</i>) - Flashcards cube - Poster (A) - Poster pop-outs - SB 4.1 - Pegatinas 4.1 Opcional: - Worksheet 4.1 (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 1 - Vocabulary, p.24)			
Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Interdependencia positiva - Participación igualitaria - Nombrar ropa - Revisar 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. 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 la ropa del póster y los coloca en el centro de la mesa, al alcance de todos los miembros del equipo. 3. El alumno 1 nombra la primera prenda tendida en la línea superior: <i>Blue T-shirt!</i>, localiza la prenda en los cut-outs y la pega sobre el dibujo del mini póster. Una vez que está pegada, todos los miembros del equipo nombran la prenda de vestir. 4. El alumno 2 repite el proceso con la siguiente prenda. 5. Se pasan el mini póster hasta completar la primera línea. 6. Después se turnan para completar la línea de abajo con el resto de las prendas en el orden que elijan, nombrando siempre la prenda al pegarla. 7. Una vez que todas las prendas están pegadas en el mini-poster, los componentes del equipo escriben su nombre en la parte inferior. El profesor expone todos los mini pósteres en el aula. 8. El <i>materials manager</i> retira 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 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 U4 (A) tamaño A4 (1 copia por equipo) - Copia del poster pop-out U4 (A) tamaño A4 (1 copia por equipo) - Tijeras (1 por equipo) - Pegamento (1 por equipo)

Actividades de refuerzo y ampliación U4, 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 4.1. (TRB) y los alumnos nombran las prendas de vestir de la primera línea y continúan la secuencia. Se repite con las siguientes líneas y completan las secuencias dibujando las prendas que faltan.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Playground game:** se colocan las flashcards en distintos lugares y se dan instrucciones para que vayan hasta la flashcard correspondiente.
 - **What am I wearing?:** se realiza mímica escenificando que se está poniendo una prenda de vestir para que los alumnos lo adivinen. Realizan mímica por grupos para adivinar la prenda que se están poniendo.
 - **Dressing up box:** se disfrazan con diferentes prendas y describen lo que llevan puesto.
- **Arts and crafts:** los alumnos realizan un dibujo de ellos mismos con su ropa favorita. Pueden realizar una sesión *show-and-tell* para describir sus dibujos.
- **Traditional action song:** visualizan la canción *This is the way we go to school* y realizan las acciones.

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 las preposiciones <i>in, on</i> y <i>under</i>. - Entender la pregunta: <i>Where's Alfie?</i> - Escuchar y cantar una canción.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Se dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la flashcard de Alfie. Concepts presentation. Se presentan los conceptos <i>in, on, under</i> dibujando un cuadrado en la pizarra y colocando la flashcard de Alfie en las distintas posiciones, describiéndolas cada vez. Se muestran las flashcards y los alumnos nombran las preposiciones. Se expone el póster y los alumnos señalan a alguien con las posiciones <i>on, in, under</i>. Se muestran los poster pop-outs de los números. Se realiza la actividad de audio del póster pegando los poster pop-outs de los con Blue-tack. Responden a las preguntas del profesor sobre el póster. Concepts practice. Se reparten las ceras de colores y se dan instrucciones para que las coloquen sobre sus manos, debajo o en sus manos. Practican las instrucciones por grupos pequeños. Song. Se colocan las flashcards de las preposiciones en la pizarra y los alumnos las nombran cuando se señalan. Escuchan la canción <i>In, on, under</i> y se va colocando Alfie en la flashcard correspondiente. Escuchan de nuevo las canciones y se unen cantando. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se señalan las imágenes en el SB, preguntando <i>Where's Alfie?</i> y <i>Where's Mimi?</i> para que los alumnos respondan. Completan la página coloreando las imágenes en las que Mimi se encuentra debajo de algo y rodeando las imágenes en las que Alfie se encuentra encima de algo. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la flashcard de Alfie escuchando la canción <i>Bye-bye!</i>	- CP: los alumnos aplican sus destrezas en comprensión y producción oral para cantar y responder a las preguntas en inglés. - STEM: los alumnos aplican sus destrezas en razonamiento matemático para identificar posición.	- Teacher's i-solutions - CD 1; CD 2 - Flashcards: <i>Alfie; in, on, under</i> - Poster (B) - Poster pop-outs - SB 4.2 Opcional: - Worksheet 4.2 (TRB)

Actividades de refuerzo y ampliación U4, 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 4.2. (TRB) y los alumnos identifican lo que representan las imágenes del código. Cuentan los calcetines que hay sobre algo y anotan la cantidad en el recuadro correspondiente. Se repite para *in* y *under*.

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

- **Playground game 1:** en un espacio amplio como el gimnasio se prepara una pista de obstáculos para que los alumnos pasen por encima, debajo o dentro de algo y describan en cada caso donde se encuentran.
- **Playground game 2:** en un espacio amplio con diferentes elementos como mesas, sillas, etc. se dan instrucciones para que los alumnos se coloquen según se indica: *Boys on something. Girls in something.*
- **Song actions:** escuchan la canción *In, on, under* y escenifican mediante acciones donde se encuentra Alfie.

- **Arts and crafts:** se elaboran tres pósteres representando los conceptos *in, on* y *under*. Los alumnos realizan dibujos de Alfie con relación a su cama (*in, on, under*) y colocan el dibujo en el póster correspondiente.

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>The fancy dress costume</i>. - Reconocer los sentimientos de un personaje. - Reconocer vocabulario de la ropa.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!</i>, <i>Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Se dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la flashcard de George. Story presentation. Se muestra la story card 1 y los alumnos contestan a las preguntas del profesor. Se describe la escena y a los personajes. Escuchan el Story chant. Story. Escuchan la historia <i>The fancy dress costume</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 y nombran los disfraces del SB. Los alumnos responden sobre el personaje que lleva cada disfraz. Trazan líneas relacionando los personajes con sus disfraces. Después rodean su disfraz favorito. Individualmente describen el disfraz de Alfie. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la flashcard de George escuchando la canción <i>Bye-bye!</i>	- CCEC: los alumnos siguen una historia. - CC: los alumnos se identifican con los sentimientos y acciones de los personajes y aprenden cómo los amigos pueden ayudarse entre sí.	- Teacher's i-solutions - CD 1, 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 **Puzzle:**

Puzzle (Cooperative Learning Guide - Lesson 4 - Story, p.25)

Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Interdependencia positiva - Interacción simultánea - Escuchar y seguir una historia - Identificar los sentimientos de un personaje	Descripción general. Los alumnos completan una tarea con la ayuda de todos los miembros del equipo, y en este caso, con la ayuda de todos los equipos de la clase. Pasos: 1. El profesor cuenta la historia para toda la clase con las story cards. 2. Los alumnos se sientan con su grupo y el profesor cuenta de nuevo la historia, en esta ocasión sin las story cards. 3. El profesor coloca las story cards sobre la pizarra de forma aleatoria. 4. El profesor lee la primera viñeta de la historia. El primer equipo decide conjuntamente cual es la story card correspondiente. 5. El <i>speaker</i> se acerca a la pizarra y señala la story card. Si es correcta, todos aplauden; si no, el <i>speaker</i> del siguiente equipo sale a ayudar. 6. El profesor lee la siguiente viñeta y el siguiente equipo procede de igual forma. 7. El proceso continúa hasta que todas las story cards están en orden. Cada vez, toda la clase aplaude los aciertos. 8. El equipo celebra el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.	Esta estructura de aprendizaje fomenta el trabajo en equipo y especialmente la cooperación de toda la clase, que desarrollará un vínculo entre todo el grupo.	- Story cards U4

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 se revisa la historia conjuntamente. Los alumnos explican en su lengua materna el problema que tiene Alfie en la historia y cómo se soluciona. Completan la ficha relacionando las partes del disfraz con el personaje que se lo da a Alfie.

- **Games:** juegan a diferentes juegos con las story cards:

- **Order the story cards:** se colocan las story cards sobre el suelo desordenadas. Los alumnos van cogiendo las tarjetas de una en una y colocándolas en la pizarra según el orden correcto de la historia.
- **Which story card?:** se colocan las story cards en la pizarra y se describe una de ellas. Los alumnos señalan la tarjeta correspondiente.
- **Act it out!:** por grupos, se asigna un personaje a cada alumno. Practican y escenifican la historia para el resto de sus compañeros.

- **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>boots, scarf, shorts, skirt, socks, T-shirt</i>. - Revisar las preposiciones <i>in, on, under</i>.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Se dice la fecha, la estación 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 demuestran los conceptos <i>in, on, under</i> con un libro y una bolsa. Se colocan las tres flashcards de las preposiciones en diferentes paredes del aula, se nombra una preposición y los alumnos señalan la flashcard correspondiente. Pegan los pop-outs con Blue-tack en el póster siguiendo las indicaciones del profesor: <i>Put number (3) (under) something.</i> Vocabulary and Concepts practice. Intentan adivinar la flashcard de la ropa que se mostrará al lanzar el cubo. Divididos en grupos, un grupo de alumnos cierra los ojos, el profesor muestra una flashcard a los otros grupos y el primer grupo intenta adivinar la palabra. Pop-outs. Se reparten los pop-outs e identifican las prendas de vestir. Escuchan la canción <i>My clothes</i> y señalan la prenda correcta según se mencionan. Forman los spinners y practican girando el spinner. Nombran la palabra del spinner en la que se para. Juegan por parejas con el spinner a <i>Snap!</i> Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Identifican las prendas de vestir en el SB y su posición. Pegan las pegatinas según las indicaciones de la audición. Opcionalmente realizan más dibujos con distintas posiciones en el SB. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye-bye!</i>	- CC: los alumnos juegan juntos con los pop-outs. - 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 - Review game poster U3 y U4 - Flashcards: <i>boots, scarf, shorts, skirt, socks, T-shirt; in, on, under</i> - Flashcard cube - Pop-outs - SB 4.4 - Pegatinas 4.4 Opcional: - Worksheet 4.4 (TRB) - Phonics Big Book - Worksheet 'SH' (TRB)

Actividades de refuerzo y ampliación U4, 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 4.4. (TRB) y los alumnos dicen los nombres de las prendas de vestir y su posición. Escuchan la audición y colorean las prendas según se indica. Individualmente responden a las preguntas del profesor sobre la imagen.

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

- **Real clothes:** los alumnos traen a clase prendas de vestir extra y se cuelgan en una cuerda de tender como exposición. Se habilita una esquina del aula como si fuese una tienda y los alumnos pueden pedir prendas y probárselas.
- **Clothes display:** los alumnos buscan prendas de vestir en revistas y las recortan. Elaboran un póster con los recortes.
- **Bingo!** por equipos juegan al juego del póster de repaso de las unidades 3 y 4. Se reparten las tarjetas de Bingo y juegan al juego.

- **Traditional action songs:** Visualizan la canción acompañada de acciones: *This is the way we go to school.*

- **Phonics: the sound 'sh':**

- Se presenta el sonido SH y las palabras con SH 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 SH que se señalan.
- Señalan las imágenes que se nombran.
- Trazan el camino y colorean las palabras con SH en la fotocopia (TRB).
- Nombran al menos tres palabras que comiencen con SH.

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: <i>elephant, lion, monkey, snake</i>. - Identificar los sonidos que emiten los animales. - Entender la pregunta: <i>How many (elephants) are there?</i> - 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 dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda. Vocabulary presentation. Se revisa el vocabulario aprendido en niveles anteriores sobre los animales mostrando las flashcards de los animales y los personajes. Los alumnos responden a las preguntas sobre qué animal es cada personaje. Se muestran las flashcards del nuevo vocabulario y los alumnos repiten las palabras tras el profesor. Se muestran después las flashcards aleatoriamente para que los alumnos las nombren. Se realiza mímica para que los alumnos adivinen el animal, con el nuevo vocabulario. Se expone el póster y la marioneta Amanda se señala a sí misma en el póster preguntando <i>What am I?</i> Los alumnos responden sobre Amanda y el resto de los personajes. Se realiza la actividad de audio del póster respondiendo a las preguntas y pegando los pop-outs en el póster con Blue-tack según se indica. Se nombra un animal y los alumnos nombran el personaje. Después posan igual que ese animal. Vocabulary practice. Los alumnos, por equipos, eligen una palabra del vocabulario y lanzan el cubo de las flashcards. Gana el equipo que adivina la flashcard que se muestra. Song. Se colocan las flashcards en el siguiente orden: <i>lion, snake, monkey, elephant</i>. Escuchan la canción <i>The animals</i> y señalan las flashcards de los animales según se mencionan. Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando. Divididos en grupos, un grupo canta el verso principal y el otro grupo realiza el sonido. Después intercambian papeles. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Los alumnos señalan los animales que se indican y los cuentan. Cuentan todos los animales y pegan las pegatinas en el código, según corresponde. 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 aplican sus destrezas de expresión y comprensión oral. - STEM: los alumnos aplican y desarrollan su conocimiento de los números.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 2; CD 3 - Flashcards: <i>elephant, lion, monkey, snake; cat, dog, fish, mouse (Amanda and Friends 1*)</i>; <i>cow, horse, pig, sheep (Amanda and Friends 2*)</i>; <i>Alfie, Amanda, George, Kelly, Otto</i> - Flashcards cube - Poster (A) - Poster pop-outs - SB 5.1 - Pegatinas 5.1 Opcional: - Worksheet 5.1 (TRB)

