

Este Proyecto parte de los intereses de nuestro alumnado de cuarto de Primaria del CPI Rosales del Canal y nos ofrece la posibilidad de usar el cine, la música y la educación física como herramientas de motivación y aprendizaje. Mediante la gamificación, potenciamos la participación y motivación del alumnado que tiene que trabajar en equipo para crear y resolver retos relacionados con los contenidos trabajados en un contexto lúdico.



¡Hola compañeros! Somos tres maestras del CPI Rosales del Canal: Cristina Abad y Cristina Herrero, encargadas de impartir las áreas en inglés en cuarto de primaria, y Ana Villarreal, especialista en Educación Física. Nos encanta trabajar por proyectos y colaborar desde las distintas áreas para promover aprendizajes globalizados y significativos. A partir de la historia que trabajamos en Literacy, en este caso *Mary Poppins*, vamos relacionando contenidos en todas las áreas y tratamos de desarrollar competencias y valores.



### Objetivos

- Mejorar la competencia lingüística en inglés, promover la implicación del alumnado en su propio aprendizaje y fomentar así la motivación hacia el inglés.
- Desarrollar habilidades para la vida y garantizar la funcionalidad de los aprendizajes (proceso de toma de decisiones, valoraciones, pensamiento creativo, etc.)
- Mejorar la cohesión del grupo a través del trabajo en equipo, el uso de la gamificación y los juegos cooperativos.
- Promover la iniciativa y autonomía personal y desarrollar la creatividad.

### Contenidos

#### Literacy:

- Lectura de la historia y actividades de comprensión.

## Mary Poppins: cuando el trabajo se convierte en un juego

- Descripción y comparación de personajes usando un diagrama de Venn.
- Secuencia de la historia y resumen. Conectores y expresión de tiempo.
- Verbos: presente simple y continuo.
- Escritura de un texto de opinión sobre tener niñera.
- Explicación oral de las tareas domésticas (chores). Listenings y canciones.
- Londres: texto informativo y comprensión lectora.
- Oraciones interrogativas y *question words*.
- Adjetivos comparativos y superlativos.
- Elaboración de cartas con la página web [www.hearthcards.net](http://www.hearthcards.net) (TIC)
- Aspectos socioculturales: convenciones sociales, costumbres, festividades, literatura y cultura inglesas...
- Juego basado en el Total Physical Response. Un alumno es el Admirante Boom (lleva el gorro de capitán) y nos da órdenes: *Bend your knees, go to the chimney, flap like a birdie, Lift your elbows...*
- Elaboración de un juego de cartas de Mary Poppins con preguntas sobre la historia o los personajes. Así, los alumnos y las alumnas se involucran en su aprendizaje, aumenta su motivación para participar en el juego y podemos evaluar los aprendizajes de una forma lúdica.



### Social Science:

En el área de Sociales aprendemos sobre la democracia y sus características, la Constitución, el Gobierno y la separación de poderes, realizando mapas conceptuales y diferentes *foldables*. También aprendemos sobre las CCAA, provincias y capitales de España y trabajamos con el mapa político.

El alumnado trabaja en grupo para crear su propio partido político y elaborar propuestas de mejora del colegio. Después, participan en una campaña electoral y recreamos una votación en clase. Las propuestas de la candidatura más votada son recogidas en una carta que enviamos al equipo directivo del centro para su conocimiento. De esta manera, fomentamos la participación del alumnado en la vida del centro y les involucramos en las mejoras del colegio.



Finalmente creamos un juego de “pasapalabra” sobre lo aprendido para jugar entre todos y repasar contenidos.

### Art

- Paisaje de Londres con Mary Poppins volando. Identificamos algunos de los monumentos más importantes de Londres.
- Creamos un personaje de dibujos animados y describimos lo que haría en la historia.
- Pintamos una roca con la temática de Mary Poppins usando pintura especial resistente.
- Elaboramos obras tridimensionales con diferentes materiales y técnicas, como una cometa o un paraguas de origami.
- Decoración de puertas y pasillo de Navidad con materiales reciclados.

