



STORYTELLING KIT

EDUCACIÓN INFANTIL

Introducción.....	3
<i>Storytelling y la adquisición del L2.....</i>	<i>4</i>
Objetivos del plan lector	5
<i>Marco Normativo</i>	<i>5</i>
¿Quién?.....	6
<i>El rol del profesor: how to become a good storyteller.....</i>	<i>6</i>
<i>El papel principal de los padres.....</i>	<i>7</i>
<i>El alumno como constructor de su aprendizaje</i>	<i>8</i>
Storytelling atmosphere	8
Actividades	9
<i>Propuesta de lectura.....</i>	<i>10</i>
BOOK 1: THE VERY HUNGRY CATERPILLAR	12
BOOK 2: THE GRUFFALO	15
BOOK 3: LITTLE RED RIDING HOOD	18
BOOK 4: DEAR ZOO	21
BOOK 5: THE THREE LITTLE PIGS.....	23
BOOK 6: WE ARE GOING ON A BEAR HUNT	26
BOOK 7: THE SMARTEST GIANT IN TOWN	28
BOOK 8: WHERE'S SPOT?	32
BOOK 9: THE RAINBOW FISH.....	35
BOOK 10: THE ENORMOUS TURNIP.....	38
BOOK 11: ROOM FOR A LITTLE ONE (CHRISTMAS SPECIAL)	40
BOOK 12: HAPPY HIPPO ANGRY DUCK.....	42

STORYTELLING KIT AMCO

Introducción

La narración de historias es tan antigua como la existencia del ser humano. Desde siempre, a través de las historias contadas se ha transmitido conocimientos, identidad cultural, acontecimientos históricos, etc. Se puede apreciar una unión intrínseca entre el desarrollo humano y el papel de los cuentos como elemento constitutivo del mismo. La afinidad, interés e ilusión de un niño a la hora de oír un cuento responde a una necesidad propia de aprender estimulando su creatividad e imaginación.

El acceso desde pequeños a leyendas, fábulas, cuentos y libros es un factor decisivo para configurar el **nivel cultural** de la persona. Gracias al “viaje imaginario” que producen las historias se genera un acercamiento a diferentes contextos; desde los cuales, el niño accede a una gran variedad de vocabulario, hechos y estructuras lingüísticas específicas de ese escenario. Es, en definitiva, una forma de traer a la clase de Inglés las diferentes realidades que nos rodean (el mundo de los animales, los fenómenos naturales, otros países y culturas, hechos históricos, etc.) con el fin de hacerlas más próximas al niño.

En cada cuento el estudiante observa una representación de un problema, cómo los personajes deciden resolverlo y las consecuencias positivas o negativas de la decisión. Se encuentran con **personajes** de su propia cultura y de otras, con una inmensa variedad de vestuario y costumbres que le ofrecen la posibilidad de interactuar con diferentes puntos de vista. Dependiendo de las habilidades expresivas del narrador, el niño puede llegar a generar una identificación personal con el protagonista, u otro personaje de la historia, llegando así a verse reflejado con sus propias vivencias.

Independientemente de las relaciones e interacciones que se puedan dar entre los personajes, la narración de cuentos supone además una excelente oportunidad para el despliegue del **aprendizaje social** en el niño. A través de esta actividad se potencian las habilidades de escucha, el contacto ocular, la toma de turnos y la experiencia de diferentes emociones y sentimientos reflejados a lo largo del argumento. Por otro lado, cada narración plantea una situación socio-personal diferente en el que se ponen en juego estrategias de resolución de conflictos que el propio alumno podrá trasladar a su propia realidad social.

La **riqueza lingüística** del hombre –vocabulario, nivel de expresión, complejidad del discurso, adecuación a diferentes contextos- depende en gran parte de la afición lectora que se posea.

Un reciente estudio de Krashen¹ revela que el acceso de estudiantes a bibliotecas y la incorporación de programas de *Storytelling* al colegio posee una correlación positiva significativa con los resultados del informe PISA a la vez que reduce el efecto negativo de la pobreza en los mismos. El efecto de la lectura en el **desarrollo académico** se produce a través de la puesta en marcha de habilidades metacognitivas que se activan cuando un niño se acerca a una historia:

- **Procesos de metacomprensión**, a través de los cuales el alumno comprende la idea general del argumento y lo relaciona con hechos, vivencias y experiencias propias. Por ello se explica las múltiples interrupciones que produce un niño mientras se le cuenta una historia para portar anécdotas personales, relacionadas con algún hecho de la narración.
- **Procesos de retroalimentación**: el proceso de escucha no permanece impasible en el niño, sino que se va formando un ciclo cognitivo en el que el alumno escucha, procesa lo

¹ KRASHEN, S.: **Protecting Students Against The Effects of Poverty: Libraries**. New England Reading Association Journal. http://www.sdkrashen.com/content/articles/protecting_students.pdf

escuchado y genera preguntas en torno a la lectura o imágenes que ve. Es, por ello, importante potenciar este proceso de reflexión sobre las historias narradas a través de preguntas y respuestas o por el planteamiento de alternativas a la trama: *How would you feel if you had a birthday party?, what would you do if you were in the beach today?*

- **Procesos creativos:** Acompañando el proceso de escucha se genera en el cerebro una “pictorización” en imágenes –y posteriormente en palabras- de todos los sucesos, personajes y trama de la narración. Él mismo se imagina un paisaje con colores específicos, vestimentas particulares y expresiones faciales de cada héroe, configurándose como arquitecto de la historia. De esta forma, cada alumno genera una historia interna propia y singular, diferente de la de cualquiera de sus compañeros. Esta forma tan auténtica de “crear” será un determinante fundamental en el desarrollo de su potencial intelectual.

Por otro lado, no debemos olvidar que la educación integral de la persona requiere una atención especial al desarrollo moral y ético. El propio alumno va describiendo en los cuentos y en las figuras de sus personajes, acciones que conducen al bien del prójimo, o que por el contrario buscan un mal para él. A través de los conflictos que se le presentan, va desarrollando un **sentido de la justicia**, siendo capaz de ponerse del lado de unos u otros en base a la valoración realizada sobre un hecho. Así, comprenden cómo el lobo, en *Little Red Riding Hood*, no es un personaje de agrado por actuar a través del engaño; o por el contrario, sienten mucha mayor afinidad y empatía hacia el príncipe de *Snow White* por pretender en todo momento ayudar y socorrer a su amada.

No obstante, esta formación ética pasa también por el aprendizaje de virtudes y valores que deben ser siempre localizados en cada historia. Ayudando, en cada caso y según la edad de nuestro oyente, a descubrir y explicitar el bien personal que produce en el otro un hábito bueno. La mejor forma de conocer una realidad abstracta, como lo es un valor ético, es a través de historias cercanas a ellos donde puedan ver de forma patente, conocer y “vivenciar” tales hechos.

Storytelling y la adquisición del L2.

Siguiendo la Teoría de la Voz Generadora, propuesta por Ángel Martorell, el aprendizaje de la segunda lengua se realiza de forma natural, de igual manera que con el procedimiento de adquisición del idioma materno. El proceso de comprensión, en ambos casos, precede significativamente al de producción de la lengua. El niño comienza a comprender los mensajes mucho antes de iniciarse en el habla, de hecho es esta “seguridad” afianzada en el nivel de comprensión la base que le empuja a lanzarse a decir sus primeras palabras. El acercamiento a historias narradas de forma oral constituye, en estas primeras etapas de desarrollo lingüístico, un elemento fundamental de afianzamiento y consolidación de la comprensión oral necesario para llevar a cabo un despliegue y adquisición del Inglés.

A lo largo del proceso de *storytelling* en estas etapas escolares tempranas, los niños adquieren casi intuitivamente la familiaridad y el arte de contar historias por sí mismos. Van interiorizando la variación de tonos de su profesor y diferentes palabras para poder expresar cuándo algo es interesante, divertido, triste, curioso o aterrador.

A través de la presentación de diferentes escenarios, el estudiante puede viajar a lugares no accesibles a primera mano, recreando un contexto casi natural para él. Esta es la mejor forma de acceder al aprendizaje de nuevo **vocabulario** –el cual aparece repetidas veces en el texto- y de adquisición de **estructuras lingüísticas** específicas de cada entorno. Así, en la historia de *Goldilocks and the Three Bears*, el alumno no sólo podrá observar y vivenciar el aprendizaje real de palabras como *bear, girl, mother, father, baby, chair o bed*, sino que podrá aprender estructuras gramaticales más complejas en su propio contexto natural, aproximando así la auténtica **pragmática, o uso, del lenguaje**.

No pensemos que por tratarse de historias narradas oralmente a alumnos de Infantil sólo se trabajarán las habilidades lingüísticas orales (*listening and speaking*). Por el contrario, estableciendo una rutina periódica de *storytelling* en las clases de Inglés, se desarrollan en el estudiante todas las habilidades lingüísticas que pondrá en marcha a la hora de leer y comprender textos y de inventar y redactar historias de forma autónoma. A través de estos momentos de lectura

se establecen las bases necesarias para que el alumno pueda luego construir y desplegar cada una de las **habilidades lingüísticas: *Speaking, Listening, Reading and Writing***.

Por otro lado, el uso de frases repetidas o *common used phrases*, son adquiridas de forma no intencional en las estructuras lingüísticas del alumno, aprendiéndolas así en su contexto y uso natural.

El papel del profesor y sus habilidades para contar la historia aportando una entonación, ritmo, pausa y expresión adecuados constituyen un elemento imprescindible para facilitar una correcta pronunciación del idioma en el niño. La musicalidad del idioma, tan propia y particular en la lengua Inglesa, forma un componente imprescindible en el desarrollo de la comprensión y expresión oral. Ésta debe estar presente de forma característica en la actividad escolar de cuentos.

Objetivos del plan lector

Atendiendo a las características propias de la Educación Infantil, a través de la actividad de *Storytelling* en el área de Inglés, procuramos lograr los siguientes objetivos de aprendizaje:

1. Estimular y acrecentar un gusto y afición hacia la lectura por medio de un acercamiento a los libros y acceso a las bibliotecas de clase.
2. Desarrollar el nivel de comprensión y expresión oral.
3. Incrementar el vocabulario básico y aprenderlo en su contexto natural.
4. Identificar, nombrar y describir sencillamente los personajes principales del cuento.
5. Acercar al alumno a diferentes culturas, conociendo diferentes tradiciones y valorando la diversidad e identidad de los países.
6. Valorar las historias e incentivar un sentido crítico de justicia.
7. Conocer las enseñanzas, virtudes y valores éticos que transmiten las historias.
8. Reconocer los sentimientos y estados de ánimo que manifiestan los personajes a lo largo de la trama.
9. Reforzar las habilidades de expresión a través del juego de roles y breves representaciones dramáticas de la historia.
10. Representar breves diálogos de la narración.

Marco Normativo

Según el Real Decreto 1630/2006, vigente para el curso 2014-2015, en el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, uno de los principales objetivos es el de desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión. Para ello, las actividades de cuentacuentos son una oportunidad de aprendizaje y una herramienta para alcanzar este objetivo. Formarán parte de una primera aproximación a la lectura y a la escritura.

El área de conocimiento **Lenguajes: Comunicación y representación**, establecida en el Real Decreto para este ciclo, es la que engloba estos contenidos. Según esta área, en el segundo ciclo de Educación infantil se pretende que niños y niñas descubran y exploren los usos de la lectura y la escritura, despertando y afianzando su interés por ellos. La utilización funcional y significativa de la lectura y la escritura en el aula, les llevará, con la intervención educativa pertinente, a iniciarse en el conocimiento de algunas de las propiedades del texto escrito y de sus características convencionales cuya adquisición se ha de completar en el primer ciclo de Primaria.

Las historias propuestas por Amco para este ciclo se ajustan también a lo establecido puesto que presentan al alumnado la literatura infantil a partir de textos comprensibles y accesibles para que esta iniciación a la lectura sea fuente de goce y disfrute, de diversión y juego.

Dentro de los objetivos de esta área de conocimiento, este plan lector se focaliza sobre el siguiente:

- Iniciarse en los usos sociales de la lectura y la escritura explorando su funcionamiento y valorándolas como instrumento de comunicación, información y disfrute.

Para lograrlo, se establecen los siguientes contenidos:

- Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos.
- Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación. Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como acercamiento a la interpretación de mensajes, textos y relatos orales producidos por medios audiovisuales.
- Comprensión de la idea global de textos orales en lengua extranjera, en situaciones habituales del aula y cuando se habla de temas conocidos y predecibles. Actitud positiva hacia la lengua extranjera.

¿Quién?

El rol del profesor: *how to become a good storyteller*

El éxito de este Plan Lector dependerá, en gran parte, del compromiso, dedicación y entrega del profesor hacia el mismo. Dado que en la etapa Parvularia la lectura del cuento no será autónoma del alumno sino dependiente del profesor, él mismo deberá recrear -a través de su expresión verbal y corporal- al máximo la historia para acercarla y hacerla real y accesible para sus estudiantes. El profesor se convierte, por tanto, en un actor que deberá vivenciar los hechos, mostrar los sentimientos y ponerse en el lugar de cada personaje de la forma más teatral posible. De su arte para expresar resultará el nivel de ilusión, atracción y entusiasmo que el niño acreciente en sí hacia el fantástico mundo de los libros.

No obstante, la inexperiencia no debe resultar nunca un miedo ni un obstáculo. La mejor forma de transformarse en un “*good storyteller*” sólo es viable por medio de la práctica. Por ello, Amco recoge unas cuantas técnicas de dramatización accesibles al profesor. Se recomienda practicar dos nuevas técnicas en cada sesión. Para lograr el éxito narrativo, es altamente recomendable la grabación de uno mismo como medio para generar un diálogo de retroalimentación y mejora.