Opcional - Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa <i>Cooperative drama</i> :			
Cooperative drama (Cooperative Learning Guide - Lesson 1 - Vocabulary, p.26)			
Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Interdependencia positiva - Participación igualitaria - Responsabilidad individual - Nombrar animales - Identificar animales representados mediante mímica	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 representa el animal mediante mímica. 4. El alumno 2 dice qué animal es. Si es correcto, todo el equipo aplaude; si no, el alumno 3 dice el animal. 5. Una vez que se ha adivinado el animal 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 U5: <i>elephant, lion, monkey, snake</i> (1 juego por equipo) Opcional: - Flashcards (Amanda and Friends 1): <i>cat, dog, fish, mouse</i> (1 juego por equipo) - Flashcards (Amanda and Friends 2): <i>cow, horse, pig, sheep</i> (1 juego por equipo)
Actividades de refuerzo y ampliación U5, lección 1: - 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 5.1. (TRB) y los alumnos nombran y cuentan los animales que ven en cada imagen. Identifican las 5 diferencias entre las dos imágenes y las rodean. - Games: juegan a diferentes juegos: • Playground safari: se colocan las flashcards de los animales en distintos lugares de un espacio abierto, parcialmente ocultas. Los alumnos hacen como que llevan prismáticos y van buscando los animales. Cuando ven uno, lo nombran. • Move like a lion! se nombra un animal y los alumnos se mueven imitándolo y realizando el sonido correspondiente. • What am I?: Por grupos, se turnan para hacer mímica preguntando <i>What am I?</i> y el resto del grupo adivina el animal representado. • Act out the song: escuchan la canción <i>The animals</i> realizando las acciones. - Arts and crafts: se realizan máscaras de animales con platos de papel. Los alumnos las decoran. - Traditional action songs: Visualizan la canción acompañada de acciones: <i>Row, row your boat</i>.			

Unidad 5 - Lección 2 (SB p.41 - TB pp.116-119)			
Objetivos de la lección	Descripción de las actividades	Competencias clave	Recursos y materiales
- Identificar los adjetivos <i>fast</i> y <i>slow</i>. - Entender la pregunta: <i>Is it fast or slow?</i> - Escuchar y cantar 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 dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda Panda. Concepts presentation. Se presentan los conceptos <i>fast</i> y <i>slow</i> caminando rápido y después despacio, describiendo cada vez cómo se camina: <i>I am fast. I am slow</i>. Se repiten las acciones y los alumnos nombran <i>fast</i> o <i>slow</i>. Se muestran las flashcards y los alumnos nombran las palabras correspondientes. Se expone el póster y los alumnos responden sobre cada animal, diciendo si son rápidos o lentos. Se muestran los poster pop-outs y los alumnos los describen: <i>fast</i> o <i>slow</i>. Se realiza la actividad de audio del póster pegando los poster pop-outs con Blue-tack según se indica. Concepts practice. Los alumnos corren en su sitio muy rápido y después muy lento. Después dicen sus nombres muy rápido y muy lento. Song. Se colocan las flashcards en la pizarra y los alumnos las nombran. Escuchan la canción <i>Fast and slow</i> y señalan las flashcards correspondientes. Escuchan de nuevo las canciones y se unen cantando y moviéndose. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se señalan las imágenes en el SB, preguntando <i>Is it fast or slow?</i> Los alumnos responden y marcan los animales rápidos con un tic. 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 aplican sus destrezas de expresión y comprensión oral con un vocabulario más amplio. - STEM: los alumnos aplican su conocimiento del medio para relacionar una imagen con el concepto <i>fast</i> o <i>slow</i>.	- Teacher's i-solutions - CD 1; CD 2 - Flashcards: <i>fast</i>, <i>slow</i> - Poster (B) - Poster pop-outs - SB 5.2 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 identifican en la primera línea si los animales son rápidos o lentos. Identifican en cada línea el animal que no corresponde al grupo y lo rodean. Colorean las imágenes de los animales lentos.

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

- **Playground game:** en un espacio amplio como el patio se dan instrucciones para que los alumnos realicen las acciones: *Walk fast. Run slow. Move fast like a fly.*
- **The Hare and the Tortoise:** se cuenta a los alumnos la historia de la liebre y la tortuga. Los alumnos recrean la carrera de la historia por grupos.
- **Slow motion:** los alumnos se mueven a cámara lenta. Se dan instrucciones sobre diferentes actividades y los alumnos las escenifican a cámara lenta.

- **Arts and crafts:** se elaboran dos pósters para los conceptos *fast* y *slow*. Los alumnos recortan imágenes o realizan dibujos que representen los conceptos y los pegan en el póster correspondiente.