### Educación Física

Trabajamos actividades motrices como los lanzamientos de precisión, las carreras de obstáculos, el equilibrio con objetos, juegos cooperativos con paracaídas, etc. También la creatividad y la coordinación, ya que los alumnos tienen que crear una coreografía grupal con la canción de “Chim-Chim-eery” al estilo break dance. Al final los alumnos participan en una coreografía dirigida con la canción “Al compás”, donde van realizando diferentes pasos siguiendo un modelo.



#### Recursos y Herramientas utilizados

- Historia de Mary Poppins, versión de Walt Disney.
- Muro digital (Padlet) donde colgamos recursos educativos: lecturas, power points, juegos, canciones...
- Pizarra Digital y ordenador con conexión a internet.
- Material de elaboración propia (flashcards, fichas, posters...).
- Cuaderno interactivo del alumno.
- Objetos y manipulativos relacionados con el proyecto (cometa, casita de pájaros, rocas, paraguas...)

#### Desarrollo de la actividad

Nuestra metodología se basa en el aprendizaje basado en proyectos (ABP). El proyecto parte del libro de lectura de Mary Poppins y a partir de esa historia se seleccionan y trabajan los contenidos de manera interdisciplinar en diferentes áreas, para contribuir al desarrollo de las competencias clave y de las inteligencias múltiples, fomentando un aprendizaje significativo.

También se promueve la función comunicativa, para que el alumnado sea capaz de comunicarse en inglés desarrollando todas las destrezas. Por ello la metodología es activa y participativa, flexible y variada, basada en el aprendizaje cooperativo y en los juegos para atender a las diferentes características y necesidades del alumnado.

Se plantean actividades abiertas, con diferentes niveles de dificultad y se facilita el proceso de aprendizaje a través del andamiaje, los organizadores gráficos y el apoyo visual.

Temporalización: noviembre -diciembre (7 semanas).

Actividad final de convivencia

Al finalizar el proyecto, elaboramos un juego para que los alumnos demuestren lo que han aprendido y se diviertan superando retos en equipos heterogéneos. Creamos 10 grupos de 8 alumnos cada uno, mezclando alumnos de las cuatro clases de cuarto de Primaria.



VER VÍDEO

Creamos 10 juegos o estaciones (10 minutos en cada estación):

1. Juego de cartas con preguntas sobre Mary Poppins en inglés.
2. Artista callejero / *Picture dictation*. Dibujar un dibujo siguiendo unas instrucciones en inglés.
3. Carrera de caballos con obstáculos.
4. Pingüinos camareros / Carrera de relevos: tienen que llevar una bandeja con una pelota, sin que se caiga.
5. Dispara el cañón: tira una pelota a la diana. Después tendrás que adivinar la hora.
6. Vamos a votar: intenta introducir tu voto en la urna. Jugamos al juego de la botella en baloncesto.
7. Paracaídas / *Fly a ball*. Meter la pelota por el agujero del paracaídas.
8. Recoge los juguetes de Jane y Michael / *Tidy up the nursery*. Tienes que completar un puzzle, un tangram y construir unas palabras.
9. Prepara una coreografía con una canción de Mary Poppins.
10. Múltiples usos de un objeto. Lluvia de ideas y descripción.



Cada grupo tiene una hoja de control donde deciden su nombre de equipo y quién es el capitán. En cada estación el profesor sella la hoja si han superado el reto. Se trata de que todos lo consigan. Al final, si han superado todas las pruebas, reciben unas piezas de puzzle.



Los capitanes de cada equipo tienen que juntar las 10 piezas para descifrar el mensaje oculto. El puzzle forma un mensaje que dice: “Habéis conseguido entradas para ver una actuación muy especial”. Los profesores realizan un número musical para el alumnado.

Finalmente, tras la actuación, se entrega el premio (monedas y billetes de chocolate) a los capitanes que lo repartirán con su equipo.

#### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Observación diaria y registro del trabajo de los alumnos, su participación, actitud y comportamiento.
- Rúbricas para la expresión oral y escrita.
- Juegos orales para evaluar listening, speaking and comprehension.
- Pruebas específicas: Plickers y test de la unidad (incluyen actividades de las cinco destrezas lingüísticas).
- Autoevaluación de los conocimientos y aprendizajes adquiridos.



«*Tell me and I forget, teach me and I may remember, involve me and I will learn*» (Benjamin Franklin).

Cristina Abad, Cristina Herrero y Ana Villarreal

CPI Rosales del Canal