

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 06

EXPLORADORES DEL PARQUE NATURAL : APRENDIENDO INGLÉS CON TRUETRUE

Etapas: Educación Primaria

Ciclo: 1º

Curso: 1º Primaria

Temporalización: 5 sesiones de 45 minutos

Introducción

En esta situación de aprendizaje, los estudiantes de primer ciclo de primaria explorarán vocabulario en inglés relacionado con los animales en su hábitat natural en España. Con el robot TrueTrue y la tarjeta HAND FOLLOWING, los estudiantes guiarán a TrueTrue a través de un parque natural simulado con recortables de animales en inglés. Cada vez que TrueTrue pasa por un animal, los estudiantes dirán su nombre y una frase sencilla en inglés, reforzando su vocabulario de manera interactiva y contextual.

Este proyecto se alinea con el currículo de Educación Primaria según el DECRETO 61/2022, integrando el aprendizaje del inglés con el desarrollo de competencias digitales y sociales.

Objetivos Generales de la Etapa

Este proyecto contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales de la etapa de Educación Primaria:

1. Comprender y utilizar vocabulario en inglés sobre animales de España y sus hábitats.
2. Fomentar la curiosidad y el aprendizaje autónomo mediante el uso de tecnología en actividades prácticas.
3. Promover el trabajo en equipo, la cooperación y la participación activa.
4. Facilitar la adquisición de competencias digitales en el contexto del aprendizaje del inglés.

Este proyecto se alinea con el currículo de Educación Primaria establecido en el DECRETO 61/2022, de 13 de julio, de la Comunidad de Madrid, en el área de ciencias naturales y competencias digitales.

Objetivos Específicos de la Situación de Aprendizaje

- Aprender y usar vocabulario en inglés sobre animales como fox (zorro), deer (ciervo), eagle (águila), rabbit (conejo), lynx (lince), etc.
- Guiar a TrueTrue usando la tarjeta HAND FOLLOWING para simular un paseo por el mapa de España.
- Asociar cada animal con su imagen y su nombre en inglés de forma contextual y lúdica.
- Desarrollar habilidades de trabajo en equipo y fomentar el uso oral del inglés en un contexto interactivo.

Competencias Específicas y Criterios de Evaluación

Área	Competencia Específica	Criterio de Evaluación
Ciencias Naturales	Identificar y clasificar animales comunes en España, relacionándolos con su entorno natural.	Reconocer animales como fox (zorro), deer (ciervo), eagle (águila), rabbit (conejo), lynx (lince), etc. en inglés.
	Relacionar los animales con sus características principales y hábitats.	Asociar cada animal con su imagen y describirlo con frases sencillas en inglés.
Tecnología y Digitalización	Programar de forma básica un robot para que interactúe con un mapa y reconozca gestos para realizar acciones.	Utilizar la tarjeta HAND FOLLOWING para guiar a TrueTrue hacia los objetivos indicados.
	Comprender el funcionamiento básico de herramientas digitales para conectar dispositivos.	Configurar y utilizar TrueTrue para realizar recorridos guiados mediante programación y gestos.
Ciencias Sociales	Colaborar en equipo para diseñar y coordinar secuencias musicales y movimientos del robot TrueTrue.	Trabajar en grupo para decidir rutas y programar el desplazamiento hasta las figuras geométricas.

Saberes básicos

Área de Ciencias Naturales

- **Bloque A - Seres Vivos y su Entorno:**

- Reconocimiento y clasificación de animales de España (zorro, ciervo, águila, conejo, lince).
- Relación entre los animales y sus hábitats naturales.

Área de Tecnología y Digitalización

- **Bloque A - Programación y Control de Dispositivos:**

- Programación básica del robot TrueTrue para realizar recorridos basados en gestos.
- Uso de la tarjeta HAND FOLLOWING para guiar a TrueTrue en un mapa de España.

Área de Ciencias Sociales

- **Bloque C - Trabajo en Equipo y Colaboración:**

- Coordinación y cooperación para planificar rutas y programar el recorrido de TrueTrue.
- Participación en actividades grupales para asociar animales con sus nombres en inglés y características.