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 tradicional: <i>The lion and the mouse</i>. - Reconocer vocabulario de los animales. - Reconocer vocabulario aprendido en niveles anteriores.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Se dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la flashcard de George. Se explica la historia que van a escuchar: <i>The lion and the mouse</i>. Story presentation. Identifican a los personajes de la historia: <i>a lion, a mouse</i>. Se muestra la story card 1 y los alumnos contestan a la pregunta <i>What's this?</i> Escuchan el Story chant. Story. Escuchan la historia <i>The lion and the mouse</i> mientras se muestran las story cards. 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 las imágenes en el SB. Trazan líneas uniendo los animales que intentan ayudar al león hasta el león y rodean con un círculo al animal que finalmente salva al león. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la flashcard de George escuchando la canción <i>Bye-bye!</i>	- CCEC: los alumnos siguen una historia tradicional parte del patrimonio cultural europeo. - CC: los alumnos se identifican con el comportamiento del personaje principal hacia el león.	- 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.27)			
Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Responsabilidad individual - Interacción simultánea - Interdependencia positiva - Escuchar y seguir una historia tradicional - Colocar las imágenes de la historia en orden	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 con las story cards. 2. El <i>materials manager</i> recoge las copias 5.3 y lapiceros para el equipo y lo reparte. 3. Los alumnos observan la hoja y reflexionan sobre el orden de las imágenes, pero sin escribir. 4. El profesor cuenta de nuevo la historia. Los alumnos forman parejas con el compañero sentado junto a ellos. 5. Las parejas deciden conjuntamente el orden correcto de las imágenes de la hoja. 6. Los alumnos completan la hoja individualmente. 7. Los alumnos revisan sus respuestas por parejas y realizan las correcciones necesarias. Si tienen alguna duda preguntan a otra pareja de su equipo o al profesor. 8. El <i>materials manager</i> retira el material. 9. 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.	- Story cards U5 - Worksheet 5.3 (TRB) (1 copia por niño) - Lapiceros (1 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 se revisa la historia conjuntamente. Los alumnos observan las imágenes y deciden el orden en que ocurren en la historia. Numeran las imágenes en orden.
- **Games:** juegan a diferentes juegos con las story cards:
 - **Order the story cards:** se colocan las story cards sobre el suelo desordenadas. Los alumnos van cogiendo las tarjetas de una en una y colocándolas en la pizarra según el orden correcto de la historia.
 - **Which story card?:** se colocan las story cards en la pizarra y se describe una de ellas. Los alumnos señalan la tarjeta correspondiente.
 - **Act it out!:** por grupos, se asigna un personaje a cada alumno. Practican y escenifican la historia para el resto de sus compañeros.
- **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>elephant, fly, lion, monkey, snail; snake</i>. - Revisar los adjetivos <i>fast</i> y <i>slow</i>. - Entender la pregunta: <i>What is Alfie playing with?</i>	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Se dice la fecha, la estación 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 revisan los conceptos <i>fast</i> y <i>slow</i> mostrando las flashcards. Se nombra un animal o cosa y los alumnos dicen si es <i>fast</i> o <i>slow</i>. Pegan los pop-outs con Blue-tack en el póster siguiendo las indicaciones del profesor. Vocabulary and Concepts practice. Los alumnos lanzan el cubo con las flashcards y nombran la palabra correspondiente. El profesor da unas instrucciones y los alumnos realizan las acciones: <i>Be a (monkey)</i>. Pop-outs. Se reparten los pop-outs y los alumnos identifican las imágenes. Escuchan la canción <i>The animals</i> y los alumnos se mueven como los animales que se mencionan. Montan una cámara por piezas con los pop-outs. Juegan y nombran las palabras por grupos pequeños. Se nombra un animal y los alumnos lo mueven en la cámara. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Identifican los animales de peluche en el SB. Pegan las pegatinas según las indicaciones de la audición. Se revisa la actividad formulando preguntas sobre quién está jugando con cada peluche. Opcionalmente realizan un dibujo de su animal favorito. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye-bye!</i>	- CE: los alumnos practican utilizando el lenguaje 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>elephant, lion, monkey, snake; fast, slow</i> - Flashcard cube - Pop-outs - SB 5.4 - Pegatinas 5.4 Opcional: - Worksheet 5.4 (TRB) - Phonics Big Book - Worksheet 'O' (TRB)

Actividades de refuerzo y ampliación U5, 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 5.4. (TRB) y los alumnos nombran los animales que ven. Completan la actividad siguiendo las indicaciones del audio. Individualmente responden a las preguntas del profesor sobre la imagen.

- **Games:** juegan a:

- **Move fast, move slow:** practican a mover los brazos y parte superior del cuerpo en su sitio rápido y después lento. Se dan instrucciones para que los alumnos se muevan rápido o lentamente. Se dan las instrucciones cada vez más rápido.

- **Traditional action songs:** Visualizan la canción acompañada de acciones: *Row, row your boat.*

- **Phonics: the sound 'o':**

- Se presenta el sonido O y las palabras con O 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 O que se señalan.
- Señalan las imágenes con O que se nombran.
- Identifican los objetos de la fotocopia (TRB) diciendo las que empiezan por O.
- Trazan los círculos de las imágenes que comienzan con O.
- Se nombra a algún alumno cuyo nombre comience con O.

Unidad 6 – Food

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 alimentos: <i>cake, juice, sandwiches, water.</i> - Identificar los verbos <i>eat</i> y <i>drink</i>. - Entender la pregunta: <i>Do you like (sandwiches)?</i> - 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 dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda. Se revisa el vocabulario de alimentos aprendido en niveles anteriores mostrando las flashcards: <i>apple, banana, orange, pear.</i> Vocabulary presentation. Se muestran las flashcards de los alimentos 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 responden a las preguntas del profesor sobre los alimentos del póster. Se realiza la actividad de audio del póster colocando los poster pop-outs de los tics sobre los alimentos. Los alumnos responden a más preguntas sobre el póster. Vocabulary practice. Los alumnos, por equipos, eligen un alimento. Lanzan el cubo de las flashcards con los alimentos y gana el equipo de la palabra elegida. Se repite la actividad eligiendo nuevas palabras. Song. Se colocan las flashcards en la pizarra emparejadas: sandwiches-cake, water-juice. Se introducen los verbos <i>eat</i> y <i>drink</i> realizando mímica con las frases <i>I like to eat sandwiches and cake. I like to drink water and juice.</i> Escuchan la canción <i>Food and drink</i> y señalan las flashcards según se mencionan. Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando. Por grupos, escuchan la canción y cantan uno de los versos, después intercambian los versos. Por grupos se inventan nuevos versos sustituyendo los alimentos y bebidas por otros. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Los alumnos describen los alimentos y bebidas que hay sobre la mesa en la página del SB. Pegan las pegatinas en un lugar lógico. Individualmente responden a las preguntas del profesor sobre la imagen. 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 y aplican sus destrezas en expresión y comprensión oral. - STEM: los alumnos aplican su razonamiento lógico para decidir dónde pegar las pegatinas.	- Teacher's i-solutions - Marioneta Amanda Panda - CD 1; CD 2; CD 3 - Flashcards: <i>cake, juice, sandwiches, water; apple, banana, orange, pear (Amanda and Friends 1*)</i> - Flashcards cube - Poster (A) - Poster pop-outs - SB 6.1 - Pegatinas 6.1 Opcional: - Worksheet 6.1 (TRB)

Actividades de refuerzo y ampliación U6, 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 6.1. (TRB) y los alumnos nombran los alimentos del laberinto. Trazan la ruta desde George hasta la salida. Nombran los alimentos encontrados en el camino y los dibujan sobre la mesa.

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

- **Playground game:** se colocan en círculo en un espacio amplio como el patio. Se lanzan una pelota y el que la recibe tiene que nombrar un alimento. Pasan la pelota y van nombrando alimentos. Pueden repetir las palabras siempre que no sea la última que se ha nombrado.
- **Charlie and Cheryl chimps:** se lee la página 4 del Phonics Big Book para que los alumnos amplíen el vocabulario de los alimentos.
- **Memory chain:** sentados en círculo, el profesor dice una frase y los alumnos la repiten, añadiendo cada vez una palabra más: *I like to eat apples. I like to eat apples and cake...*

- **Arts and crafts:**

- los alumnos recortan imágenes de alimentos de revistas y folletos de supermercados y los clasifican pegándolos en pósteres.
- Se elaboran tartas de cumpleaños con plastilina y los alumnos las decoran. Añaden pajitas cortadas como velas según su edad.
- Realizan un dibujo de su comida favorita. Aprenden a nombrarla en inglés.