- **Vivenciar la historia:** Es muy importante que el profesor conozca bien el cuento y que le guste. Debe entusiasmarse con él, sentirse cómodo e identificado con el mismo. Se recomienda conocer muy bien la historia, aprenderse los diálogos y practicar la narración muchas veces antes de enfrentarse a la clase.
- **Cambios en el tono de voz:** El buen narrador debe adaptar su tono de voz a las diferentes situaciones, recreando el ambiente. De esta forma, susurrará cuando se trata de una escena de intriga o miedo o gritará de emoción cuando el protagonista haya ganado la carrera.
- **Expresión corporal y facial:** No se trata de contar una historia sino de representarla, realizando las acciones que acompañen el discurso (llamar a una puerta, agitarse de alegría, encogerse por el miedo, estirarse para representar al gigante...). Por otro lado, el narrador debe mostrar facialmente los sentimientos que esté atravesando cada personaje en cada momento de la historia. Así, facilitaremos también el proceso de comprensión del argumento.
- **Contacto ocular con la audiencia:** Lo más importante no es la historia, ni las actividades que la acompañan. En el proceso de *storytelling*, lo realmente relevante es el niño, captar su atención y entusiasmo. El profesor debe mantener un constante contacto con la audiencia y reconocer los signos de *feedback* que le envían. Muchas veces, las expresiones de la cara en los niños nos muestran si algo les está resultando atractivo, tedioso, largo, complicado, etc.
- **Diferenciación y exageración de voces de los caracteres:** Para conseguir una mejor identificación con el personaje, el narrador debe practicar con anterioridad las voces de cada uno de los protagonistas de la historia y hacerlas atractivas. Así, exagerará una voz aguda para el pequeño y astuto ratoncillo, una grave y lenta para el Gruffalo, una perversa para el malo de la historia o una elegante y dulce para la princesa. De igual forma,

podremos jugar con los múltiples acentos del inglés: británico, americano, australiano, canadiense, indio...

- **Realización de efectos sonoros:** El buen narrador recrea auditivamente la escena, para ello imitará el sonido de coches, fenómenos meteorológicos, animales, instrumentos musicales, palmadas en la rodilla, efectos de cohetes, etc.
- **Uso de silencios para añadir efecto dramático:** El profesor puede interrumpir la narración en algún momento de intensidad y mirar a toda la clase creando un momento de expectación y curiosidad. Puede mirar la siguiente página con un tono de sorpresa antes de enseñarla a los niños.
- **Interacción con la audición:** Dependiendo de la edad y nivel de comprensión, el profesor puede realizar pequeñas estrategias para que la clase participe activamente durante la narración del cuento, integrándoles como parte de la misma. Se pueden lanzar preguntas, pasar algún material relacionado con la historia para que lo observen y toquen en algún momento de la actividad, pedir que emitan el sonido de una oveja cada vez que vean una en las ilustraciones que se muestran, involucrarles en la emisión de los efectos sonoros, etc.
- **Uso de *props* and costumes:** No sólo por el atractivo que genera el narrar la historia disfrazado y armado con un buen arsenal de material, sino también por la accesibilidad para comprender mejor la trama y el vocabulario de la historia, especialmente cuando lo tratamos en la clase de Inglés. Los recursos visuales, disfraces y objetos atrayentes son elementos esenciales para recrear un ambiente real y cercano al niño del marco de la trama.

El papel principal de los padres

El Ministerio de Educación (Mineduc) indica que “todo docente sabe que la familia ejerce gran influencia en el rendimiento escolar, en los avances, retrocesos y dificultades de aceptación de los alumnos y alumnas; y aunque la escuela tiene la misión específica de educar, el hogar tiene la gran responsabilidad en mantener al niño, niña y joven motivado y receptivo al aprendizaje. Por ello, la familia y escuela son una alianza estratégica y cuando se involucran, ayudan enormemente en los resultados académicos” (Mineduc 2007). En lo que atiende a la enseñanza del Inglés, es todavía más necesario concienciar a los padres de la necesidad de apoyo familiar en la labor del colegio, tanto en este Plan Lector como en cada una de las actividades lingüísticas que se lleven a cabo.

La familia juega un **rol muy significativo** en la adquisición de la lecto-escritura, ya sea en la lengua materna como en una segunda lengua, puesto que se trata éste de un desarrollo particularmente social, en el que el niño combina experiencias vividas con las expectativas y modelos que observa en su entorno; “la alfabetización es un proceso eminentemente social que requiere actividades compartidas en la relación con adultos o iguales más avanzados” (Braslavsky 2005). Y este conjunto de actividades no debe estar limitado exclusivamente a la escuela, sino que su ámbito trasciende a la relación con los padres, hermanos, abuelos y amigos. Cuanto más social sea la actividad lectora, mayor impacto tendrá en su asimilación y aprendizaje.

Por ello, el simple hecho de invitar a los padres a recontar las historias trabajadas en clase a la hora de dormir, puede suponer para el niño una gran ventaja en sus condiciones de aprendizaje. No se trata de convertir a éstos en “segundos profesores”, sino de incentivarles para que creen en el hogar un ambiente rico y cultural donde se disfrute de la lectura y de la narración de buenas historias. Es en este contexto natural y personal del alumno donde mejor se adquiere el corazón y origen de la lectura. No obstante, es preciso en ocasiones dar breves orientaciones a los padres y sugerir actuaciones para el hogar, para saber cómo poder asumir ese rol tan significativo que van a tener en el aprendizaje lector de sus hijos, y más cuando se trata de una segunda lengua. Por ello, aquí se ofrecen algunas pautas que pueden servir de guía:

- Crear una **rutina diaria de lectura** a través de un momento íntimo entre el padre y el hijo, en el que se fomente el disfrute de historias narradas, personajes creativos, mundos inventados y finales a elección de cada uno.
- Facilitar el acceso a la “**lectura**” **individual** a través de libros infantiles, acostumbrando al hijo a que simplemente pase las páginas, observando las imágenes, recreando la historia interiormente en su cabeza y generando preguntas. Es un error pensar que los niños sólo deben acceder a los textos cuando tengan un nivel aceptable lector. Por el contrario, el acercamiento a éstos desde edades tempranas constituye una oportunidad para ir consolidando en el alumno todos los procesos cognitivos pre-lectores.

- Contar de nuevo las historias trabajadas en el **Plan Lector de forma paralela** a su trabajo en clase. De esta forma, se puede facilitar la comprensión y profundización de la trama cuando se trabaje en el colegio en una segunda lengua.
- Realizar actividades de **ocio ambientadas en torno a la lectura**: asistencia a guiñoles y sesiones de cuenta cuentos, fomentar las historias y vivencias narradas por abuelos y mayores, participar en actividades municipales que fomenten el segundo idioma, visitar bibliotecas...
- Involucrar a los padres en algunas actividades del **Plan Lector**: pidiéndoles que asistan a alguna sesión, proponiendo una breve y sencilla **tarea escolar** relacionada con el cuento para realizar en casa.

En definitiva, los apoderados deben re-encantarse con la Literatura, nacional y extranjera, comprendiendo que las actividades de narración de cuentos suponen una oportunidad única del aprendizaje del Inglés, en la que se activan la imaginación y procesos mentales, se enriquece el vocabulario, las estructuras gramaticales y narrativas, y se desarrolla la comprensión de mensajes orales en diferentes situaciones y contextos.

El alumno como constructor de su aprendizaje

El aprendizaje constructivo y significativo constituye uno de los pilares pedagógicos de Amco y, por ende, de este Plan Lector. Esto implica que cada una de las actividades didácticas que se lleven a cabo deben estar dirigidas hacia dos finalidades fundamentales: por un lado, el protagonismo del alumno como auténtico arquitecto en la adquisición de conocimientos y habilidades; y por otro, la aplicación y traslado del nuevo aprendizaje a su entorno natural, relacionándolo con sus experiencias vividas.

Por ello, aunque en este Plan Lector se realice una propuesta y selección de historias y actividades, es el propio profesor, como mejor conocedor de la realidad y características de sus alumnos, quien debe seleccionar y descartar las actuaciones que mejor se trasladen a su contexto escolar; con el fin de que cada sesión sea lo más significativa para el conjunto de sus alumnos.

El protagonismo y autonomía de los alumnos debe ir progresivamente ganando terreno al papel unitario del profesor, procurando así que los estudiantes vayan tomando la iniciativa en muchas de las actividades, ofreciéndoles espacios en la toma de decisiones y dirigiendo algunas de las actividades, como diálogos, representaciones, etc.

Por otro lado, el profesor debe procurar buscar las interacciones entre los estudiantes, con el fin de mejorar y naturalizar el proceso de adquisición de producción oral. Por ello se explica las especial atención desde este plan a las actividades cooperativas, tanto en parejas como en pequeño y gran grupo, en las que se busque delegar paulatinamente el liderazgo del profesor a los alumnos como auténticos constructores y protagonistas de su aprendizaje.

Storytelling atmosphere

Desde Amco, creemos firmemente que la exposición de los niños al acceso de libros y cuentos no debe reservarse para la edad propia en la que se inicia en la lectura de palabras y frases en Inglés. Por el contrario, el reservar un tiempo y un espacio de la clase de Inglés para crear una pequeña biblioteca, donde los niños elijan un libro libremente y pasen un tiempo a solas recreando las historias internamente al contemplar las imágenes, puede resultar tremendamente beneficioso para su desarrollo lingüístico, intelectual y emocional. Las bibliotecas de clase constituyen un recurso altamente valorado por numerosos pedagogos y son un elemento complementario excelente para todas las actividades de *Storytelling* que llevemos a cabo.

Al hablar de una “atmósfera” específica para llevar a cabo el Plan Lector, nos referimos a la necesidad de crear un escenario –comprendiendo un tiempo y espacio concreto- para poder hacer más cercana al alumno la narración de historias.

En cuanto al **tiempo**, dependerá de la edad y características propias de los alumnos el determinar un momento del día, de la semana o de la clase en el que se propicie un estado de ánimo calmado para llevar a cabo esta actividad de relajación y atención.

En lo que corresponde al **espacio**, lo ideal sería crear un *Reading Corner* con decoraciones atractivas para el alumno que potencien el vocabulario trabajado y generen un ambiente propicio para recrear la historia. Pueden incorporarse cojines para hacerlo lo más acogedor posible. En todo caso, y conociendo las dificultades y particularidades de cada colegio, si no fuese posible crear un ambiente así, sí es importante considerar que en el momento de contar la historia, los alumnos deben estar lo más próximos posible al narrador. Con ello, se conseguirá un ambiente más cercano, mejorando la concentración de los estudiantes y evitando la dispersión de éstos en otros elementos dispersadores.

Actividades

Atendiendo a la Teoría de las Inteligencias Múltiples como uno de los pilares pedagógicos de Amco, nuestra propuesta de actividades busca realizar un recorrido para reforzar todas y cada una de las inteligencias; procurando, así, llegar a toda la diversidad del alumnado de clase.

La estructura de trabajo que se defiende Amco en este Plan Lector abarca el siguiente esquema de actividades:

1. **Pre-actividades:** A través de las cuales, se pretende una familiarización del estudiante con la historia antes de introducir la trama como tal. Se trata de hacer más asequible el contenido y la comprensión del argumento a la vez que se crea un ambiente de expectativa e ilusión en torno al cuento.
 2. **Actividades:** Recogen todas aquellas actuaciones de escucha del cuento y asimilación de los objetivos de aprendizaje propuestos: adquisición y uso del vocabulario y estructuras lingüísticas, aplicación de técnicas de expresión oral, ejercicios de comprensión y retroalimentación, etc.
 3. **Post- actividades:** Son aquellas que buscan consolidar lo aprendido y generar un link entre el cuento escuchado y sus propias experiencias; procurando, de esta manera, trasladar el contenido de la historia al contexto y vida real del niño.
- **Acting out:** A través de la metodología TPR (*Total Physical Response*) fundada por James Asher, el alumno adquiere un nuevo aprendizaje de forma más eficaz cuando lo acompaña de un movimiento corporal que refuerce el contenido que se expresa. De esta forma, la asimilación de la trama del cuento se consolida en el niño cuando éste lo manifiesta a través de una representación. Las pequeñas dramatizaciones y las acciones y símbolos que acompañan a muchas de las expresiones lingüísticas estarán presentes en toda nuestra propuesta de actividades.
 - **Dialogues:** Integrar y representar diálogos de la narración, adquiriendo así las estructuras lingüísticas básicas. Se propone generar diálogos sencillos entre parejas tomando el tema principal de la comida y poniendo en práctica el uso de vocabulario y de *common used phrases*.
 - **Escucha activa:** El mismo proceso de narración debe ser multidireccional. No sólo creando conexión entre el profesor y los alumnos, sino procurando la interacción entre los mismos durante el transcurso de la propia narración.
 - **Hands-on activities:** La asimilación de contenidos pasa por integrar también la inteligencia visual y las habilidades artísticas. Por medio de la expresión del arte, el alumno es capaz de estampar todo lo comprendido y vivido en la historia de una forma no verbal. Por ello, las manualidades toman un papel fundamental como medio para integrar todas las habilidades personales en el proceso de aprendizaje.
 - **Songs and dances:** Amco apuesta por la música y el baile como una forma única de adquirir el lenguaje -su ritmo, entonación y pronunciación- a la vez que permite a los niños en esta temprana edad desenvolverse cómodamente y expresarse corporalmente.

- **Logic-thinking activities:** Ejercicios de secuencias lógicas, orden de imágenes, clasificación, predicciones e inferencias. Todos con el fin de estimular la inteligencia lógico-matemática.
- **Kamishibai:** Con este material se puede facilitar la narración de la historia, puesto que permite a los alumnos observar las imágenes completas y al profesor, leer la narración con mayor libertad para moverse y comunicar de forma más efectiva a través del lenguaje corporal.

Se recomienda encarecidamente al usuario de este Plan de Lector que antes de realice un repaso de todas las actividades de cada uno de los libros propuestos, independientemente de que haya elegido otros. Muchas de las actividades propuestas para una historia pueden ser perfectamente trasladables a otros cuentos.

Propuesta de lectura

La siguiente selección de libros para Parvulario no ha sido intencionadamente segmentada en tres fases, correspondiendo a cada año escolar. Por el contrario, se ha pretendido buscar una visión global de cada una de las lecturas, aportando propuestas de actividades generales que puedan ser adaptadas por cada profesor dependiendo de la edad y características generales de sus alumnos. Por ello, independientemente del curso escolar, cada una de las lecturas es recomendable en esta etapa educativa. Se deja a criterio propio del profesor la elección de lecturas y actividades que desee aplicar en su clase.

Es preciso aclarar también que el profesor, como mejor conocedor del nivel de Inglés de su clase, debe **sentirse libre de adaptar los textos de la historia** facilitando la comprensión a sus alumnos. En muchos casos, el uso del libro físico debe servir principalmente para apoyar visualmente, con las ilustraciones, la propia narración y trama de la historia.