Espacios y Recursos

Espacios:

- Aula de clase equipada con pizarra interactiva y suficiente espacio para la programación y pruebas con TrueTrue.

Recursos Materiales:

- Robot TrueTrue con tarjeta HAND FOLLOWING.
- Tarjetas de animales en inglés con imágenes y nombres de animales que se pueden encontrar en España.
- Campo A3 de España con los animales significativos.

Recursos Humanos:

- El profesor tutor tendrá un papel fundamental en la supervisión del proceso y la guía de los alumnos.
- Alumnos trabajando en pequeños grupos o parejas para fomentar la cooperación.

Metodología y Temporalización

Metodología:

- **Aprendizaje Basado en Retos (ABR):** Los estudiantes se enfrentan a retos específicos (como programar a Truettrue) que deben resolver utilizando el pensamiento computacional.
- **Aprender haciendo:** La metodología constructivista fomenta que los estudiantes descubran y construyan su propio conocimiento mediante la programación del robot y la representación de cantidades.
- **Trabajo cooperativo:** Los alumnos trabajarán en parejas o pequeños grupos, colaborando para lograr un objetivo común.
- **Tutoría entre iguales:** Se fomentará la tutoría entre compañeros para fortalecer la cooperación y el aprendizaje colaborativo.

Temporalización:

- 5 sesiones de 45 minutos, algunas de ellas unificadas para un trabajo más profundo.
 - Sesiones 1 a 5: Desarrolladas con actividades secuenciales que van desde la introducción a la programación básica hasta la exposición final del proyecto.

Procedimientos, Instrumentos y Técnicas de Evaluación

Observación directa: Evaluación continua de la participación de los alumnos durante las actividades prácticas.

Rúbrica de evaluación: Los criterios de evaluación incluirán la comprensión de la programación, el uso correcto del robot TrueTrue y la capacidad de representar gráficamente y numéricamente las soluciones.

Cuaderno de trabajo y diario de aprendizaje: Los alumnos documentarán sus aprendizajes y reflexiones, permitiendo una autoevaluación constante.

Trabajo en equipo: Se valorará la cooperación y la capacidad de resolver problemas en grupo.

Autoevaluación: Los alumnos reflexionarán sobre sus logros y dificultades en cada sesión.

Actividades

Sesión 1: Presentación de TrueTrue y los Animales

Temporalización	45 minutos
Tipo de actividad	Gran grupo
Descripción	• Introducción a la Situación de Aprendizaje El docente presenta la situación de aprendizaje, explicando que se trabajará vocabulario en inglés relacionado con animales de España y cómo se utilizará TrueTrue con la tarjeta HAND FOLLOWING para guiarlo hacia imágenes de los animales. • Presentación de los Animales El docente muestra recortables con imágenes y nombres en inglés de los animales (fox, deer, eagle, rabbit, lynx). Cada palabra es pronunciada en inglés por el docente, animando a los estudiantes a repetirla para familiarizarse con su pronunciación. • Demostración del Uso de TrueTrue El docente explica cómo funciona la tarjeta HAND FOLLOWING y realiza una demostración guiando a TrueTrue hacia un recortable colocado en el tablero. Durante la demostración, enfatiza cómo el robot sigue los movimientos de la mano hacia el objetivo. • Participación Activa de los Estudiantes Los alumnos practican pronunciando en inglés los nombres de los animales mientras TrueTrue se mueve hacia los recortables. Se fomenta la interacción con preguntas sencillas como: ◦ “What animal is this?” (¿Qué animal es este?) ◦ “Can you say rabbit in English?” (¿Puedes decir conejo en inglés?) • Cierre de la Sesión Se refuerza el vocabulario trabajado y se les explica que en las próximas sesiones seguirán trabajando con TrueTrue para explorar más gestos y movimientos relacionados con los animales.
Recursos	• Robots TrueTrue • Tarjetas de programación: GRID y TILT • Carteles educativos con figuras geométricas • Campo de figuras geométricas