- **Traditional action songs:** visualizan las canciones con las acciones: *One potato, tow potato* y *Pat-a-cake*.

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>hungry</i> y <i>thirsty</i>. - Entender la pregunta: <i>Is (he) hungry or thirsty?</i> - Escuchar y cantar una canción.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Se dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la marioneta Amanda Panda. Concepts presentation. Se introducen los adjetivos <i>hungry</i> y <i>thirsty</i> mostrando las flashcards y escenificando acciones para mostrar los conceptos: <i>Mmm, I like to eat sandwiches and cake.</i> (Frotándose la barriga): <i>I'm hungry.</i> / <i>Mmm, I like to drink water and juice.</i> (Señalando la garganta y sacando la lengua): <i>I'm thirsty.</i> Se expone el póster y se muestran los poster pop-outs. Se realiza la actividad de audio del póster pegando los poster pop-outs con Blue-tack junto a los personajes según la audición. Se realizan preguntas adicionales sobre la audición. Concepts practice. Se realizan las acciones para mostrar los conceptos <i>hungry</i> y <i>thirsty</i> diciendo <i>I'm hungry.</i> / <i>I'm thirsty.</i> Se nombran los adjetivos para que los alumnos realicen las acciones asociadas a cada uno. Después se realiza la mímica para que los alumnos nombren los conceptos. Song. Se colocan las flashcards de los adjetivos en la pizarra y los alumnos las nombran cuando se señalan. Escuchan la canción <i>Hungry and thirsty</i> y señalan las flashcards correspondientes y realizan las acciones. Escuchan de nuevo las canciones y se unen cantando y realizando las acciones. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se señalan las imágenes en el SB, preguntando <i>Is (she) hungry or thirsty?</i> para que los alumnos respondan. Nombran los alimentos y bebidas de la parte inferior de la página del SB. Trazan líneas uniendo los personajes hambrientos con los alimentos y los sedientos con las bebidas. Rodean las imágenes de los personajes hambrientos. 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 aplican sus destrezas en comprensión y producción oral para cantar y responder a las preguntas en inglés. - CCEC: los alumnos identifican gestos que representan tener hambre o sed.	- Teacher's i-solutions - CD 1; CD 2 - Flashcards: <i>hungry, thirsty, cake, juice, sandwiches, water</i> - Poster (B) - Poster pop-outs - SB 6.2 Opcional: - Worksheet 6.2 (TRB)

Opcional: Sustituir alguna de las actividades de la lección por la tarea cooperativa <i>One-two-four</i> :			
One-two-four (Cooperative Learning Guide - Lesson 2 - Concepts, p.28)			
Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Interdependencia positiva - Participación igualitaria - Responsabilidad individual - Identificar los adjetivos <i>hungry</i> y <i>thirsty</i> - Entender la pregunta <i>Is (he) hungry or thirsty?</i>	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. Pasos: 1. El <i>materials manager</i> recoge las fotocopias 6.2. y los lapiceros y lo reparte. 2. El profesor explica la actividad para toda la clase planteando la pregunta <i>Is (George) hungry or thirsty?</i> 3. Los alumnos reflexionan sobre la respuesta y rodean la comida o bebida individualmente. 4. Comparan su trabajo con un compañero. Ambos dicen las opciones <i>Hungry or thirsty?</i> y lo que han rodeado. Preferiblemente dicen la frase completa: <i>(George) is thirsty.</i> 5. Las parejas comparan su trabajo con el resto de su equipo y todos dicen lo que han rodeado. 6. El <i>speaker</i> de cada equipo se levanta y da las respuestas. 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.	Esta estructura de aprendizaje activa los conocimientos previos de los alumnos y revisa el contenido de la unidad.	- Worksheet 6.2 (TRB) - Lapiceros (1 por niño)
Actividades de refuerzo y ampliación U6, lección 2: - Interactive game: juegan a <i>What's missing?</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 6.2. (TRB) y los alumnos identifican si los personajes tienen sed o hambre. Para cada personaje rodean el alimento o la bebida. Colorean los marcos de los personajes que tienen sed. - Games: juegan a diferentes juegos: • Hungry or thirsty?: sentados en círculo, se reparten las flashcards e imágenes de los alimentos y bebidas. El profesor dice <i>I'm hungry</i> o <i>I'm thirsty</i> y los alumnos muestran las flashcards apropiadas. • Mime it: se muestran flashcards o imágenes de alimentos o bebidas y los alumnos dicen <i>I'm hungry</i> o <i>I'm thirsty</i> y realizan las acciones asociadas a cada concepto.			

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 last day of school</i>. - Reconocer los sentimientos de un personaje. - Reconocer vocabulario de alimentos y bebidas.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!</i>, <i>Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Se dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. Se saluda a los alumnos con la flashcard de George. Story presentation. Se muestra la story card 1 y se describe: <i>It is the last day of school. The children are having a party.</i> Escuchan el Story chant. Story. Escuchan la historia <i>The last day of school</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 viñetas en la página del SB y reflexionan sobre las que pertenecen a la historia y las que no pertenecen. Rodean las viñetas que pertenecen a la historia. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la flashcard de George escuchando la canción <i>Bye-bye!</i>	- CCEC: los alumnos siguen una historia. - CC: los alumnos se identifican con los sentimientos y acciones de los personajes y aprenden cómo los amigos pueden ayudarse entre sí. También identifican alimentos saludables y no saludables.	- Teacher's i-solutions - CD 1; CD 2 - Flashcard: <i>George</i> - Story cards - SB 6.3 Opcional: - Worksheet 6.3 (TRB)
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 se revisa la historia conjuntamente. Los alumnos explican en su lengua materna el problema que tiene George y las causas. Contestan sobre lo que comen Amanda y Alfie. Relacionan los personajes con los alimentos que comen. - Games: juegan a diferentes juegos con las story cards: • Order the story cards: se colocan las story cards sobre el suelo desordenadas. Los alumnos van cogiendo las tarjetas de una en una y colocándolas en la pizarra según el orden correcto de la historia. • Which story card?: se colocan las story cards en la pizarra y se describe una de ellas. Los alumnos señalan la tarjeta correspondiente. • Act it out!: por grupos, se asigna un personaje a cada alumno. Practican y escenifican la historia para el resto de sus compañeros. - 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 alimentos y bebidas: <i>cake, crisps, juice, milk, sandwiches, sweets, water.</i> - Revisar los adjetivos <i>hungry</i> y <i>thirsty</i>.	Introduction. Comienza la clase escuchando una de las canciones de rutina: <i>Hello!, Good morning!</i> o <i>Good afternoon!</i> Se dice la fecha, la estación 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 muestran las flashcards <i>hungry</i> y <i>thirsty</i> para que los alumnos las identifiquen. Se realiza mímica representando uno de los conceptos para que los alumnos nombren la palabra correspondiente. Pegan los pop-outs con Blue-tack en el póster siguiendo las indicaciones del profesor: <i>George is hungry. Give Amanda water, is she hungry or thirsty?</i> Vocabulary and Concepts practice. Intentan adivinar la palabra que se mostrará al lanzar el cubo con las flashcards. Se colocan las flashcards de los personajes sobre las de los alimentos en el cubo. Se lanza y los alumnos intentan adivinar el alimento que le gusta a cada personaje. Pop-outs. Se reparten los pop-outs y los alumnos identifican los alimentos. Escuchan la canción <i>Food and drink</i> y señalan el elemento correcto según se menciona. Juegan al juego con los pop-outs por parejas, preguntando y respondiendo sobre los personajes y lo que quieren tomar. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Identifican los elementos en el SB. Pegan las pegatinas en el lugar apropiado según las indicaciones de la audición. Se revisa la actividad respondiendo a las preguntas del profesor. Opcionalmente realizan un dibujo de su comida favorita. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda Panda escuchando la canción <i>Bye-bye!</i>	- CC: los alumnos juegan juntos con los pop-outs. - 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>cake, juice, sandwiches, water; hungry, thirsty; Alfie, Amanda, George</i> - Flashcard cube - Pop-outs - SB 6.4 - Pegatinas 6.4 Opcional: - Worksheet 6.4 (TRB) - Phonics Big Book - Worksheet 'TH' (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.29)