Libro	Descripción	Complejidad	Ficha
<i>The Very Hungry Caterpillar</i> - Eric Carle	El clásico de toda biblioteca infantil que cuenta la historia de una oruga hasta convertirse en mariposa. Es una excelente forma de trabajar los días de la semana y el vocabulario de la comida.	★ ☆ ☆	1
<i>The Gruffalo</i> - Julia Donaldson	Esta historia narra la astucia de un pequeño ratón para conseguir deshacerse de todos los animales que desean comerle, para ello contará con la ayuda indirecta del fabuloso personaje, el Gruffalo. Especial para los más mayores de Infantil.	★ ★ ★	2
<i>Little Red Riding Hood</i> - Nick Sharratt and Stephen Tucken	Versión del clásico de Caperucita Roja.	★ ★ ☆	3
<i>Dear Zoo</i> - Rod Campbell	Un niño escribe una carta al zoo para buscar la mascota perfecta. Tras probar varios animales, el niño se decidirá por uno.	★ ☆ ☆	4
<i>The Three Little Pigs</i> - Brenda Parkes	Versión del clásico de Los Tres Cerditos.	★ ★ ☆	5
<i>We Are Going on a Bear Hunt</i> - Michael Rosen	Un clásico de la literatura inglesa que narra la aventura de un padre con sus hijos en la búsqueda de un oso.	★ ★ ☆	6
<i>The Smartest Giant in Town</i> - Julia Donaldson	El gigante más apuesto de la ciudad encontrará una buena forma de darle otro uso a su elegancia.	★ ★ ★	7
<i>Where's Spot?</i> - Eric Hill	Una de las versiones del perro Spot, perfecto para trabajar las preposiciones de lugar.	★ ☆ ☆	8
<i>The Rainbow Fish</i> - Marcus Pfister	La historia del pez más bonito y envidiado del mar dará un giro cuando decide deshacerse de su soberbia.	★ ★ ★	9

<i>The Enormous Turnip</i> - Kathy Parkinson	Tras plantar un inmenso nabo en su huerto, el granjero tendrá que recurrir a la ayuda de toda la granja para poder sacarlo de la tierra.	★ ★ ☆	10
<i>Room for a Little One</i> - Martin Waddell	Una original versión del día de Navidad. Especial para trabajar en el mes de Diciembre.	★ ★ ★	11
<i>Happy Hippo Angry Duck</i> - Sandra Boynton	Una historia de los estados de ánimo de los animales. Perfecta para crear interacción con los alumnos.	★ ☆ ☆	12

BOOK 1: THE VERY HUNGRY CATERPILLAR

Título: The Very Hungry Caterpillar

Autor: Eric Carle

Ilustrador: Eric Carle

Editorial: Hamilton Hamish Chil

Disponible en: Amazon.

Sesión	IIMM	Objetivo de Aprendizaje	Actividad	Recursos
Pre-actividades	VL, V, M, N, K, IE	Establecer un diálogo sencillo con el personaje del cuento. Introducir el vocabulario principal del cuento.	El T muestra una marioneta de papel de la oruga y la presenta (puede imprimir en cartulina una imagen de <i>The Very Hungry Caterpillar</i> y sujetarla con un palo). El T establece un diálogo con el personaje modulando diferentes voces y apoyando con gestos que faciliten la comprensión: - <i>Hello! What is your name?</i> - <i>My name is Caterpillar!</i> - <i>I love that name! My name is... How do you feel today, Caterpillar?</i> - <i>I feel hungry!!</i> T se gira a los SS: <i>Ask your partner: How do you feel today? - Have you ever seen a Caterpillar before?</i> El T explica que si Caterpillar tiene hambre, deberán darle algo de comer. Realiza un <i>brainstorm</i> preguntando a los SS qué comida pueden darle al gusano y dibuja las opciones de los SS en la pizarra. Traducirá al Inglés las intervenciones de los SS. El T aprovecha para añadir parte de la comida que aparece en la historia (<i>apples, pears, strawberries, plums, oranges, ice-cream, cake, pepper, cheese...</i>). Puede traer comida de plástico y fingir que el gusano come una. Le pedirá a los SS que seleccionen una pieza para alimentar a Caterpillar. El T reforzará la estructura: <i>He ate one apple!</i> Los SS pueden terminar cantando y bailando la canción <i>The Hungry Caterpillar Song</i>. NOTA: Pedir a los SS que traigan una huevera de cartón a la clase para realizar una actividad más adelante.	Comida de plástico. <i>The Hungry Caterpillar Song</i>: https://www.youtube.com/watch?v=28gE7x-LfeU Marioneta de Caterpillar.
	VL, IE, V, M, K	Afianzar el vocabulario de los días de la semana. Desarrollar el nivel de observación y	El T vuelve a iniciar un diálogo como el del día anterior con la oruga. Esta vez, le pedirá a algún S que intervenga en él. Después, explicará que la oruga va a comer durante una semana. <i>Do you know what are the days of the week?</i> Los SS cantarán la canción de los días de la semana repasando. Por último, el T les mostrará el libro de <i>The Very Hungry Caterpillar</i> e irá simplemente pasando las primeras páginas con sorpresa y comentando lo que ven: <i>What do you see on the picture? Yes!</i>	<i>Days of the week song</i>: https://www.youtube.com/watch?v=36n93jvjkDs Marioneta de

		descripción de imágenes.	<i>It's the Caterpillar! And look, it's dark! That's the moon.</i> Dejar que los SS intervengan diciendo lo que ven en las imágenes.	Caterpillar.
Actividades	VL, V, M, K, IA, IE	Estimular la comprensión auditiva. Reforzar el vocabulario de la historia.	La sesión se inicia de nuevo con un diálogo entre el Caterpillar y un alumno. Esta vez el Caterpillar interactuará con el S jugando con la comida de plástico: <i>Mmmm... I like apples! Delicious! Yum, yum, yum. Oh, I just ate an apple!</i> El T continuará leyendo el cuento y representándolo (ver apartado de técnicas de narración: <i>how to become a good storyteller</i>). Los SS deberán estar sentados en el suelo muy cercanos al profesor. En la segunda vez, hará incidencia en la frase " <i>But he was still hungry!!!!</i> " con un gesto frotándose la guata. Pedirá a los SS que interactúen en la historia repitiendo esa frase con voz potente y sorprendida. El T repartirá una hoja a cada S y le pedirá dibujar un elemento diferente de la historia para repasar el vocabulario. Si fuese posible, recortar los dibujos y guardarlos para elaborar FCs para el cuento. El T irá nombrando a cada S, éste se levantará y el T le mostrará en el libro qué deberá dibujar: <i>Juanito, you must draw and color a strawberry.</i> Le dará una hoja y éste se sentará a trabajar. Vocabulario en orden: <i>Moon, sun, egg, Caterpillar, apple, pears, plums, strawberries, oranges, chocolate cake, ice-cream, pepper, cheese, salami, lollipop, cherry pie, sausage, cupcake, watermelon, green leaf, cocoon, butterfly.</i> Terminar cantando y bailando la canción del <i>Caterpillar</i> (sesión 1).	Marioneta de Caterpillar. Comida de plástico
	VL, V, M, K, IA, IE, LM	Desarrollar la comprensión auditiva. Practicar estructuras lingüísticas de la historia.	Comenzar de nuevo la sesión con un breve diálogo con la oruga. Los SS se sentarán en círculo y el T mostrará los dibujos del día anterior reformulando brevemente la historia: <i>On Monday, he ate through one apple!</i> Mostrará el dibujo de la manzana. A continuación, se le propone contar el cuento empleando el material propuesto: Con siete platos de papel, se les realizará un agujero en el medio y alrededor se dibujará la comida correspondiente a cada día (ver link adjunto en Recursos). Siete SS saldrán sujetando, en orden, un plato cada uno. Otro S hará de oruga, parar ello empleará un calcetín verde con una cara dibujada y antenas. El T comenzará contando la historia: <i>On Monday...</i> El S con el calcetín en la mano irá metiéndose dentro de cada plato y simulando comer todo. Hacer incidencia en los gestos y las frases de interacción con los SS: <i>But he was still hungry!!!!</i> Terminar cantando y bailando la canción del <i>Caterpillar</i> (sesión 1).	Platos de cartón. Calcetín verde. Ver: Idea adaptada de Plantspress. FCs realizadas por los dibujos de los SS el día anterior.
Post-actividades	VL, V, M, K, IA, IE	Desarrollar la comprensión y expresión oral. Relacionar los	Comenzar de nuevo la sesión con un breve diálogo con la oruga. El T mostrará el video de la historia narrada y después pedirá a 8 SS voluntarios que la representen apoyándose del material de los platos de la sesión anterior. El T hará de narrador y se mantendrán interacciones con el resto de los SS: <i>Yum, yum, yum</i> (mientras la oruga come), <i>But he was still hungry!!!!</i> , gestos, etc.	Historia narrada: https://www.youtube.com/watch?v=4H17q38VmQ Ver gusano de

		contenidos aprendidos a través del trabajo artístico.	Por último, cada S pintará con témpera una fila de su huevera para diseñar su propio Caterpillar (ver imagen en Recursos). Terminar cantando y bailando la canción del <i>Caterpillar</i> (sesión 1).	cartón- adaptado de Lyndsxo .
	VL, V, M, K, IA, IE, N	Desarrollar la comprensión y expresión oral. Contestar preguntas básicas sobre la historia. Ejercitar el uso de la memoria.	El T muestra las páginas del libro realizando preguntas sencillas sobre cada imagen: <i>Where was the Caterpillar hidden when he was a baby? What did he eat on Wednesday? What color is the cheese? What was his own made house called? What did the Caterpillar turn into?</i> A continuación, en círculo el T jugará a un <i>memory game</i> empleando las <i>snap cards</i> (ver ANEXO). Por turnos, los SS darán la vuelta a dos tarjetas hasta terminar. Para terminar, los SS emplearán sus gusanos de cartón para practicar el <i>retelling</i> de la historia. Con bolas de plastilina moldearán comida y la colocarán en cada recipiente representando un día de la semana.	Snap Cards (ver ANEXO).

BOOK 2: THE GRUFFALO

Título: The Gruffalo

Autor: Julia Donaldson

Ilustrador: Axel Scheffler

Editorial: MacMillan Children's Books

Disponible en: Amazon

(Debido a la extensión del libro, se propone reducir las visitas de los animales a dos, con el fin de hacer la historia más asequible y cercana a los niños).

Sesión	IIMM	Objetivo de Aprendizaje	Actividad	Recursos
Pre-actividades	VL, V, N, K, IE	Establecer un diálogo sencillo con los personajes del cuento. Introducir el vocabulario principal del cuento.	Diálogo personajes. El T presenta al ratón y a cada uno de los personajes. Puede emplear marionetas de cartón sujetos de un palillo depresor o incluso caretas. El ratón establecerá primero un diálogo con el T y con cada uno de los SS: <i>What is your name? What is your favourite food?</i> Después, el ratón irá uno a uno dialogando con cada uno de los personajes de la historia (fox, owl, snake, Gruffalo) realizando las mismas preguntas. Todos contestarán <i>My favourite food is a mouse</i> . El T recapitulará: <i>Oh, no! Everyone wants to eat the mouse up! Do you think he will be eaten?</i> Acompañar el diálogo con gestos de manos representando el vocabulario (<i>eat, fox, owl, snake, mouse, Gruffalo...</i>). El T repartirá una hoja y cada S dibujará, coloreará y recortará su comida favorita. El T pegará todos los dibujos en un poster: <i>My favourite food is...</i>	Personajes de la historia en papel, plastificados (ver ANEXO).
	VL, IE, V, M, K	Describir al personaje principal de la historia. Introducir los colores en frases completas para describir.	Los SS se sientan por parejas: uno mirando a la pizarra y el otro de espaldas. El T proyectará o mostrará la imagen de uno de los personajes. El S que ve la imagen tendrá que representar el personaje con mímica, el otro, quien sólo verá a su compañero, tendrá que adivinar el personaje. El T cambiará cada 10 segundos de imagen. Después, el T realizará el mismo diálogo que el día anterior sirviéndose esta vez de SS voluntarios para representar a uno de los personajes. El T pone el video del encuentro entre el ratón y el zorro. El T explica brevemente que el zorro quiere comer al ratón y para espantarlo y librarse de él se inventa que ha quedado con su amigo el Gruffalo. <i>Do you remember what the Gruffalo looks like?</i> El T muestra un dibujo del Gruffalo y reparte una hoja cada 3 ó 4 SS, les pide que hagan un círculo de todos los colores que ven: <i>orange, black, purple, brown...</i> Después, por turnos cada grupo dirá un color: orange y entre todos dirán: <i>His eyes are orange</i> . Repetir con el resto de las frases: <i>His tongue is black. His prickles are purple. His tusks are white</i> . Después, el T puede leer frase por frase la descripción del libro y pedir a los SS que lo representen: <i>He has terrible tasks, and terrible claws, and terrible teeth in his terrible</i>	Mouse meets fox: https://www.youtube.com/watch?v=7P_GyHm4DLs Plantilla del Gruffalo para colorear (ver ANEXO). Gruffalo song: https://www.youtube.com/watch?v=5ZfEIX2lh1I&list=PL...