Sesión 2: Explorando Hábitats con TrueTrue I

Temporalización	45 minutos
Tipo de actividad	Grupos pequeños
Descripción	• Preparación del Campo de Trabajo El docente entrega a cada grupo un campo de España en formato A3 y recortables de animales en inglés. Explica que los estudiantes deberán organizar los animales en el espacio, colocándolos según el hábitat al que pertenecen. • Colocación de los Recortables En grupos pequeños, los alumnos trabajan en equipo para decidir dónde colocar cada animal en el campo de trabajo. Durante esta actividad, el docente fomenta el uso del vocabulario en inglés haciendo preguntas como: ◦ “Where does the lynx live?” (¿Dónde vive el lince?) ◦ “Can you place the eagle in the sky?” (¿Puedes colocar el águila en el cielo?) • Intercambio entre Grupos Una vez completada la colocación de los recortables, los grupos pueden rotar por los campos de trabajo de otros compañeros para observar las decisiones tomadas y practicar el vocabulario con más animales. El docente supervisa y fomenta la interacción en inglés durante la actividad. • Cierre de la Sesión Se refuerzan los conceptos trabajados, destacando la importancia de asociar cada animal con su hábitat y su nombre en inglés. Los alumnos reflexionan sobre cómo TrueTrue facilita el aprendizaje de vocabulario y la relación con el entorno.
Recursos	• Robot TrueTrue. • Tarjeta HAND FOLLOWING. • Campo de España en formato A3 para TrueTrue. • Recortables con imágenes y nombres en inglés de los animales (fox, deer, eagle, rabbit, lynx).

Sesión 3: Explorando Hábitats con TrueTrue II

Temporalización	45 minutos
Tipo de actividad	Grupos pequeños
Descripción	• Introducción a la Actividad El docente recuerda el trabajo realizado en la sesión anterior y explica que, en esta actividad, los estudiantes guiarán a TrueTrue por el campo A3 utilizando la tarjeta HAND FOLLOWING para visitar los animales colocados. Los retos se basarán en las características y relaciones entre los animales. • Retos de Navegación con TrueTrue Los alumnos trabajarán en grupos pequeños y completarán los siguientes retos: ◦ Reto 1: De mayor a menor TrueTrue debe visitar a los animales del campo en orden de tamaño, comenzando por el más grande (eagle - águila) y terminando con el más pequeño (rabbit - conejo). Cada vez que TrueTrue llegue a un animal, un alumno debe decir su nombre en inglés y describirlo con una frase sencilla. ◦ Reto 2: Amigos en el mismo hábitat TrueTrue debe recorrer el campo para visitar animales que comparten el mismo hábitat. ◦ Reto 3: Carnívoros y Herbívoros TrueTrue debe diferenciar entre animales carnívoros y herbívoros. Los estudiantes programan al robot para ir primero a los carnívoros (lynx y eagle) y luego a los herbívoros (deer y rabbit). Cada grupo debe describir brevemente la dieta de los animales. • Práctica Colaborativa Los grupos trabajan juntos para planificar y completar los retos, alternando roles para que todos tengan la oportunidad de guiar a TrueTrue y practicar el vocabulario en inglés. El docente supervisa y ofrece apoyo cuando sea necesario. • Cierre de la Sesión Se realiza una puesta en común en la que los grupos comparten sus experiencias y reflexionan sobre los retos completados. El docente refuerza las conexiones entre los animales, sus características, y el vocabulario en inglés trabajado durante la sesión.
Recursos	• Robot TrueTrue. • Tarjeta HAND FOLLOWING. • Campo de España en formato A3 para TrueTrue. • Recortables con imágenes y nombres en inglés de los animales (fox, deer, eagle, rabbit, lynx).