Objetivos	Descripción de la tarea	Desempeño académico	Recursos y materiales
- Interdependencia positiva - Responsabilidad individual - Repasar el vocabulario de la comida	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.	Esta estructura de aprendizaje promueve la investigación para encontrar las respuestas a las preguntas y desarrolla destrezas de resolución de problemas.	- Folios (1 por alumno) - Lapiceros (1 por alumno) Opcional: - Ceras de colores (1 paquete por equipo)
	Pasos: 1. El <i>materials manager</i> recoge los folios, lapiceros y ceras de colores para el equipo y lo reparte. 2. El profesor nombra un alimento o bebida: <i>Cake!</i> y cada alumno lo dibuja en su folio. 3. Al terminar, ponen el folio boca abajo y se cruzan de brazos. 4. El profesor dice <i>Heads together!</i> y los alumnos se levantan y dan la vuelta a sus folios. Cada uno de los alumnos nombra lo que ha dibujado. 5. Si todos han dibujado y nombrado el alimento correcto, se felicitan. Si no, lo corrigen y se sientan. 6. El profesor nombra un número 1-4 y el miembro del equipo con ese número se levanta, muestra su dibujo y dice la palabra <i>Cake!</i> 7. Se repite con diferentes palabras. 8. El <i>materials manager</i> retira el material. 9. 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 *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 6.4. (TRB) y los alumnos nombran los alimentos y bebidas. Escuchan la audición y rodean una imagen, colorean o dibujan una línea según las indicaciones de la audición.
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Party:** celebran una fiesta de fin de curso con comida y bebida, jugando a juegos y bailando.
 - **Food display:** los alumnos buscan imágenes de alimentos en revistas y realizan un póster con las imágenes.
 - **Dominoes:** por grupos pequeños, juegan al juego del póster de repaso de las unidades 5 y 6.
- **Arts and crafts:** preparan una secuencia de frutas con imágenes.
- **Traditional action songs:** Visualizan la canción acompañada de acciones: *Pat-a-cake*.
- **Phonics: the sound 'th':**
 - Se presenta el sonido TH y las palabras con TH 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 TH que se señalan.
 - Señalan las imágenes de las palabras con TH que se nombran.
 - Identifican los objetos de la fotocopia (TRB).
 - Nombran al menos tres palabras que comiencen con TH.

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>ghost, pumpkin</i>. - Entender las preguntas: <i>What is (Amanda)? Who is the (ghost)?</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 dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. 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 describiéndolas: <i>It's a (ghost)</i>. Los alumnos repiten las palabras tras el profesor. Se muestran después las flashcards aleatoriamente para que los alumnos las nombren. Los alumnos realizan mímica sobre el vocabulario de Halloween. 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 sobre la pizarra en el siguiente orden: <i>pumpkin, bat, ghost, cat, witch, monster</i>. Se señalan nombrándolas: <i>The Halloween (pumpkin)</i>. Escuchan la canción <i>The Halloween chant!</i> y señalan las flashcards según se mencionan. Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando. Por grupos, ensayan la canción y la cantan para el resto de la clase. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Los alumnos identifican los disfraces en la página del SB. Se revisa el primer ejemplo siguiendo la línea entre el personaje y el disfraz y responden a la pregunta: <i>What is George?</i> se repite con el resto de los personajes. 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 y 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>ghost, pumpkin; Amanda, Al e, George, Otto; cat, witch (Amanda and Friends 1*); bat, monster (Amanda and Friends 2*)</i> - Flashcards cube - SB Opcional: - Worksheet Halloween (TRB)

Opcional - Realizar un proyecto cooperativo: <i>Let's make a...</i> :		
<i>Let's make a...</i> (Cooperative Learning Guide - Halloween, p.30)		
Objetivos	Descripción de la tarea	Recursos y materiales
- Interdependencia positiva - Participación igualitaria - Identificar vocabulario de Halloween	Descripción general. Los alumnos trabajan juntos para crear un collage para decorar el aula o el colegio. 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 establece un tiempo para la tarea y se designa al <i>time keeper</i> para cada equipo. 3. Se reparte una flashcard a cada equipo para que la representen en el papel (<i>ghost, pumpkin, cat, spider, witch, bat, monster</i>). Realizan el dibujo juntos y lo pegan en la cartulina. 4. El profesor asigna el material a cada alumno: 1: tijeras; 2: pegamento; 3: pegatinas de colores; 4: folios de colores. Los alumnos cogen el material del centro de la mesa. 5. Los alumnos se ponen de acuerdo para decorar su dibujo utilizando los materiales y recursos de los que están encargados. 6. Al terminar, cada miembro del equipo coge un rotulador y firma el dibujo. 7. El profesor expone los trabajos en el aula para que todos puedan verlos. 8. El <i>speaker</i> de cada equipo dice para el resto de la clase cual es el dibujo de su equipo. 9. El <i>materials manager</i> retira el material. 10. El equipo celebra el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco. 11. Escuchan la canción <i>The Halloween chant!</i> y se unen cantando y bailando por el aula. Cuando para la música, los alumnos nombran el dibujo que se encuentre más cerca.	- Una cartulina (por equipo) - Un folio (por equipo) - 4 rotuladores de colores diferentes (por equipo) - Folios de diferentes colores - Pegamento - Tijeras - Pegatinas de colores - Flashcards de Halloween: <i>ghost, pumpkin; cat, spider, witch</i> (Amanda and Friends 1*); <i>bat, monster</i> (Amanda and Friends 2*). - Un reloj de arena