			<i>tusks... He has turned out toes and a poisonous wart at the end of his nose.</i> El T puede repartir una plantilla del Gruffalo para que los SS coloreen en pequeños grupos. Después se expondrán en el <i>English Corner</i>. Se puede terminar con la canción del Gruffalo describiéndolo con gestos que modelará el T.	t=RD5ZfEIX21hll
Actividades	VL, V, M, K, IA, IE, LM	Practicar estrategias de pensamiento visible. Realizar un mapa mental con la historia.	El T mostrará el libro del Gruffalo y pasará algunas páginas. Se llevará a cabo un <i>Thinking Routine</i>, preguntando a los SS: <i>What do you see? What makes you say that?</i> El T practicará de nuevo un diálogo con los personajes y los alumnos. Les pedirá que pongan voz a cada personaje. Entre todos, se elegirá una voz para cada uno: <i>What voice pitch do you think Mouse should have?</i> Después, el T lee la historia poniendo las voces que se habían decidido antes (ver apartado <i>How to become a good storyteller</i> y poner dos nuevas técnicas en práctica). Según el grado de atención de los SS, elegirá tan sólo uno o dos de los animales. Mientras realiza la descripción del Gruffalo, pedir a los SS que lo representen con acciones. Los SS se sentarán en un gran círculo y entre todos, guiados por el profesor realizarán un Mind Map: <i>Who eats who? Who do you think is going to be eaten in the story?</i> Se colocará la imagen del ratón en el miedo y el resto de personajes alrededor. Se dibujarán flechas hacia el animal que cada uno desea comer (todos al ratón y el ratón hacia la nuez). El T dibujará la primera flecha: <i>The fox wants to eat the mouse</i>. Pasará un rotulador a otro niño y le preguntará: <i>What about the snake?</i> Repetir con el resto de personajes. Terminar la sesión con la canción del Gruffalo de la sesión anterior.	Gran cartulina con imágenes de los personajes.
	VL, V, M, K, IA, IE	Desarrollar la comprensión oral mediante la escucha activa de historias narradas. Reforzar la expresión oral mediante la práctica de los diálogos de la historia.	El T contará la historia de nuevo mostrando el libro. A la vez, le pedirá a un S que vaya mostrando el animal correspondiente en el <i>Story Wheel</i> (se recomienda prepararlo con anterioridad e imprimirlo en tamaño grande). Mientras realiza la descripción del Gruffalo, pedir a los SS que lo representen con acciones. Con caretas, dos SS representarán un breve diálogo adaptado de la historia: <i>Hello, Little Mouse/ Hello, Fox/ Come and have lunch with me/ Thanks, but I'm meeting a Gruffalo/ A Gruffalo????? Goodbye, Little Mouse!/</i> Practicar el diálogo con diferentes SS. El T irá ayudando a modelar correctamente las frases. Conviene aconsejar a los SS a que acompañen con gestos el diálogo. Por último, los SS se sentarán en dos filas, con el S de en frente se establecerá un diálogo similar empleando los <i>finger puppets</i>. Terminar la sesión con la canción del Gruffalo.	<i>Gruffalo's Story Wheel</i> (ver ANEXO). Caretas de los personajes (ver ANEXO). <i>Finger Puppets</i> (ver ANEXO).
Post-actividades	VL, V, M, K, IA, IE, LM	Desarrollar la comprensión oral mediante la escucha activa de historias	El T cuenta de nuevo la historia del libro. Esta vez repartirá una careta de cada personaje a cada niño. Mientras el T narra la historia, el S con el personaje de la página representará con mímica y acciones su intervención. El T dibujará en la pizarra algunas de las palabras del vocabulario: <i>mouse, nut, tree, owl, fox,</i>	Counting worksheet (ver ANEXO).

		narradas. Repasar el vocabulario básico de la historia.	<i>snake, Gruffalo, logpile house, ice-cream.</i> Después, mostrará una página y dirá: <i>TTYP (Turn To Your Partner) and tell him all the vocabulary words that you can see on the picture.</i> El T dará un tiempo muy breve para que cada pareja descubra todas las palabras que se encuentran en la página. Después, pedirá a una pareja que salgan y señalen las palabras en el libro. Por último, realizarán individualmente una ficha de trabajo en la que tendrán que contar los objetos relacionados con las palabras del libro. Para corregir dirán <i>There are six foxes. There are four snakes.</i> Terminar la sesión con la canción del Gruffalo.	
	VL, V, M, K, IA, IE, N	Desarrollar habilidades cognitivas mediante la observación y análisis de imágenes. Incentivar el desarrollo creativo de escenarios.	El T puede iniciar la sesión proyectando la imagen (Picture of Gruffalo's Story) y pedir a los SS que indiquen las diferencias en los dibujos. El T narrará la historia alternándolo con los diálogos practicados en la sesión 4. Puede grabarse la actuación y verse posteriormente. Si hay tiempo, los SS pueden realizar diferentes objetos de la historia modelándolos en plastilina para poder crear después un escenario en una bandeja y colocarlo en el <i>English Corner</i>. Terminar la sesión con la canción del Gruffalo.	Spot the differences: Picture of Gruffalo's Story. Plastilina y bandeja.

BOOK 3: LITTLE RED RIDING HOOD

Título: Little Red Riding Hood

Autor: Nick Sharratt

Ilustrador: Stephen Tucker

Editorial: MacMillan Children's Books

Disponible en: Amazon

(Se puede usar también cualquier versión de la historia, big books, etc.)

Sesión	IIMM	Objetivo de Aprendizaje	Actividad	Recursos
Pre-actividades	VL, V, M, N, K, IE	Repasar el vocabulario sobre la familia. Acercarse a la historia a través de un diálogo con los personajes.	Comenzar la sesión iniciando un diálogo sobre los abuelos. El T puede proyectar una imagen de su abuela en el proyector y hablar un poco sobre ella. Se aconseja pedir a los SS con anterioridad que traigan fotos de sus abuelas/abuelos para enseñar. El T se coloca una caperuza roja y se presenta como <i>Little Red Riding Hood</i>, después introduce a su abuela a través de un diálogo (se puede hacer con marionetas). <i>-Hello! My name is Little Red Riding Hood. I'm called LRRH after my red hood. This is my Grandma. Hello Granny!</i> <i>-(Voz anciana) Oh, hello dear! How are you?</i> <i>-I'm fine, and you?</i> <i>-(Coughing) Oh, I feel poorly. I have a terrible cold.</i> <i>- Don't worry Granny, I'll go and visit you and bring some food with me.</i> Repetir el diálogo con otros SS. Los SS harán un dibujo de sus abuelas y lo presentarán en clase: <i>This is my Grandma. She is Antonia. I love her very much.</i> Colgar los dibujos en el English Corner.	Imágenes de las abuelas de los niños.
	VL, IE, V, M, K	Familiarizarse con el vocabulario básico de la historia. Desarrollar la discriminación auditiva y reconocimiento de palabras.	El T muestra una página El T entrega las tarjetas con el vocabulario de la historia a los SS. Éstos deberán recortarlas y seleccionar 4 ó 6. Se jugará a Bingo, los SS colocarán fichas pequeñas en las imágenes cada vez que la oigan del profesor. El primero en completar el cartón gritará <i>Bingo!</i> Y se llevará un <i>sticker</i>. El T cuenta la historia o alternatively muestra alguno de los links online que se proponen. Puede mostrar las imágenes del cuento y preguntar: <i>Can you see any of the words from the Bingo Card?</i>	<i>Bingo cards</i> (ver ANEXO) Historias Little Red Riding Hood: https://www.youtube.com/watch?v=cOI2cvxpzeY https://www.youtube.com/watch?v=GbzMC6qAzVU

Actividades	VL, V, M, K, IA, IE	Reforzar el uso de <i>common used phrases</i>. Desarrollar la comprensión oral mediante la escucha activa de historias.	El T traerá una cesta con comida de plástico tapada con un plástico: <i>Look! I brought LRRH's basket! Can you guess what is inside?</i> El T irá sacando diferentes objetos para la abuela: una caja con medicamentos, un pastel, pan, fruta... <i>What would you bring to your Granny if she was ill?</i> El T repartirá plasticina en las mesas y los SS modelarán diferente comida para llevar. Luego, la presentarán en clase: <i>I'm carrying in my basket, milk, eggs and bread</i>. Por último, el T contará el cuento de LRRH con ayuda de posters, marionetas, big books... se recomienda usar objetos referentes a la historia (<i>basket, food...</i>) y disfraces para representar mejor a los personajes. El T intentará buscar la interacción con los SS durante la narración. Para ello, los SS deberán ladrar diciendo woof, woof cada vez que oigan la palabra "Wolf" por parte del narrador. Se aconseja también poner en práctica al menos dos técnicas de la sección "<i>How to become a good storyteller</i>".	Plasticina Recursos para la historia: disfraz, cesta, comida, gorro de abuela, pijama, big book, poster...
	VL, V, M, K, IA, IE, LM	Desarrollar la comprensión oral de la trama. Organizar secuencias de historias narradas. Fomentar la potenciación de la creatividad.	El T contará de nuevo la historia con ayuda de posters, marionetas, big books... se recomienda usar objetos referentes a la historia (<i>basket, food...</i>) y disfraces para representar mejor a los personajes. Los SS deberán ladrar diciendo woof, woof cada vez que oigan la palabra "Wolf" por parte del narrador. Se aconseja también poner en práctica al menos dos técnicas de la sección "<i>How to become a good storyteller</i>". El T repartirá un juego de <i>story sequencing cards</i> a cada mesa. En pequeño grupo, deberán ponerlas orden. Después, un miembro de cada equipo saldrá y colocará una tarjeta en el lugar que corresponda: 1º, 2º, 3º... Después, el T mostrará todas las <i>sequencing cards</i> en la pizarra y pedirá a los SS que se den la vuelta. Retirá una: <i>Which part is missing?</i> Procurar que los SS produzcan frases completas/ expresiones/ palabras sueltas, según el nivel de inglés: <i>Granny in bed/ Mum and Little red Riding Hood...</i> Por último, los SS deberán dibujar en una hoja un final alternativo a la historia. Se recomienda colgar los dibujos en el <i>English Corner</i>.	Recursos para la historia: disfraz, cesta, comida, gorro de abuela, pijama, big book, poster... Sequencing cards.
Post- actividades	VL, V, M, K, IA, IE	Desarrollar la expresión oral a través de la representación de un diálogo de la historia. Conocer el sonido /w/ y palabras que empiezan por "W".	El T cuenta la historia empleando los recursos visuales, gestuales y reales necesarios. Apoyándose de disfraces, los SS representan el diálogo entre <i>Granny</i> y <i>Little Red Riding Hood</i>. La primera vez lo hará el T con algún S, poco a poco se les irá dando más autonomía. Se pueden adaptar las frases según el nivel de los alumnos: <i>What big eyes you have!!! The better to see you with!!!</i> <i>What big nose you have!!! The better to smell you with!!!</i> <i>What big ears you have!!! The better to hear you with!!!</i> <i>What big mouth you have!!! The better to eat you with!!!</i> El T presenta las palabras "Wolf" y "woodcutter": <i>What sound do these words start with?</i> El T presenta la W y muestra objetos de imágenes con este sonido inicial. Con plasticina, los SS pueden modelar una letra W.	Marionetas, caretas o disfraces para el diálogo. Imágenes con "w": Water, Wood, watermelon, wand, whale, web.

	VL, V, M, K, IA, IE, N	Desarrollar la expresión oral a través de la representación de un diálogo de la historia.	Los SS representan autónomamente el diálogo del día anterior. Primero practican en parejas y después dos SS saldrán a representarlo. Se recomienda grabar las actuaciones para mostrarlas posteriormente. Por último, los alumnos realizarán una breve ficha para evaluar el nivel de comprensión oral de la historia (ver ANEXO).	Ficha de comprensión oral. Marionetas, caretas o disfraces para el diálogo.
--	---------------------------------	---	---	---

BOOK 4: DEAR ZOO

Título: Dear Zoo

Autor: Rod Campbell

Ilustrador: Rod Campbell

Editorial: Little Simon

Disponible en: Amazon

Sesión	IIMM	Objetivo de Aprendizaje	Actividad	Recursos
Pre-actividades	VL, V, N, K, IE	Introducir el vocabulario principal del cuento.	El T pregunta: <i>Who's been at the zoo? What animals did you find?</i> El T apunta todos los animales que van diciendo los SS. Después introduce los animales de la historia de la siguiente forma: El T muestra diferentes cajas de zapatos de distintos tamaños, pueden estar decoradas como las cajas del libro (por tamaño y color). También puede llevar una cesta para la serpiente. Tomando una la mostrará y dirá: <i>What is it? It's a red box!</i> (Modular colores) <i>What do you think is in here?</i> Podrá hacer el ruido del animal detrás de la caja. <i>What is it? Can you guess? It's a lion! It's a snake!</i> De cada caja, el T sacará una imagen plastificada de los diferentes animales, si es posible, también puede guardar peluches. Se repasará el vocabulario de los colores de las cajas y de los animales. El T pedirá a los SS que realicen el sonido del animal cada vez que se nombre. Después, el T repartirá a cada S una tarjeta con un animal de la historia dibujado. Los SS se pondrán en pie y tan sólo podrán realizar el ruido del animal de su tarjeta. El objetivo es que los SS encuentren a alguien con su mismo animal y se junten en pequeños grupos. El primer grupo en completarse ganará un <i>sticker</i> .	Cajas de zapatos decoradas como las cajas del libro.
	VL, IE, V, M, K	Afianzar el vocabulario de los animales de la historia. Utilizar adjetivos para describir a los animales.	El T presenta a los animales de la historia de nuevo. Después, muestra el video de la historia narrada en forma de canción. Vuelve a repasar de nuevo los animales junto con sus características: <i>The elephant was too big. The snake was too scary. The giraffe was too tall...The puppy was perfect!</i> Luego, pedirá a los SS: <i>TTYP (Turn To Your Partner) and ask him what his favourite animal is.</i> El T repartirá plantillas de animales para que los SS los coloreen y recorten. A ser posible, el T los plastificará y colocará un palillo depresor para poder usarlos como <i>puppets</i> para las siguientes sesiones.	Historia narrada en forma de canción: https://www.youtube.com/watch?v=Kzl9IyeMWto
Actividad	VL, V, M, K, IA, IE	Utilizar adjetivos en frases descriptivos.	Repartir las marionetas del día anterior con palillo depresor a los SS, pueden utilizarse caretas también. Mientras el T narra la historia, los SS van saliendo según vayan nombrando el animal y deberán representar su cualidad con mímica (<i>too big, too tall, too naughty, too scary...</i>). El resto	Caretas o imágenes del día anterior.