Sesión 4: Creando Historias con TrueTrue

Temporalización	45 minutos
Tipo de actividad	Grupos pequeños
Descripción	• Introducción a la Actividad El docente explica que los estudiantes trabajarán en grupos para crear una historia en inglés sobre uno de los animales del campo. La historia debe incluir: ◦ Descripciones del animal elegido. ◦ Movimientos de TrueTrue que representen el recorrido del animal o su interacción con otros elementos del campo. ◦ Una breve narrativa que combine el vocabulario aprendido y la programación del robot. • Selección del Animal y Planificación de la Historia Cada grupo selecciona uno de los animales disponibles en el campo (fox, deer, eagle, rabbit, lynx). Los alumnos discuten en equipo las características del animal y crean una pequeña historia. Por ejemplo: ◦ Lynx: "The lynx walks in the forest and sees a deer. It moves slowly and climbs a tree to rest." (El lince camina por el bosque y ve un ciervo. Se mueve lentamente y trepa a un árbol para descansar.) ◦ Eagle: "The eagle flies in the sky and looks for food. It lands near the rabbit." (El águila vuela por el cielo y busca comida. Aterriza cerca del conejo.) • Programación de TrueTrue para Representar la Historia Los estudiantes programan a TrueTrue utilizando la tarjeta HAND FOLLOWING para representar el movimiento del animal en su historia. ◦ Incluyen giros, avances y paradas para que TrueTrue simule las acciones del animal en el campo. ◦ Los movimientos del robot deben coincidir con la narrativa creada, reforzando la conexión entre el vocabulario y la programación.
Recursos	• Robot TrueTrue. • Tarjeta HAND FOLLOWING. • Campo de España en formato A3 para TrueTrue. • Recortables con imágenes y nombres en inglés de los animales (fox, deer, eagle, rabbit, lynx). • Hojas de planificación para escribir las historias.

Sesión 5: Presentación de Historias con TrueTrue

Temporalización	45 minutos
Tipo de actividad	Grupos pequeños
Descripción	• Presentación al Resto de la Clase Cada grupo, por turnos, presenta su historia al resto de la clase. Los alumnos leen la historia en inglés, incluyendo descripciones y acciones del animal elegido. TrueTrue ejecuta la programación correspondiente, realizando los movimientos que ilustran la narrativa (por ejemplo, caminar hacia otro animal, girar, detenerse, etc.). Los estudiantes explican brevemente cómo diseñaron los movimientos del robot para que coincidieran con su historia. • Interacción con la Clase Después de cada presentación, los demás alumnos pueden hacer preguntas relacionadas con la historia y el animal en inglés. Por ejemplo: ◦ “Where does the eagle fly?” (¿Dónde vuela el águila?) ◦ “Why does the rabbit stop?” (¿Por qué se detiene el conejo?) Se fomenta que los alumnos respondan en inglés, desarrollando sus habilidades de comunicación oral. • Reflexión y Comentarios El docente dirige una breve discusión en la que se destacan aspectos positivos de las presentaciones, como la creatividad de las historias, la precisión en el uso del inglés y la eficacia de los movimientos de TrueTrue. Cada grupo recibe retroalimentación constructiva para fortalecer su aprendizaje. • Cierre de la Situación de Aprendizaje El docente refuerza la conexión entre el uso del robot, el aprendizaje del vocabulario en inglés y el trabajo en equipo. Los alumnos completan un breve registro en su cuaderno de aprendizaje, reflexionando sobre qué aprendieron y cómo pueden aplicar estas habilidades en otros contextos.
Recursos	• Robot TrueTrue. • Tarjeta HAND FOLLOWING. • Campo de España en formato A3 para TrueTrue. • Recortables con imágenes y nombres en inglés de los animales (fox, deer, eagle, rabbit, lynx). • Hojas de planificación para escribir las historias.

Rúbrica de Evaluación

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Conocimiento del Vocabulario	Nombra todos los animales en inglés sin errores.	Nombra la mayoría de los animales correctamente.	Nombra algunos animales con dificultad.	Tiene dificultades para nombrar animales.
Participación en la Actividad	Participa activamente en todas las actividades.	Participa en la mayoría de las actividades.	Participa de manera limitada.	Participa de manera mínima.
Uso de TrueTrue	Maneja TrueTrue de forma autónoma y eficaz.	Maneja TrueTrue con ayuda ocasional.	Necesita asistencia frecuente para manejar TrueTrue.	Tiene dificultades para manejar TrueTrue.
Identificación de Animales	Identifica correctamente todos los animales.	Identifica la mayoría de los animales con precisión.	Identifica algunos animales con ayuda.	Identifica pocos animales sin ayuda.