Actividades de refuerzo y ampliación U7, 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 de Halloween (TRB) y los alumnos completan la mitad que falta en los dibujos, mientras escuchan *The Halloween chant!*
- **Games:** juegan a diferentes juegos:
 - **Playground game:** se colocan las flashcards en distintos lugares del patio o gimnasio y se dan instrucciones para que vayan hasta la flashcard correspondiente: *Boys, walk to the ghost. Girls, run to the pumpkin.*
 - **Move like a...:** en el patio o en el gimnasio, se nombra una palabra del vocabulario de Halloween y los alumnos andan imitando la palabra que se ha nombrado, ej.: *witch*, andan como si fuesen brujas.
 - **Costumes:** se disfrazan y describen su disfraz para el resto de sus compañeros.
- **Arts and crafts:** los alumnos realizan un dibujo de ellos mismos con su disfraz favorito. Pueden realizar una sesión *show-and-tell* para describir sus dibujos.

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>reindeer, sleigh</i>. - Revisar colores y números hasta el 7: <i>black, blue, brown, green, purple, red, yellow</i>. - 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 dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. 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 del vocabulario nuevo de Navidad y se revisa el vocabulario de niveles anteriores 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 la pizarra y salen algunos voluntarios. Se nombra una palabra y el primero en tocar la flashcard correspondiente gana. Se repite con diferentes alumnos. 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>. Se colocan las flashcards por el aula diciendo <i>I can see a (reindeer)</i> y los alumnos miran hacia la flashcard correcta. Song. Se colocan las flashcards sobre la pizarra en el siguiente orden: <i>star, tree, presents, Santa</i>. Se señalan para que los alumnos las nombren. Escuchan la canción <i>It's Christmas!</i> y señalan las flashcards 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 dibujos en la página del SB. Después nombran los números y colores del código. Colorean las distintas secciones del dibujo según el código de colores. Escuchan la canción <i>Tidy up!</i> Bye bye! Se despiden de la marioneta Amanda escuchando la canción <i>Bye-bye!</i>	- CCEC: los alumnos comprenden la celebración cultural de Navidad. - STEM: los alumnos aplican sus destrezas de razonamiento matemático para seguir la clave y colorear la imagen.	- Teacher's i-solutions - CD 1; CD 3 - Flashcards: <i>reindeer, sleigh; Santa, star, tree (Amanda and Friends 1*)</i>; <i>bell, presents (Amanda and Friends 2*)</i> - SB Opcional: - Worksheet Christmas (TRB)

Opcional - Realizar un proyecto cooperativo: <i>Presents</i> :		
Presents (Cooperative Learning Guide - Christmas, p.31)		
Objetivos	Descripción de la tarea	Recursos y materiales
- Interdependencia positiva - Participación igualitaria - Identificar vocabulario de Navidad - Revisar números y colores	Descripción general. Los alumnos trabajan juntos para crear un dibujo de un árbol de Navidad con regalos debajo. 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 establece un tiempo para la tarea y se designa al <i>time keeper</i> para cada equipo. 3. Se muestran las flashcards para que todos las nombren. Se dejan expuestas las flashcards: <i>Christmas tree</i> y <i>presents</i>. 4. El profesor asigna una tarea a cada alumno: 1: dibuja el árbol de Navidad en la cartulina; 2: recorta formas del papel de regalo representando los regalos; 3: pega los regalos debajo del árbol y los cuenta en voz alta; 4: copia el nombre de su equipo en la cartulina. 5. Los alumnos colorean y decoran el árbol juntos. 6. El profesor se pasea por el aula realizando preguntas a cada equipo mientras trabajan: <i>How many presents? What's this? What colour is your star?</i> 7. Al terminar, cada equipo expone su dibujo, dice el número de regalos y nombra otras palabras que conozcan en inglés. 8. El <i>materials manager</i> retira el material. 9. El equipo celebra el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.	- Una cartulina (por equipo) - Rotuladores de colores diferentes (por equipo) - Papel de regalo - Pegamento - Tijeras - Flashcards de Navidad: <i>reindeer, sleigh; Santa, star, tree</i> (Amanda and Friends 1*); <i>bell, presents</i> (Amanda and Friends 2*). - Un reloj de arena

Actividades de refuerzo y ampliación U7, 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!* y se reparte la fotocopia Christmas (TRB). Los alumnos identifican las imágenes y las decoran con diferentes materiales.

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

- **Pass the flashcard:** sentados en círculo, se reparten las flashcards a los lados opuestos del círculo. Pasan la flashcard a su compañero de la derecha mientras suena la canción *It's Christmas!* Cuando para la música, el alumno que tenga una flashcard nombra la palabra correspondiente.
- **Song performance:** los alumnos ensayan la canción y la cantan señalando los accesorios creados.

- **Arts and crafts:** los alumnos realizan un dibujo del regalo que les gustaría recibir por Navidad. Realizan adornos de Navidad con diferentes materiales y se cuelgan de la pared formando un árbol de Navidad. Se realiza una composición con las huellas de las manos y los pies de los alumnos.

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>basket</i>. - Revisar los adjetivos <i>big</i> y <i>little</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> Se dice la fecha, la estación y el tiempo que hace. 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 y se revisa el vocabulario de niveles anteriores 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. Sentados en círculo, se reparten las flashcards. Se nombran las palabras y los alumnos que las tengan, intercambian sitios y le pasan las flashcards a otros compañeros. Se repite el proceso. Se colocan las flashcards sobre la pizarra nombrándolas según las señala el profesor. Song. Escuchan la canción <i>Chocolate eggs!</i> Escuchan de nuevo la canción y se unen cantando. Se muestran acciones para cada verso, animando a los alumnos a realizarlas al cantar la canción. Table time. Escuchan la canción <i>It's time to work!</i> Se revisan los conceptos <i>big</i> y <i>little</i> con dibujos en la pizarra. Los alumnos dibujan un huevo de Pascua grande en la cesta y uno pequeño en la mano del conejo, en la página del SB. Después los colorean. 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 y 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>basket; bunny, chocolate, egg (Amanda and Friends 1*)</i>; <i>hunt (Amanda and Friends 2*)</i> - SB Opcional: - Worksheet Easter (TRB)