		Participar activamente e interaccionar en la narración de la historia.	de SS repetirá fuertemente y a una sola voz la frase: <i>So, I sent him back!!!!</i> El T pedirá a los SS que caminen por la sala. En un momento dará una orden: <i>Walk as... fierce lions, big elephants, scary snakes...</i> Los SS actuarán tal y como indica el adjetivo. Por último, un S saldrá a la pizarra y seleccionará un animal de la historia sin que el resto lo vean. El resto de los SS deberá adivinar de cuál se trata. Para ello, por turnos, dirán: <i>Your animal is too big.</i> El S responderá con yes/ no. Quién adivine de qué animal se trata tomará el siguiente turno.	
	VL, V, M, K, IA, IE, N	Demostrar comprensión oral de la historia narrada.	El T proyecta en la pantalla <i>skin patterns</i> (pinchar en Link de palabras) de diferentes animales de la historia. <i>Whose does this skin/fur belong to?</i> Los SS deben adivinar de qué animal se trata: <i>It's a monkey! It's a puppy!</i> Con algunos de los animales de la historia que se colorearon en una sesión previa, el T puede plastificarlos y colocarles un velcro en el reverso. Mientras el T narra de nuevo la historia mostrando el libro, un S saldrá y en un <i>story board</i> de fieltro representará la historia pegando las imágenes según vayan siendo nombradas por el profesor (ver ejemplo de <i>story board</i> en el link de recursos).	Story board example Skin/ Fur patterns: Elephant , Giraffe , Lion , Camel , Monkey , Frog , Snake , Puppy
Post- actividades	VL, V, M, K, IA, IE, LM, N	Reforzar la producción oral mediante la práctica de <i>retelling</i> . Desarrollar la inteligencia espacial. Incrementar habilidades de trabajo cooperativo.	Empleando el <i>story board</i> del día anterior, el T contará la historia, procurando cada vez dar más protagonismo a los SS. Invitando a que ellos digan alguna frase. Se seguirá insistiendo en que todos los SS repitan a la par la frase: <i>So I sent him back!</i> Por equipos, el T muestra diferentes opciones para representar un zoo y reparte material a cada grupo (ver imágenes de ideas en "Recursos"). Según la edad de los SS, podrán elegir entre ellos qué opción de zoo representar; si no, el T les dará una opción predeterminada. En pequeños grupos deberán representar un zoo e incluirán los animales de la historia. Después, por grupos presentarán su maqueta del zoo. Se podrán colocar animales de plástico de juguete. El T modelará antes las frases preparadas: <i>This is the mokey's cage. This is the snake's cage.</i>	Ideas de zoo: - Zoo con Lego o bloques de construcción . - Jaulas con plasticina y palillos depresores . Animales de plástico.
	VL, V, M, K, IA, IE, N	Practicar el <i>retelling</i> . Elaborar un mapa mental en gran grupo. Estimular una conciencia del cuidado medioambiental.	Retelling: Apoyándose en el <i>story board</i> , el T procurará que algunos SS cuenten autónomamente la historia, mientras va pasando las páginas. Se seguirá insistiendo en que todos los SS repitan a la par la frase: <i>So I sent him back!</i> El T dispondrá a los SS sentados en gran círculo y colocará una cartulina grande en el centro. Dibujará a la mascota en el medio de la cartulina y varias flechas en distintas direcciones. Entre todos elaborarán una <i>Mind Map</i> sobre los cuidados de una mascota. Los SS harán un <i>brainstorm</i> primero, el T apuntará las ideas principales en la pizarra y después se recogerán en el <i>Mind Map</i> : <i>What does the puppy eat? How do we clean him? What toys can he play with? Where does he sleep?</i> Se colocará el poster en el English Corner.	Cartulina grande e imagen de mascota.

BOOK 5: THE THREE LITTLE PIGS

Título: The Three Little Pigs Big Book: Play

Autor: Brenda Parkes

Ilustrador:

Editorial: Mimosa Publicatios

Disponible en: Amazon

(Se puede usar también cualquier versión de la historia, big books, etc.)

Sesión	IIMM	Objetivo de Aprendizaje	Actividad	Recursos
Pre-actividades	VL, V, M, N, K, IE, LM	Conocer el vocabulario y personajes principales de la historia. Practicar un diálogo sencillo con los personajes de la historia. Repasar los números por medio de una canción relacionada con los cerditos.	El T mostrará tres cajas misteriosas: por una cara irán sin decoración y por la cara opuesta estará decorada con cada una de las casas de los tres cerditos. Se recomienda decorarlas pegando los materiales oportunos (paja, palillos y piedras o rectángulos de plasticina simulando los ladrillos). <i>What do you think are we going to find in these three boxes?</i> Animar a los SS a que den opciones. El T girará una de las cajas: <i>It's a house! And it's made of...straw/hay- sticks/twigs- bricks!</i> Tras presentar las tres cajas, fingirá llamar a la puerta en cada casa y modulará un diálogo: - <i>Knock, knock</i> - <i>(Voz de cerdito): Who's there?</i> - <i>It's me, the teacher. My name is...</i> - <i>Oh, hello, teacher! My name is Piggy and I am a Little pig.</i> Mostrar caretas, imágenes plastificadas o figuras en plasticina de los personajes. El T dirá: <i>These are The Three Little Pigs and they live in three different houses. Who knows who The Three Little Pigs are?</i> Animar a los SS a que recuerden algunos hechos de la historia de los tres cerditos. El T irá traduciendo al Inglés algunas expresiones y palabras que vayan diciendo los SS. Por último, presentar al lobo. Se terminará la sesión cantando y bailando el nursery rhyme de Ten Little Pigs went to Market. Poco a poco, invitar a 10 SS que representen en el frente la canción de forma autónoma.	Cajas decoradas como las tres casas. Figuras, imágenes plastificadas de los personajes. Nursery Rhyme- Ten Little Pigs went to market: https://www.youtube.com/watch?v=McQeWugma5A
	VL, IE, V, M, K, N, LM	Desarrollar la comprensión oral. Organizar la información del cuento en un mapa mental.	El T contará la historia mostrando el big book. Se recomienda adaptar el texto según el T considere atendiendo al nivel de sus SS. Durante la narración se buscará interacción de los SS animándoles a que repitan fuertemente junto con el lobo: <i>Then, I'll huff and I'll puff and I'll blow your house in!</i> Invitar a los SS a que soplen junto con el lobo. En grupos de 4, los SS realizarán un Mind Map clasificando los tipos de casa según el material del que estén hecho. Para ello, el T facilitará una cartulina grande a cada equipo. En el centro tendrá escrito "houses" e irá dirigido hacia 3 subgrupos: <i>Straw/hay-sticks/twigs- bricks</i>. El T repartirá	Ficha con imágenes de casas (ver ANEXO). Cartulinas con esquema principal del

			también una ficha con numerosas imágenes de casas (ver ANEXO). Los SS deberán recortarlas y pegarlas en el subgrupo que corresponda. Colgar las cartulinas en el EC. Terminar la sesión representando el Nursey Rhyme del primer día.	mind map. Big Book
Actividades	VL, V, M, K, IA, IE, LM	Comprender la trama de la historia e identificar los sentimientos en los personajes. Ordenar secuencias lógicas en base el orden de la historia.	Comenzar la sesión con un diálogo entre el T y un cerdito utilizando la expresión <i>Where do you live?</i> Después, el cerdito se dirigirá a los SS preguntando lo mismo. El T contará la historia mostrando el big book. Se recomienda adaptar el texto según el T considere atendiendo al nivel de sus SS. Durante la narración se buscará interacción de los SS animándoles a que repitan fuertemente junto con el lobo: <i>Then, I'll huff and I'll puff and I'll blow your house in!</i> Después de que el lobo vuele cada casa, el T preguntará: <i>How does the Little Pig feel?</i> Modular <i>sad/scared/alone...</i> El T colocará en la pizarra los cerditos con cada casa en desorden. Por parejas, los SS deberán ordenar la secuencia representando el esquema en una cartulina. Indicarán <i>First</i> (para la casa de paja), <i>Next</i> (para la casa de palos) y <i>Last</i> (para la casa de ladrillos). El T les facilitará previamente en la cartulina las tres palabras escritas con un recuadro inferior para que los SS dibujen lo que corresponda. Se recomienda colgar los trabajos en el <i>English Corner</i> . Terminar la sesión representando el Nursey Rhyme del primer día.	Cartulina por pareja con secuencia First, next, last. Big book
	VL, V, M, K, IA, IE	Profundizar en el nivel de comprensión oral. Estimular la creatividad por medio de actividades plásticas y manuales.	El T narrará la historia apoyándose en un <i>Story Board</i> (de fieltro). Para ello, tendrá imágenes plastificadas con velcro trasero de los personajes y las casas. El T irá moviéndolos e interaccionando con ellos acompañando la narración. Progresivamente, irá dejando que sean los mismos SS quienes muevan a los personajes. Los SS diseñarán material para poder usar en sesiones posteriores de <i>Retelling</i> . Algunos SS decorarán platos con cartulinas de colores representando un cerdito o el lobo. El T facilitará las piezas de cartulinas recortadas (ojos, orejas, boca, pajarita) en caso de que los SS sean muy pequeños y lo necesiten. El T dibujará tres grandes clases en la pizarra a modo de escenario. Si hay tiempo, se puede elaborar otros materiales para la historia. Terminar la sesión representando el Nursey Rhyme del primer día.	Story board de fieltro y personajes de la historia plastificados con velcro (ver ANEXO). Cartulinas, pegamentos, tijeras, platos de cartón. Pigs Mask Wolf mask
Post-actividades	VL, V, M, K, IA, IE	Practicar la expresión oral mediante actividades de <i>retelling</i> y <i>role-play</i> .	Comenzar la sesión mostrando el vídeo de Los Tres Cerditos de Disney. Hacer preguntas sencillas sobre la historia. <i>Retelling</i> : Los SS representarán la historia con los materiales que elaboraron en la sesión anterior. El T ayudará al principio a modular los diálogos hasta que los SS los aprendan y los produzcan de forma autónoma. Se recomienda grabar la sesión. Tras varias representaciones, los SS podrán verse a sí mismos en	Historia de los tres cerditos: https://www.youtube.com/watch?v=9kT2Kt8TVPU Cámara de video

			el video. Terminar la sesión representando el Nursey Rhyme del primer día.	Materiales de la historia del día anterior.
	VL, V, K, IA, IE, N	Consolidar la comprensión oral de la historia. Realizar una prueba experimental de carácter científico aplicando el vocabulario de la historia. Desarrollar habilidades de trabajo cooperativo.	Se contará de nuevo la historia. Se recomienda que los SS participen en las intervenciones con las frases ya practicadas: <i>Then, I'll huff and I'll puff and I'll blow your house in!</i> Después, realizar una representación del cuento como en la sesión anterior con los SS. Actividad de trabajo cooperativo: El T traerá un secador de pelo y lo decorará con dos orejas marrones de cartón y algún ojo, simulando ser el lobo de la historia. Modulará un breve diálogo con el lobo. Después se asignará una actividad de trabajo cooperativo. Por grupos (3-4SS), los SS deberán construir una casa con los materiales que le entregue el profesor: terrones de azúcar, molda dientes y gominolas, bloques pequeños de construcción, palillos depresores y plasticina. El T mostrará algunos modelos de casa para orientar a los SS. Después les dará las indicaciones: <i>You have to build a very strong house so that the Wolf can not blow it in.</i> Se dará un tiempo para que los grupos construyan la clase. Uno a uno presentará su casa a la clase: <i>This is my house. I build my house of blocks/sugar/sticks/...</i> El T hará de lobo diciendo: <i>I'll huff and I'll puff and I'll blow your house in!!!</i> Encendiendo el secador comprobarán la dureza y fortaleza de la casa. Terminar la sesión representando el Nursey Rhyme del primer día.	Imágenes y sugerencias para la actividad.

BOOK 6: WE ARE GOING ON A BEAR HUNT

Título: We are going on a bear hunt

Autor: Michael Rosen

Ilustrador: Helen Oxenbury

Editorial: Walker Books.

Disponible en: Amazon

Sesión	IIMM	Objetivo de Aprendizaje	Actividad	Recursos
Pre-actividades	VL, M, N, K, IE, IA	Recopilar información sobre los osos en diferentes fuentes. Incentivar la creatividad y potenciar las habilidades motrices finas. Repasar el vocabulario de las partes del cuerpo.	Se puede iniciar la sesión con un osito de peluche. El T le hará preguntas básicas al oso: su nombre, edad, dónde vive, con quién vive... Después, inicia un <i>brainstorm</i> con los SS sobre los osos: <i>What do you know about bears?</i> El T va anotando las aportaciones con dibujos y palabras en la pizarra. Después, los SS decorarán un oso con bolas de algodón (ver ANEXO). Puede aprovecharse para repasar las partes del cuerpo y que las dibujen en el oso antes de pegar los <i>cotton balls</i>. Terminar la sesión cantando y bailando <i>The Teddy Bear Song</i>.	Oso de peluche para diálogo. <i>Teddy Bear Song</i>: https://www.youtube.com/watch?v=PpCeMySBE_c Copia del oso (ANEXO). Bolas de algodón para decorar.
	VL, IE, V, M, K, N	Poner en marcha estrategias cognitivas de pensamiento visible a través de análisis de imágenes. Conocer el vocabulario básico del escenario natural del cuento.	El T presentará a la familia del cuento e iniciará también un diálogo con ellos. Puede tomar una marioneta de alguno de un niño o un padre si le resulta más fácil. La familia preguntará a la clase: <i>What are you doing today? Have lunch, learn English, play with our friends...</i> Después el T preguntará a la familia: <i>What are you doing today? We are going on a bear hunt! We are going to look for bears!</i> El T proyectará una imagen representativa del lugar donde la familia va a buscar osos. Se propone llevar a cabo un <i>thinking routine</i> en base a la imagen propuesta: <i>What do you see? What makes you say that?</i> El T aprovechará las imágenes para introducir las palabras del vocabulario (<i>bear, cave, snowstorm, forest, mud, river, grass</i>). Después colgará las imágenes de las palabras en el EC. Alternativamente, puede mostrar alguna página del libro en lugar de las imágenes, creando así expectación ante la historia todavía desconocida. Terminar la sesión cantando y bailando <i>The Teddy Bear Song</i>.	Imágenes para <i>Thinking Routines</i>: bosque 1-río, bosque 2-snowstorm, bosque 3 -mud, bear and cave.
IV id a	VL, V, M, K,	Desarrollar la comprensión oral y el	El T se preparará disfrazado de explorador y dirá a los SS: <i>Today, we are going on a bear hunt!</i> Traerá mochilas, sombreros, cantimploras o brújulas para disfrazar a algunos SS. <i>Are you</i>	<i>Props and costumes</i>

Post-actividades	IA, IE	interés hacia el cuento. Inventar un final alternativo a la historia.	<i>ready?</i> El T abrirá la primera página y comenzará a narrar la historia. Se pedirá interacción de los SS invitándoles a emitir los sonidos naturales en cada una de las fases y acompañarlas de acciones corporales: “swish” para la hierba, “splosh” para el barro... El T cerrará la narración con preguntas de comprensión oral: <i>How do they feel at the beginning? How do they feel at the end? How does the bear feel? Does he want to lay with the children or scare them?</i> Individualmente, los SS realizan un dibujo del final de la historia si ellos hubiesen sido los protagonistas. Terminar la sesión cantando y bailando <i>The Teddy Bear Song</i>.	Libro para contar la historia. Hojas para dibujar.
	VL, V, M, K, IA, IE, LM	Afianzar el conocimiento de la trama de la historia y profundizar en la comprensión oral. Organizar información en Inglés a través de un mapa mental.	El T vuelve a contar la historia con ayuda del <i>story board</i> propuesto (encontrar materiales en ANEXO), para ello moverá a la familia a través de los diferentes escenarios según lo indique la narración. Un S voluntario podrá sujetar e ir pasando las páginas del libro. Después, realizarán un <i>mind map</i> sobre los osos pardos. El T imprimirá en A3 el esquema propuesto en el ANEXO para que los SS lo completen en pequeño grupo con dibujos. Antes se comentará en gran grupo cada una de los apartados: <i>What do bears eat? Where do they live? What does their body look like? How do they play?</i> Terminar la sesión cantando y bailando <i>The Teddy Bear Song</i>.	 Mind Map (ver ANEXO)
	VL, V, M, K, IA, IE	Afianzar el conocimiento de la trama de la historia y profundizar en la comprensión oral.	El T vuelve a contar la historia con ayuda del libro. Un S utilizará el <i>story board</i> de forma paralela a la narración del profesor, moviendo de forma autónoma a la familia a través de los diferentes escenarios. En pequeños grupos, los SS decorarán escenarios para cada una de las pruebas de la historia. Por mesa se entregará una cartulina con el dibujo ya marcado por el T en rotulador (<i>grass, river, mud, forest, snowstorm, cave</i>). Los SS podrán decorar o colorear el dibujo como elijan o a elección del T: con colores, témperas, ceras, collages... Terminar la sesión cantando y bailando <i>The Teddy Bear Song</i>.	Cartulinas grandes con dibujos de cada escenario natural.
	VL, V, M, K, IA, IE, N	Desarrollar la expresión oral y corporal a través de la representación de la historia.	Se colgarán las cartulinas en la pared de la clase en el orden en el que aparezcan en la historia. Por turnos, los SS saldrán en grupos y se disfrazarán como los personajes de la historia. Uno hará de oso. El T hará de narrador y los SS se moverán de cartulina en cartulina realizando la mímica de cómo actuarían ante unas altas hierbas, cruzando un río, pisando un gran charco, caminando por un bosque oscuro, pasando una tormenta de nieve hasta llegar a la cueva y regresar por los pasos anteriores. El resto de SS deberá imitar los sonidos cuando lo indique el T. Por turnos, saldrán diferentes grupos hasta completar a todos los SS. Se puede grabar las actuaciones en video para poder reproducirlo al final de la clase. Terminar la sesión cantando y bailando <i>The Teddy Bear Song</i>.	Cartulinas decoradas del día anterior. <i>Props and costumes</i> Cámara de video

BOOK 7: THE SMARTEST GIANT IN TOWN

Título: The Smartest Giant in Town

Autor: Julia Donaldson

Ilustrador: Alex Scheffler

Editorial: MacMillan Children's Book

Disponible en: Amazon

Sesión	IIMM	Objetivo de Aprendizaje	Actividad	Recursos
Pre-actividades	VL, V, M, N, K, IE	Practicar un diálogo con el uso de <i>sentence frames</i>. Afianzar el vocabulario de la ropa. Crear interés y expectación ante la historia.	El T presenta al gigante de la historia y muestra una imagen suya con la ropa antigua y estropeada. <i>What do his clothes look like? They are old, smelly, ripped...</i> (acompaña de gestos para hacer comprender los adjetivos). <i>What can he do to get better clothes? Go shopping!</i> El T muestra la siguiente página de la historia en la que compra las prendas de ropa. El T modulará un diálogo con ayuda de un alumno simulando la conversación entre el gigante y el vendedor de ropa. Se hará de manera muy sencilla: - <i>Good Morning.</i> - <i>Good morning, what do you need, sir?</i> - <i>I need a shirt.</i> - <i>Here you are.</i> - <i>I need a tie.</i> - <i>Here you are...</i> El T traerá ropa de verdad en tamaño grande y monedas de plástico y repetirá el diálogo con algún alumno más. Proponer a los SS que por parejas practiquen el diálogo de forma autónoma. El T podrá grabar algunos de los diálogos para poder reproducirlo después. Por último, el T vestirá a un S con toda la ropa que trajo y dirá: <i>Now, you look like a smart giant! What do you think the giant will do with his clothes?</i> Terminar cantando <i>The clothes song</i>.	Ropa que aparece en la historia: <i>shirt, belt, trousers, socks, shoes</i>. The clothes song: https://www.youtube.com/watch?v=taoCF1cKZSY O bien: https://www.youtube.com/watch?v=wUakDOHAMVg
	VL, IE, V, M, K	Conocer los diferentes personajes de la historia. Afianzar el vocabulario	El T introduce a los diferentes personajes de la historia (ver ANEXO): <i>What is it? It's a giraffe! Hello Giraffe, how do you feel today?</i> - <i>I am sad.</i> - <i>Why?</i>	Imágenes de los personajes. Canción y

		de la historia. Desarrollar la expresión corporal.	- <i>Because I'm cold. My neck is cold.</i> Repetir con todos los personajes de la historia. Cada uno dirá que está triste y dará la razón relacionada con el cuento: - <i>Mouse: Because I don't have a house to live in.</i> - <i>Fox: Because I don't have a bed</i> - <i>Goat: Because my boat doesn't have a sail and I can't move.</i> - <i>Dog: Because I can't cross the bog (or puddle).</i> <i>Oh, no! How can we help them? I'm sure the giant will help them!</i> Los SS repiten los nombres de los personajes saludándoles: <i>Hello, Goat! Hello, Giraffe! Hello, Mouse!...</i> Después el T hará sonar una música suave. Cuando la pare, dirá: <i>Now, you have to move like... giants! Giraffes! Mice! Dogs! Foxes!</i> Los SS imitarán los movimientos de cada animal, mientras el T les muestra en alto la <i>Flashcard</i> con el personaje en concreto. El T pone todas las FCs en el suelo: las de los personajes y la ropa. Los SS se sentarán en círculo y se taparán los ojos. Un S voluntario se llevará una imagen de un personaje y de una ropa. Los SS abrirán los ojos: <i>Which character is missing? Which clothe is missing?</i> Terminar cantando <i>The clothes song</i>.	reproductor para bailar. FCs de la historia.
Actividades	VL, V, M, K, IA, IE	Desarrollar la comprensión oral a través de la escucha activa de la narración de la historia. Estimular la creatividad mediante actividades de motricidad fina. Potenciar el trabajo cooperativo y habilidades sociales.	El T presenta de nuevo rápidamente a los personajes. Después, contará la historia interactuando con los SS: <i>Who is this? How does the mouse feel?</i> Se recomienda emplear las mismas imágenes del libro, pero adaptando el texto adecuándolo al nivel de los SS. Es aconsejable que el gigante utilice el mismo patrón de diálogo con cada animal que se encuentre: - <i>Hello Giraffe, how are you?</i> - <i>I am sad. My neck is cold.</i> - <i>Oh... (Giant scratches his head thinking): Don't worry, I'll give you my tie as a scarf! (Giant takes his tie off and gives it to the giraffe).</i> - <i>Thank you, Giant. You are very kind.</i> Después, por pequeños grupos se asignará una tarea a cada equipo para decorar el EC: 1- Diseñar una corbata para el gigante. 2- Diseñar un barco para la cabra. 3- Diseñar un zapato para los ratones con una caja de cartón. 4- Colorear con rotuladores y decorar un calcetín para la cama del zorro. Alternativamente, los SS podrán dibujar una prenda de ropa de la historia en tamaño A4, colorearla y recortarla. Después se colgarán todas las prendas realizando un <i>washing line</i> en la clase.	Materiales para: 1- Corbata: Tela o fieltro blanco para decorar y recortar en forma de corbata. 2- Barco: corchos de botella y banderillas de papel. 3- Casa: Cajas de zapatos en blanco para diseñar la casa. 4- Calcetín: calcetines blancos y rotuladores. Libro

			Terminar cantando <i>The clothes song</i> .	
	VL, V, M, K, IA, IE, LM	Desarrollar la comprensión oral a través de la escucha activa de la narración de la historia. Incentivar el pensamiento lógico-matemático a través de un ejercicio de memoria. Potenciar la expresión oral por medio de la representación dramática.	El T vuelve a contar la historia. Se aconseja utilizar diferentes voces para los animales. Pedirá a los SS que representen con gestos cada una de las escenas. Para ello, un S se vestirá con grandes ropas representando al gigante y las irá dando a los diferentes animales. En gran círculo, el T volverá a colocar las FCs de la ropa y de los personajes. Irá emparejando unos con otros, el T hace el primer ejemplo y el resto de Fcs son emparejadas por los SS: <i>The tie goes with the giraffe. The shirt goes with the goat...</i> Luego, diseñarán caretas de los diferentes animales para realizar un <i>role play</i> en las siguientes sesiones. Terminar cantando <i>The clothes song</i>.	FCs de la historia para emparejar. Materiales para realizar caretas de los personajes. Libro Ropa para vestir al gigante.
Post-actividades	VL, V, M, K, IA, IE, LM	Desarrollar la comprensión oral a través de la escucha activa de la narración de la historia. Potenciar la expresión oral por medio de la representación dramática. Ordenar secuencias lógicas.	El T comienza la sesión con la narración de la historia. Después, con el diálogo propuesto en la sesión 3, los SS reproducirán el diálogo realizando una representación de la historia. Se repartirán los siguientes personajes: <i>giant, shop keeper, animals (giraffe, goat, mouse, fox, dog)</i>. <i>Story strip</i>: El T sacará copias en tamaño pequeño de algunas páginas del libro (máximo 5). Entregará una cartulina en forma alargada con los números del 1 al 5 escritos arriba y con un espacio para las imágenes. En grupos/ parejas, los SS deberán ordenar las páginas del libro según su orden lógico. Algunos grupos presentarán su <i>story strip</i> usando los términos: <i>first, next, next, next, last</i>. Se recomienda colgarlos después en el <i>English Corner</i>. Terminar cantando <i>The clothes song</i>.	Libro Ropa para vestir al gigante. Caretas, ropa y decoraciones para el escenario. Copias de las páginas y cartulinas.
	VL, V, M, K, IA, IE.	Afianzar la comprensión oral a través de preguntas sobre la historia. Potenciar la expresión	El T narrará de nuevo la historia intercalando preguntas de comprensión oral. Después, los SS que quedasen por representar la historia pueden hacerlo. Se recomienda grabar las intervenciones. Por último, los SS realizarán un <i>Thank You Card</i> para el gigante incluyendo dibujos de los personajes. Copiarán la palabra <i>Thank You</i> de la pizarra. Después las entregarán unos a otros diciendo: <i>Here you are. Thank you!!!</i>	Libro Ropa para vestir al gigante. Caretas, ropa y decoraciones para el escenario.

		oral por medio de la representación dramática. Iniciarse en la introducción de formas escritas sencillas.	Terminar cantando <i>The clothes song</i>.	Cartulina y colores para las tarjetas.
--	--	---	---	---

BOOK 8: WHERE'S SPOT?

Título: Where is Spot?

Autor: Eric Hill

Ilustrador: Eric Hill

Editorial: Penguin Group

Disponible en: Amazon

Sesión	IIMM	Objetivo de Aprendizaje	Actividad	Recursos
Pre-actividades	VL, V, M, N, K, IE	Desarrollar habilidades de observación y concentración.	El T comenzará la sesión presentando a Spot, para ello podrá usar una marioneta o peluche de un perro. <i>Hello Spot! Spot is going to be our new class pet!</i> (El <i>Daily Routine</i> podrá ser dirigido a partir de ahora con Spot.) El T dirá que ha traído algunos de los objetos favoritos de Spot en una bandeja. Los presentará: <i>A ball, a bone, a small teddy bear to bite and a sock.</i> El T dirá: <i>I'm going to hide them with a cloth. Who can remember what I put in the tray?</i> Los SS realizan un ejercicio de memoria intentando recordar los objetos. Después, el T incidirá en el término hide : <i>Now, I am going to hide them in the classroom. Close your eyes and once I finish you can seek them. This game is called hide and seek.</i> Los SS jugarán a esconder y buscar los objetos por la clase.	Bandeja con objetos (pelota, hueso, peluche pequeño, y pañuelo para cubrir.
	VL, IE, V, LM, K	Conocer las preposiciones básicas de lugar y afinar su conocimiento mediante actividades que integren la inteligencia kinestésica.	El T comienza la sesión con un diálogo con Spot. Spot le cuenta que su juego favorito es esconderse (hide and seek). El T introduce las preposiciones de lugar <i>behind, in and under</i> . Puede hacerlo con FCs (ver ANEXO) o con una caja y un objeto. Después, sienta a los SS en círculo y pone una silla con una caja en el centro. Después, va llamando a los SS uno a uno, les entregará el peluche y dará una orden: <i>Put Spot in the box/ under the chair/ behind Juanito.</i> Reforzaré las instrucciones con los apoyos visuales. Por último, terminarán jugando al juego de las sillas calientes: Se colocarán cuatro sillas en el frente de la clase con una pequeña caja. El T dirá: <i>Stand behind the chair/ Sit under the chair/ Put your hand in the box.</i> Puede introducirse también on . El S más lento se eliminará y se sentará. El último S permanecerá para la siguiente ronda. Los SS terminarán viendo el video de la historia.	FCs con preposiciones. Sillas, caja y peluche. Where' Spot's video: https://www.youtube.com/watch?v=0JH-pAJ87m8
Actividad	VL, V, M, K, IA, IE	Desarrollar la comprensión oral mediante la escucha	El T contará la historia de Spot mostrando las páginas del libro. Podrá pedir a algún S que él mismo levante la pestaña de cada mueble para comprobar si está Spot. Cuando el T pregunte: <i>Is Spot under the bed/...?</i> Todos los SS dirán a la par: <i>No, it isn't!!!!</i> Cuando lo encuentren todos	Ejemplo de lift-the-flap book. Cartulina A5 por

		activa de historias. Diseñar la página de un libro. Asimilar y utilizar <i>sentence frames</i>.	apludirán. <i>lift- the flap book:</i> El T dirá que entre todos vamos a crear nuestro propio libro. Cada uno hará una página diferente en una cartulina. Para ello, pegarán una pestaña diferente y la colorearán, el T indicará que sólo se debe pegar la barra pequeña de arriba para poder levantar después el papel. Debajo de cada pestaña, los SS dibujarán al animal que corresponda, aunque se puede dejar creatividad para que cada uno dibuje el animal que desee. Tan sólo el S que tenga la cesta tendrá que dibujar a Spot. Terminar repasando las preposiciones con alguna canción o juego.	alumna (o mitad de A4). Pestañas con los muebles (ver ANEXO).
	VL, V, M, K, IA, IE, LM	Desarrollar la comprensión oral mediante la escucha activa de historias. Asimilar y utilizar <i>sentence frames</i>. Establecer una rutina de pensamiento.	El T contará de nuevo la historia con ayuda del libro. Podrá pedir a algún S que él mismo levante la pestaña de cada mueble para comprobar si está Spot. Cuando el T pregunte: <i>Is Spot under the bed/...?</i> Todos los SS dirán a la par: <i>No, it isn't!!!!</i> Esta vez antes de levantar las pestañas preguntará: <i>What animal do you think is hiding here?</i> Después, se mostrará un poster de una casa (se puede utilizar también la imagen del ANEXO). Se utilizará para llevar a cabo la siguiente rutina de pensamiento: <i>What do you see? What makes you say that?</i> Por último, el T entregará un trozo de papel a cada S para que dibujen <i>The perfect hiding place for Spot</i>. Elegirán un lugar de la casa ideal para que Spot se esconda. Se podrán colgar los dibujos en un <i>washing line</i> en la clase.	Libro y material para contar la historia. Imágenes de la casa para proyectar. Hojas en blanco.
Post- actividades	VL, V, M, K, IA, IE	Desarrollar la comprensión oral mediante la representación de la misma. Realizar ejercicios de motricidad empleando las preposiciones.	El T Se dibujará en la pizarra los diferentes muebles y un S se colocará al lado de cada mueble. El T irá contando la historia y cada S irá saliendo según vayan nombrando su lugar, diciendo <i>No, it isn't!</i> El T montará un circuito de psicomotricidad (en clase o en el patio) y dará las indicaciones en Inglés: <i>Go under the tunnel, walk on the blocks, jump in the hoops...</i>	Circuito de psicomotricidad o en su lugar, carrera de obstáculos: aros, sillas, túneles de gomaespuma, bloques...
	VL, V, M, K, IA, IE, N	Trabajar la expresión oral por medio de dramatizaciones sencillas. Desarrollar la creatividad mediante	Los SS representarán el cuento empleando dibujos en la pizarra para representar los diferentes lugares del cuento. Uno hará de la madre de Spot e irá parándose en cada lugar: <i>Is Spot in the piano? Is Spot in the cupboard? O Is Spot here?</i> Los SS contestarán: <i>No, it isn't!</i> Se recomienda grabar las dramatizaciones con cámara para reproducirlas después. Por último, los SS moldearán con plasticina una cabaña original para Spot. Se introducirá la palabra de vocabulario: Kenel.	Decoraciones para la dramatización y disfraces. Cámara de video Plasticina

		el diseño de una cabaña.		
--	--	--------------------------	--	--

BOOK 9: THE RAINBOW FISH

Título: The Rainbow Fish

Autor: Marcus Pfister

Ilustrador: J Alison James

Editorial: North-South Books

Disponible en: Amazon

Sesión	IIMM	Objetivo de Aprendizaje	Actividad	Recursos
Pre-actividades	VL, V, M, N, K, IE	Conocer el vocabulario principal del cuento. Desarrollar actividades que estimulen la creatividad y motricidad fina.	El T comenzará la sesión mostrando dos imágenes de dos peces: uno será feo y áspero y el otro, el Rainbow Fish, brillante y guapo (ver ANEXO). <i>TTYT (turn to your partner) and tell him what you thin this is. Yes, a fish!</i> Realizar más preguntas: <i>What does it look like? Is it ugly or beautiful? What is the fish skin called? Scales!!</i> El T presenta al <i>Rainbow fish</i> como el próximo personaje de la historia. El T repartirá una cartulina en forma de escama a cada S para que la decore como quiera: con purpurina, plasticina, collage... Con todas se dibujará en papel continuo un pez muy grande y se pegarán las escamas al pez. Cada S escribirá su nombre en la escama. Terminar la sesión cantando y bailando la canción <i>1,2, 3, 4, 5 Once I caught a fish alive</i>.	Carulinas tamaño A5 para escamas. Papel continuo. Material para decorar: plasticina, purpurina, rotuladores, colores... <i>Once I caught a fish alive nursery rhyme:</i> https://www.youtube.com/watch?v=9ir_l7qTiZ4
	VL, IE, V, M, K, N, LM	Incentivar el pensamiento lógico por medio de actividades de clasificación. Mantener un diálogo con el personaje principal.	El T iniciará con un diálogo con el Rainbow Fish. Podrá imprimir la imagen del pez y sujetarla con un palillo depresor por atrás: - <i>Hello Rainbow fish, how do you feel today?</i> - <i>I feel proud because I am beautiful. Look at my shiny scales!</i> <i>Let's count his shiny/ sparkling scales! 1, 2, 3...</i> <i>Let's count his not shiny/ dull scales!</i> El T pide a los SS que le lancen una pregunta al pez, sea cual sea. <i>Where do you live? Do you like football?...</i> Los SS clasificarán varios objetos que traiga el T a clase entre <i>shiny and not shiny</i>: papel de plata, joyas de plástico, bloque de madera, espejo, CD, pendiente, pelota de tenis, calcetín, plátano y celular. <i>Which ones do you like best?</i> Se podrán colocar dos aros grandes en el centro	<i>Rainbow Fish video:</i> https://www.youtube.com/watch?v=RbKr-k1PTvA

			de la clase en el suelo, para que los SS vayan colocando cada objeto donde corresponda. Después, verán el vídeo del <i>Rainbow Fish</i> . Terminar la sesión cantando y bailando la canción <i>1,2, 3, 4, 5 Once I caught a fish alive</i> .	
Actividades	VL, V, M, K, IA, IE	Reconocer los cambios de estado del personaje a lo largo de la historia. Realizar actividades creativas de manualidad.	El T contará la historia del pez empleando las historias del libro pero adaptando el texto de forma muy sencilla. Mostrará el pez en distintas situaciones: <i>How does the fish feel? Proud/ Lonely/ Happy</i> . Al final de la historia, el T contará que estaba feliz porque compartiendo pudo hacer amigos. Los SS elaborarán un <i>rainbow fish CD</i> (ver imagen en recursos) para colgar en la clase o llevar a casa. Terminar la sesión cantando y bailando la canción <i>1,2, 3, 4, 5 Once I caught a fish alive</i> .	Libro y materiales para contar el cuento. Peces con CDs reciclables . CDs, cartulinas, joyas de plástico para decorar.
	VL, V, M, K, IE	Desarrollar la comprensión oral. Recitar poemas estimulando la expresión oral. Profundizar en el sentido moral de la historia.	El T contará de nuevo el cuento, haciendo preguntas a los SS sobre la historia. Se recomienda utilizar disfraces, realizar efectos de sonido, poner diferentes voces para los animales del mar y utilizar disfraces y objetos que ayuden en la narración. Los SS se aprenderán el poema del Rainbow Fish: <i>Rainbow Fish, Rainbow Fish</i> <i>Swimming in the sea</i> <i>Will you share a scale with me?</i> Después, el T entregará una figura de un pez y una hoja con 4 pegatinas de colores o brillantes a cada niño. Todos se pondrán de pie alrededor de la sala y dirán a la vez el poema mientras se mueven y nadan por la clase. Cuando terminen, el T dará una palmada y deberán intercambiar una pegatina con algún compañero. Repetir de nuevo. Por último, los SS se sentarán de nuevo en sus mesas y decorarán el pez colocando las pegatinas que intercambiaron como escamas. Terminar la sesión cantando y bailando la canción <i>1,2, 3, 4, 5 Once I caught a fish alive</i> .	Libro y materiales para contar el cuento. Dibujo del pez para cada S (ver ANEXO) y pegatinas.
Post-actividades	VL, V, M, K, IA, IE	Dramatizar la historia. Desarrollar la expresión oral por medio de diálogos aprendidos. Realizar actividades de rutinas de	Role play: Un S hará de rainbow fish. Para ello, se le colgará a la camiseta numerosas pinzas de ropa con escamas de diferentes colores y brillos pegadas. El T hará de narrador (adaptando sencillamente la historia). El pez irá representando los diálogos de forma muy sencilla con los diferentes personajes: 1- Con los peces al principio: <i>-Hello Rainbow Fish! Come and play with us!</i> <i>(Rainbow fish passes along in silence, looking over its shoulder to the other fish).</i> 2- Con el pez pequeño: <i>- Rainbow fish, give me one of your scales, please!</i> <i>- No, no, no! Go away!</i> (Si se prefiere, se puede utilizar el poema del día anterior como diálogo)	Pinzas con escamas para representar el cuento . Materiales, disfraces o caretas para dramatizar el cuento. Cuadro shape, image, colour: T@H.

		pensamiento que permitan afianzar la comprensión de la trama.	3- Con el <i>wise octopus</i>: <i>-Wise octopus, help me. I am lonely and sad.</i> <i>-You must share your scales and you'll be happy.</i> 4- De nuevo con el pez pequeño: <i>- Rainbow fish, give me one of your scales, please!</i> <i>- Ok! Here you are.</i> 5- El resto de peces le pide una escama al rainbow fish preguntando y contestando lo mismo. Terminar con un baile de todos los peces contentos. Por parejas, los SS realizarán la siguiente rutina de pensamiento. En un cuadro que les entregará el T (T@H), tendrán que pensar y decidir una forma, imagen y color que mejor represente el cuento. Realizarán dibujos y podrán colgar sus cuadros en el EC. Terminar la sesión cantando y bailando la canción <i>1,2, 3, 4, 5 Once I caught a fish alive</i>.	
	VL, V, M, K, IA, IE.	Trabajar las habilidades sociales mediante la dramatización de la historia.	Se repite la dramatización del día anterior siguiendo la misma estructura. Se recomienda grabar en video la actuación para proyectarlo después a la clase. Se dedicará tiempo para terminar algunas de las actividades de las sesiones previas. Terminar la sesión cantando y bailando la canción <i>1,2, 3, 4, 5 Once I caught a fish alive</i>.	Pinzas con escamas para representar el cuento. Materiales, disfraces o caretas para dramatizar el cuento.

BOOK 10: THE ENORMOUS TURNIP

Título: The Enormous Turnip

Autor: Kathy Parkinson

Ilustrador: Kathy Parkinson

Editorial: Alfred Whitman & Company.

Disponible en: Amazon

Sesión	IIMM	Objetivo de Aprendizaje	Actividad	Recursos
Pre-actividades	VL, V, M, N, K, IE, LM	Crear expectación sobre la historia. Presentar el vocabulario básico de las hortalizas. Establecer secuencias lógicas de orden.	El T presenta la portada del libro y leerá el título representándolo con gestos.: <i>What is a turnip?</i> El T traerá un rábano a clase y lo mostrará. <i>What do you think this story is going to be about?</i> Dejar un tiempo para que los niños hagan sus predicciones, aunque sean en español el T podrá resaltar alguna palabra en Inglés. Después dirá: <i>This story is about a man who planted an enormous turnip and he couldn't get it out!! What do you think is he going to do?</i> El T trae diferentes hortalizas (en su defecto, pueden ser de juguete o imágenes) y las va presentando. <i>This is a pepper. Who likes peppers? This is a tomato. Who likes tomatoes?</i> Por último, a cada S se le dará una secuencia de verduras y hortalizas (ver ANEXO). Deberá recortarlas y pegarlas en orden atendiendo a su tamaño (de mayor a menor) en una cartulina alargada. <i>Which one is enormous?</i> Terminar la sesión cantando y bailando la canción de las verduras. Alternativamente, pueden cantar la canción del cuento (ver ANEXO).	Libro Hortalizas y verduras de verdad. Ficha de secuencia de verduras (ANEXO). Tiras alargadas de cartulina. <i>Vegetables song:</i> https://www.youtube.com/watch?v=pJkxCfdn8hs
	VL, IE, V, M, K, N, LM	Estimular el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Realizar sencillos proyectos de investigación. Concienciarse del	Iniciar la sesión presentando la página de <i>Grandfather Ivan</i> intentando sacar el rábano: <i>Oh, no! It's too big! He can't take it out! What would you do? Brainstorm</i> de los SS sobre ideas para sacar el rábano de la tierra. El T irá dibujando las ideas que dicen los SS en la pizarra. El T presenta de nuevo las hortalizas de la sesión anterior y plantea hacer a los SS un proyecto. Muestra tres macetas preparadas previamente con semillas de pimiento o tomate. <i>What would happen to plants if there were no light? And no water?</i> Los SS predicen. Después el T muestra el poster del pequeño proyecto y explica que vamos a tratar a las plantas de tres maneras diferentes: una tendrá sólo agua (se guardará en un armario y se regará todos los días.), la otra tendrá sólo luz (frente a la ventana pero no se regará) y la última tendrá agua y luz (se pondrá en la ventana y se regará todos los días. Por último, los SS harán un dibujo de la maceta que	Libro Poster proyecto. Potes o macetas Tierra para plantar Semillas de hortalizas.

		cuidado de la naturaleza.	mejor creen crecerá (maceta en el armario, maceta en la ventana sin agua o maceta en la ventana con agua). Se recomienda colgar los dibujos en el <i>English Corner</i> bajo un cartel que diga <i>I predict...</i> Terminar la sesión cantando y bailando la canción de las verduras.	
Actividades	VL, V, M, K, IA, IE	Desarrollar la comprensión oral mediante la escucha activa de cuentos. Comprender la trama y secuencia del cuento.	El T contará la historia, invitará a los SS a que interactúen de alguna forma. Repitiendo la frase inicial con gestos: <i>and it grew, and grew, and grew!!!</i> Cada vez que se introduzca un nuevo animal, el T pedirá a los SS que generen el sonido del animal. <i>Mini book:</i> Después, se entregará a los SS una ficha con 4 <i>sequencing cards</i> (ver ANEXO). Los SS las colorearán y deberán recortarlas y ponerlas en orden una detrás de otra. Después diseñarán una portada y el T grapará todas las hojas en forma de mini booklet. Terminar la sesión cantando y bailando la canción de las verduras.	Libro y materiales para contar el cuento. Ficha para el <i>mini book</i> (anexo).
	VL, V, M, K, IA, IE, LM	Desarrollar la comprensión oral mediante la escucha activa de cuentos. Realizar un mapa mental.	El T contará la historia de nuevo, invitará a los SS a que interactúen de alguna forma. Repitiendo la frase inicial con gestos: <i>and it grew, and grew, and grew!!!</i> Cada vez que se introduzca un nuevo animal, el T pedirá a los SS que generen el sonido del animal. Los SS crearán un <i>mind map</i> representando los elementos que necesita una planta para crecer. El T imprimirá un esquema en tamaño A3 (ver ANEXO) y los SS dibujará cada objeto. Alternativamente, se puede pegar tierra con pegamento, utilizar plastilina azul para representar el agua... Terminar la sesión cantando y bailando la canción de las verduras.	Libro y materiales para contar el cuento. Plantilla <i>mind map</i> .
Post- actividades	VL, V, M, K, IA, IE	Desarrollar la expresión oral por medio de la dramatización.	Se propone preparar una dramatización como la sugerida en el siguiente video (recursos). El T hará de narrador y los SS irán acompañando con gestos. En cada escena se sumará un nuevo personaje para tirar del rábano. Se recomienda usar disfraces para los granjeros y caretas para el resto de animales. Terminar la sesión cantando y bailando la canción de las verduras.	Materiales para la dramatización. Video dramatización <i>The Enormous Turnip</i> : https://www.youtube.com/watch?v=R-9ci05rhi4
	VL, V, M, K, IA, IE, N	Desarrollar la expresión oral por medio de la dramatización. Comprobar el resultado del proyecto.	Se repetirá la dramatización del día anterior y se grabará con cámara para poder después reproducir el video a los SS. Por último, se sacarán todas las plantas y se comprobará cuál de ellas creció más y mejor. Terminar la sesión cantando y bailando la canción de las verduras.	Materiales para la dramatización. Cámara de video.

BOOK 11: ROOM FOR A LITTLE ONE (CHRISTMAS SPECIAL)

Título: Room for a Little One

Autor: Martin Waddell

Ilustrador: Jason Cockroft

Editorial: Margaret K. McElderry Books, Simon&Schuster

Disponible en: Amazon

Sesión	IIMM	Objetivo de Aprendizaje	Actividad	Recursos
Pre-actividades	VL, V, M, N, K, IE	Presentar los personajes de la Navidad. Crear expectativa en torno a la lectura. Diseñar el escenario del cuento.	El T puede iniciar la sesión mostrando un pequeño pesebre y presentando a los personajes: <i>Who is this? Mary! Joseph! Baby Jesus!</i> También introducirá a la mula y el buey (<i>mule and ox</i>). El T preguntará a los SS: <i>What do you now about Christmas?</i> En un gran poster o papel continuo, escribirá “Christmas” y con flechas irá dibujando en forma de mapa mental todas las ideas que vayan diciendo los SS sobre lo que sepan de las Navidades. El T terminará concluyendo: <i>At Christmas, we celebrate Jesus’s birthday.</i> Por último, los SS diseñarán en papel marrón un establo para el niño Jesús (ver ANEXO y recursos). El T dirá: <i>This is going to be our scenery in the story.</i> Terminar la sesión cantando y bailando el villancico <i>Merry Christmas</i>.	Villancico Merry Christmas: https://www.youtube.com/watch?v=Da0860QW9qk Modelo de pesebre.
	VL, IE, V, M, K, LM	Conocer los personajes involucrados en la trama. Trabajar la discriminación auditiva.	El T proyecta una imagen de José y María buscando posada: <i>Who are them? What’s the weather like? Is it hot or cold? Do they have a house to stay in? Where can they go?</i> Después, el T presenta al personaje principal del cuento: <i>the kind ox</i>. Después mostrará la primera página del libro hasta la aparición del perro: <i>This is Kind Ox’s house. He lives in a stable. One day, a dog came along and he had no house. Do you think Kind Ox will let him in?</i> Por último, el T presentará al resto de los personajes con un breve diálogo: <i>Hello, what’s your name?/ My name is Stray Cat/ How do you feel today?/ I feel lonely, I need somewhere to rest.</i> Para el donkey utilizará “tired”. Por último, los SS jugarán a un pequeño BINGO con los personajes de la historia. Cada S recortará sus personajes y elegirá 4 para cada jugada. Terminar la sesión cantando y bailando el villancico <i>Merry Christmas</i>.	Imagen Mary and Joseph. Bingo card(anexo)
IV	VL, V, M, K,	Mejorar la comprensión oral	El T cuenta la historia. Para ello podrá adaptar sencillamente algunas descripciones del texto. Los diálogos pueden permanecer igual. Se procurará la interacción con los SS durante la narración	Libro y materiales para

Post- actividades	IA, IE	mediante la escucha activa de historias. Fomentar las habilidades sociales mediante el juego simbólico o role play.	pidiéndoles que emitan el sonido del animal según vaya apareciendo. <i>Give me a woof. Give a meaw. Give me a sneak, sneak...</i> Los SS confeccionarán unos <i>finger puppets</i> (ver ANEXO) de los personajes y emplearán el establo que confeccionaron en la primera sesión como escenario. Por parejas, mantendrán diálogos sencillos. Terminar la sesión cantando y bailando el villancico <i>Merry Christmas</i> .	contar la historia.
	VL, V, M, K, IA, IE, LM	Mejorar la comprensión oral mediante la escucha activa de historias. Iniciarse en la pre-escritura de cartas.	El T cuenta de nuevo la historia. Se recomienda revisar las técnicas del apartado del Plan Lector: <i>How to become a good storyteller</i> . Después realiza preguntas de comprensión y proyección sobre la historia: <i>Which is your favourite animal in the story? If you were a dog, where would you live? Who do you think is the most important character in the story?</i> Por último, los SS repasarán de nuevo los personajes presentes en el pesebre. Terminar la sesión realizando una carta con la lista de regalos que van a pedir a los Reyes Magos (The Three Wise Men) o a Santa. Para ello, harán los dibujos de cada regalo y se admitirá un máximo de 3. Se puede proponer a algunos SS preguntar por el significado en Inglés de sus regalos y copiar alguna palabra con ayuda del profesor. Terminar la sesión cantando y bailando el villancico <i>Merry Christmas</i> .	Libro y materiales para contar la historia. Formato de carta para <i>Santa/Three Wise Men</i> .
	VL, V, M, K, IA, IE	Desarrollar la expresión oral mediante la producción de diálogos dramatizados.	El T contará de nuevo la historia. Después, los SS realizarán una representación siguiendo un diálogo sencillo con cada uno de los personajes. El T hará de narrador. <i>Old Dog: I need somewhere to rest.</i> <i>Kind Ox: Come inside. There's always room for a Little one here.</i> Se grabará la representación en video. Se recomienda disfrazar a los SS. Alternativamente, se podrán crear colgantes, tipo medalla, con una imagen de cada personaje (ver ANEXO). Terminar la sesión cantando y bailando el villancico <i>Merry Christmas</i> .	Cámara de video. Disfraces para la representación o colgantes (anexo). Decorado en la pizarra o murales.
	VL, V, M, K, IA.	Desarrollar la expresión oral mediante la producción de diálogos dramatizados.	Comenzar la clase viendo el video de las dramatizaciones de la sesión anterior. El T hará preguntas de comprensión en la historia: <i>Who lives in the stable? Who was born there? How does the donkey feel?</i> Después, Los SS realizarán una tarjeta de Navidad para felicitar a algún amigo/ familiar. Terminar la sesión cantando y bailando el villancico <i>Merry Christmas</i> .	Cartulinas y colores para los <i>chirstmas cards</i> .

BOOK 12: HAPPY HIPPO ANGRY DUCK

Título: Happy Hippo Angry Duck

Autor: Sandra Boynton

Ilustrador: Sandra Boynton

Editorial: Little Simon

Disponible en: Amazon

Sesión	IIMM	Objetivo de Aprendizaje	Actividad	Recursos
Pre-actividades	VL, V, M, N, K, IE	Reconocer diferentes estados de ánimo en las personas.	El T comienza la sesión con una marioneta o peluche de pato. Lo presentará como <i>Angry Duck</i> e iniciará un diálogo con los SS de la clase preguntándoles como se sienten. Luego, él dirá su estado de ánimo: <i>I am angry because today it's raining. I can't play outside. When do you get angry?</i> El T inicia una lluvia de ideas con las aportaciones de los SS sobre en qué situaciones nos enfadamos. Anotará las sugerencias con dibujos en la pizarra. Luego dirá al pato: <i>Don't worry, Angry Duck. Today you feel angry, but tomorrow you'll feel better.</i> Mostrará las FCs de los feelings y los repasará con los SS. Después, los SS decorarán un <i>Feelings Wheel</i> (ver ANEXO). Al inicio de cada sesión, cada uno mostrará su estado de ánimo señalándolo con el dedo. La idea es comprobar cómo los sentimientos varían cada día. Terminar cantando y bailando la canción de los feelings.	Canción feelings 1: https://www.youtube.com/watch?v=MUQmpJsC2FQ Canción feelings 2: https://www.youtube.com/watch?v=j1QBY35LdfA
	VL, IE, V, M, N	Afianzar el vocabulario de los sentimientos. Reconocer emociones leyendo y construyendo las partes de la cara. Desarrollar habilidades de trabajo cooperativo.	El T pondrá el video de la historia y lo verán varias veces. <i>Can you remember how the cow feels? And the dog?</i> Se volverán a repasar las FCs de las emociones. El T dirá: <i>Stand up when you see a worried face.</i> Irá pasando las FCs hasta llegar a "worried", entonces los SS tendrán que levantarse. El más rápido se llevará un <i>sticker</i> . <i>Feelings stones</i> : El T pedirá a los SS previamente que traigan a clase una piedra pulida en la que poder colorear. Con témperas, los SS dibujarán en cada piedra una parte de la cara expresando un sentimiento en concreto: Ojos de sorpresa, tristes, preocupados, enfadados... Igual con la boca y la nariz. Después, cada mesa juntará las piedras de cada niño y jugarán a formar diferentes caras con ellas. El T pedirá: <i>Now, build a sad face/ a worried face/ a confused face.</i> Se podrán ir tomando fotografías de algunas construcciones de caras para colgar después en el EC. Terminar cantando y bailando la canción de los feelings.	Happy Hippo Angry Duck story song: https://www.youtube.com/watch?v=me8F-ThfWXs Piedras y témperas o rotuladores. Ver ejemplo.
Actividad	VL, V, M, K,	Comprender mensajes y	El T contará la historia utilizando el libro expresando corporalmente. En la segunda narración, pedirá a los SS que representen corporalmente los estados de ánimo de cada animal andando y	Libro Ficha de relación

Post-actividades	IA, IE, LM	expresiones orales. Ejercitar la memoria sobre la narración escuchada.	actuando como él. En pequeños grupos, el T reparte una cartulina por mesa. También les entregará dos hojas diferentes (ver ANEXO): una con imágenes de sentimientos y otra con los animales de la historia. En la cartulina, deberán recortar y pegar las imágenes por pares: cada animal con su estado de ánimo. Se decidirá en grupo qué animal corresponde con cada feeling según lo que recuerden de la historia. Terminar cantando y bailando la canción de los feelings.	de imágenes (anexo). Cartulinas grandes.
	VL, V, M, K, IE, LM, N	Comprender mensajes y expresiones orales. Profundizar en el conocimiento del mundo animal mediante actividades de clasificación.	El T contará la historia de nuevo, pidiendo a los SS que se impliquen en la dramatización de la historia, representando con mímica los diferentes estados de ánimo. Después, se realizará un Diagrama de Venn en grupo. Dos aros intercalados con un espacio conjunto entre ambos. Con imágenes de cada uno de los animales de la historia se producirán diferentes clasificaciones en base al criterio que indique el T: <i>Farm/Wild animals. Big/small animals. Sea/Land animals.</i> Terminar cantando y bailando la canción de los feelings.	Libro Aros grandes para diagrama de Venn Animales de plástico o copias en papel de los animales de la historia.
	VL, V, M, K, IA, IE	Fortalecer el autocontrol sobre uno mismo.	El T contará de nuevo la historia buscando la interacción con los SS. Después les dirá: <i>Is it OK to feel happy? Is it OK to feel sad? Is it OK to feel... angry?</i> Esperará la respuesta de los SS y dirá: <i>It is OK to feel angry, but it's not OK to hit someone when you are angry.</i> Puede mostrar un poster con imágenes (recursos). Después repetirán todos: <i>All feelings are OK! All feelings are OK!</i> El T explica que no podemos controlar los sentimientos, pero sí nuestras acciones. Después, explicará la técnica de la tortuga y la practicarán en clase. Por último, realizarán un dibujo de una <i>OK action</i> y un <i>NOT OK action</i> . Se colgarán los dibujos en el EC. Terminar cantando y bailando la canción de los feelings.	Libro y materiales para contar la historia. Técnica de la tortuga: How to do turtle. Poster: It is OK..., but it is not OK...
	VL, V, M, K, IA, IE, N	Practicar la formulación de preguntas en Inglés. Desarrollar la creatividad a través de actividades de motricidad fina.	Narración del cuento: Antes de pasar a la siguiente página, preguntar a los niños: <i>Which animal do you think is coming next?</i> Se jugará a un juego de mímicas. Un S representará un animal de la historia con su estado de ánimo. Para adivinarlo, los SS deberán levantar la mano y preguntar: <i>Are you a sad chicken? Are you an excited dog?</i> El S contestará con <i>Yes, I am/ No, I am not.</i> Para terminar, los SS podrán llenar un globo con arroz formando una pequeña cara. Después la decorarán representando un animal con un estado de ánimo: no necesariamente los de la historia: a sad dog, s grumpy cat... Terminar cantando y bailando la canción de los feelings.	Libro y materiales para contar la historia. Globos, arroz, embudo, rotuladores permanentes.