Opcional - Realizar un proyecto cooperativo: <i>Find Easter eggs</i> :		
Find 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 los adjetivos <i>big</i> y <i>little</i> - Revisar colores	Descripción general. Los alumnos trabajan juntos para crear un dibujo de un árbol de Navidad con regalos debajo. Pasos: 1. El <i>materials manager</i> recoge todo el material para el equipo y lo reparte. Cada alumno tendrá que colorear cuatro huevos, de diferentes tamaños. 2. Se muestran las flashcards para que todos las nombren. 3. Cada equipo decide conjuntamente los colores que van a utilizar. Los alumnos colorean los dibujos individualmente, utilizando un color para cada huevo. 4. Al terminar, recortan los huevos y los dejan en el centro de la mesa. 5. El profesor los recoge y los esconde en un espacio amplio como el gimnasio o el patio. 6. Cada equipo va a buscar huevos cogidos de las manos, si se sueltan pagan con un huevo. 7. El equipo vuelve a clase para clasificar los huevos que han encontrado: <i>A big red egg!</i> y lo pegan en la cartulina. 8. El profesor se pasea por el aula realizando preguntas a cada equipo mientras trabajan: <i>What colour is this egg? Is it big or little?</i> 9. El equipo expone su colección de huevos y describe sus favoritos. 10. El <i>materials manager</i> retira el material. 11. El equipo celebra el éxito de la tarea y su trabajo chocando los cinco.	- Worksheet <i>Easter</i> (TRB): 1 copia por equipo, la mitad de las copias tamaño A4 y la otra mitad tamaño A3 - Una cartulina (por equipo) - Rotuladores de colores diferentes (por equipo) - Ceras de colores (1 paquete por equipo) - Pegamento - Tijeras - Cinta adhesiva - Flashcards de Pascua: <i>basket; bunny, chocolate, egg</i> (Amanda and Friends 1*); <i>hunt</i> (Amanda and Friends 2*).

Actividades de refuerzo y ampliación U7, lección 3:

- **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 Easter (TRB). Los alumnos colorean y decoran la cesta y los huevos de Pascua. Recortan los huevos y los colocan en la cesta.
- **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.
 - **Rabbits:** sentados en círculo, se colocan orejas de conejo con sus manos, según se nombra a un alumno y los que tiene a ambos lados. Se van cambiando los alumnos.
- **Arts and crafts:** los alumnos traen huevos duros a clase y los pintan y decoran. Elaboran huevos de papel maché con globos pequeños y tissues de colores.

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 - Welcome

CONCEPTOS	NC	EP	C
Identifica el vocabulario de la unidad.			
Nombra el vocabulario de la unidad.			
Responde a las preguntas: <i>What shape / colour is it? Who's this? What colour is number 3? What number is red?</i>			
Se unen cantando con la canción.			
Completa la fotocopia adecuadamente.			
Completa el juego interactivo 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 1 - Home

CONCEPTOS	NC	EP	C
Identifica el vocabulario de la unidad.			
Nombra el vocabulario de la unidad.			
Responde a las preguntas: <i>Where's...? What colour is number 10? What number is blue?</i>			
Se unen cantando con la canción.			
Escucha y reconoce la historia.			
Responde a preguntas sencillas.			
Sigue las instrucciones del audio.			
Completa las fotocopias adecuadamente.			
Manipula los recortables.			
Completa el juego interactivo 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 - Toys

CONCEPTOS	NC	EP	C
Identifica el vocabulario de la unidad.			
Nombra el vocabulario de la unidad.			
Responde a las preguntas: <i>What's on...? Is ... up or down?</i>			
Se unen cantando con la canción.			
Escucha y reconoce la historia.			
Responde a preguntas sencillas.			
Sigue las instrucciones del audio.			
Completa las fotocopias adecuadamente.			
Manipula los recortables.			
Completa el juego interactivo 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 3 - Body

CONCEPTOS	NC	EP	C
Identifica el vocabulario de la unidad.			
Nombra el vocabulario de la unidad.			
Responde a la pregunta: <i>Is it long or short?</i>			
Se unen cantando con la canción.			
Escucha y reconoce la historia.			
Responde a preguntas sencillas.			
Sigue las instrucciones del audio.			
Completa las fotocopias adecuadamente.			
Manipula los recortables.			
Completa el juego interactivo 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 el vocabulario de la unidad.			
Nombra el vocabulario de la unidad.			
Responde a las preguntas: <i>Can you see the (skirt)? Where's Alfie?</i>			
Se unen cantando con la canción.			
Escucha y reconoce la historia.			
Responde a preguntas sencillas.			
Sigue las instrucciones del audio.			
Completa las fotocopias adecuadamente.			
Manipula los recortables.			
Completa el juego interactivo 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 5 - Animals

CONCEPTOS	NC	EP	C
Identifica el vocabulario de la unidad.			
Nombra el vocabulario de la unidad.			
Responde a la pregunta: <i>Is it fast or slow?</i>			
Se unen cantando con la canción.			
Escucha y reconoce la historia.			
Responde a preguntas sencillas.			
Sigue las instrucciones del audio.			
Completa las fotocopias adecuadamente.			
Manipula los recortables.			
Completa el juego interactivo 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 6 - Food

CONCEPTOS	NC	EP	C
Identifica el vocabulario de la unidad.			
Nombra el vocabulario de la unidad.			
Responde a las preguntas: <i>How many (sandwiches) are there? Is (he) hungry or thirsty?</i>			
Se unen cantando con la canción.			
Escucha y reconoce la historia.			
Responde a preguntas sencillas.			
Sigue las instrucciones del audio.			
Completa las fotocopias adecuadamente.			
Manipula los recortables.			
Completa el juego interactivo 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 7 - Festivals

CONCEPTOS	NC	EP	C
Identifica el vocabulario de la unidad.			
Nombra el vocabulario de la unidad.			
Responde a las preguntas: <i>What is (Amanda)? Who is the (ghost)?</i>			
Se unen cantando con la canción.			
Responde a preguntas sencillas.			
Sigue las instrucciones del audio.			
Completa las fotocopias adecuadamente.			
Completa el juego interactivo 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

9. Anexo I. Perfil del centro

DATOS DEL CENTRO			
Centro:			
Dirección:			
Localidad:			
CP:		Provincia:	
Teléfono		Fax	
e-mail de contacto:			
PERFIL:			
DEPARTAMENTO DE LENGUA EXTRANJERA:			
CARACTERÍSTICAS DE LOS ALUMNOS:			
RECURSOS DISPONIBLES:			

10. Anexo II. Programa de actividades extraescolares y complementarias

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES PREVISTAS PARA CADA TRIMESTRE:					
1^{er} TRIMESTRE:					
2^o TRIMESTRE:					
3^{er} TRIMESTRE:					
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS DISPONIBLES EN EL CENTRO:					
Horario	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes