



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

Grado en Educación Primaria - Mención en Lengua Extranjera (Inglés)

TRABAJO FIN DE GRADO

Enseñanza del inglés a alumnado con vulnerabilidad socioeducativa. Una experiencia de intervención didáctica

Estudiante: D. Borja Yepes Esteban

Tutor: Dr. D. Francisco Javier Sanz Trigueros

Valladolid, 2022

RESUMEN

El presente Trabajo Fin de Grado se centra en la enseñanza del Inglés –como lengua extranjera– en entornos socialmente desprotegidos. En ellos, la diversidad lingüística y cultural es considerablemente alta, por lo que cabe optar por los mejores métodos y enfoques a la hora de enseñar el inglés. Con ello en mente, se presenta una narrativa de siete sesiones, que corresponden a una experiencia personal de intervención educativa que tuvo lugar en el centro LATE (adscrito al Proyecto PajarillosEduca de Valladolid). Seguidamente, se plantean propuestas de mejora surgidas a partir de la reflexión posterior, así como las conclusiones más relevantes.

PALABRAS CLAVE: Enseñanza del Inglés; entorno desfavorecido; intervención educativa; Comunicación

ABSTRACT

This paper tackles English as a foreign language teaching in vulnerable social settings. Within them, linguistic and cultural diversity is considerably high, hence the importance of choosing the best methods and approaches to teach English. With that in mind, a description of seven lessons is presented. They all correspond to a personal experience in an educative intervention that took place in the LATE centre (a partner centre of the PajarillosEduca Project, Valladolid). Afterwards, several improvements are proposed. They arouse from reflecting upon the teaching performance. Also, the most relevant conclusions are exposed.

KEYWORDS: English teaching; vulnerable settings; educative intervention; communication.

ÍNDICE

1. Introducción.....	1
2. Justificación del Trabajo.....	2
3. Objetivos.....	4
4. Fundamentos teóricos.....	5
4.1. Enseñanza de la lengua inglesa.....	5
4.1.1. Competencia comunicativa y habilidades lingüísticas.....	5
4.1.2. Estrategias de aprendizaje.....	7
4.2. La Diversidad lingüística y cultural.....	8
4.2.1. Contextos multilingües y multiculturales.....	8
4.2.2. El caso de Castilla y León.....	8
4.3. Aspectos metodológicos y curriculares.....	9
4.3.1. Enfoques y consideraciones para enseñar inglés.....	9
4.3.2. Directrices del currículo para la enseñanza del inglés.....	11
5. Propuesta Didáctica.....	13
5.1. Datos de identificación y contexto.....	13
5.2. Planificación e intervención en el LATE.....	14
5.4 Propuesta de mejora.....	25
6. Conclusiones.....	27
7. Referencias.....	28
8. Anexos.....	30

1. Introducción

Este TFG se basa en el voluntariado que tuvo lugar en el barrio de Pajarillos de la mano de PajarillosEduca junto con la Universidad de Valladolid (UVa) durante el curso académico 2021-2022. Durante el tiempo que ha durado la experiencia, se ha trabajado con alumnado en situación de vulnerabilidad socioeducativa.

Durante esta experiencia, hubo que enfrentarse a varias situaciones educativas con flexibilidad y mente abierta, lo que, tras reflexionar sobre ello, ha propiciado una serie de conclusiones. Por ello, el cuerpo del TFG se compone del relato de una de las unidades didácticas puestas en práctica durante el voluntariado.

El TFG se dividirá en siete partes:

- Introducción
- Justificación de la elección del tema del trabajo, de qué idea ha partido
- Objetivos generales y específicos que se quieren alcanzar con este Trabajo
- Marco teórico en el que se sustenta toda la experiencia; desde la labor de PajarillosEduca, hasta el propio proceso de enseñanza-aprendizaje llevado a cabo en el aula
- Propuesta didáctica que se puso en práctica durante la colaboración con el Proyecto Pajarillos Educa, en el centro LATE. A ella le siguen propuestas de mejora.
- Conclusiones

2. Justificación del Trabajo

La situación de vulnerabilidad socioeducativa en el entorno del barrio de Pajarillos (Valladolid) ha ido empeorando con el paso de los años. El fracaso escolar, la precariedad laboral de los padres y las diferencias culturales significativas hacen de la interculturalidad, el respeto al prójimo y la ambición personal un objetivo difícil de conseguir sin ayudas externas. Este TFG surge de la necesidad de ese cambio.

Una institución que se implica en este proceso desde una aproximación multidisciplinar es la Red Pajarillos Educa. Fue con una colaboración en forma de voluntariado con dicha asociación, con lo que empezó a tomar forma este TFG. Su idea de cambio es fácilmente descrita en sus objetivos principales (Nuestra asociación, 22-03-2022, PajarillosEduca):

- Fomentar el éxito socioeducativo y la participación vecinal para promover la mejora de la convivencia y de las condiciones de vida del barrio, a fin de reforzar su valor de identidad en el marco ciudadano.
- Combinar procesos de aprendizaje y de servicio al barrio donde los participantes aprenden a trabajar en necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo.

En concreto, es en el proyecto #EspacioLATE, Laboratorios de Arte y Transformación Educativa (LATE), en el espacio en que se enmarca mi trabajo. Este Espacio LATE ofrece la oportunidad de asistir a diversos talleres de ocio, socioculturales y educativos (música, deportes, idiomas, etc.) así como a las aulas de apoyo escolar. Dentro de este abanico de posibilidades, cobra importancia la Mención que nos ocupa, la relativa a la enseñanza de la lengua inglesa. Es innegable lo importante, si no indispensable, que se ha vuelto en las últimas décadas la adquisición de este idioma en diversas disciplinas y ocupaciones, por lo que su dominio puede convertirse en una herramienta más de cambio.

Es en la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, relativa a la actuación en el ámbito de la atención a la diversidad, en donde el trabajo del Laboratorio de Inglés cobra sentido. Como expresa dicha Orden, se busca “la personalización e individualización de la enseñanza con un enfoque inclusivo, dando respuesta a las necesidades educativas del alumnado, ya sean de tipo personal, intelectual, social, emocional o de cualquier otra índole, que permitan el máximo desarrollo personal y académico.” y “La equidad y excelencia como garantes de la calidad

educativa e igualdad de oportunidades, ya que esta solo se consigue en la medida en que todo el alumnado aprende el máximo posible y desarrolla todas sus potencialidades”.

Lo que vienen a decir dichos puntos es lo que enmarca, en definitiva, todo el TFG: es necesaria en estos contextos una educación especialmente individualizada y personalizada, encauzada hacia la inclusión y al desarrollo personal de cada uno de los estudiantes. De esta manera, se deben tener en cuenta las barreras culturales y del lenguaje, e interiorizarlas como un factor más del contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La intención de este TFG no es otra que estudiar las posibles pautas a seguir a la hora de programar en un ambiente socioeducativo como el previamente descrito, tomando en consideración todo lo experimentado de primera mano durante la experiencia de voluntariado.

3. Objetivos

El objetivo general que se quiere alcanzar con este Trabajo es favorecer la interculturalidad y la mejora de la situación de vulnerabilidad socioeducativa latente que se aprecia en el barrio de Pajarillos. Aprovechando, para ello, las diferencias culturales y haciéndolas cauce de entendimiento que propicien un enriquecimiento personal que de otra manera no podría lograrse.

En cuanto a cómo se podría concretar lo que atañe a este contexto concreto, se pueden apreciar diversos objetivos específicos:

- Estudiar la potencialidad del Laboratorio de Inglés en el barrio de Pajarillos, en tanto en cuanto se intente acotar el rango de acción, los factores influyentes y las posibilidades inherentes a dicho Proyecto. Esto pasa por describir lo experimentado; las intenciones a priori, la actividad en sí y las conclusiones a posteriori. Entendiendo que el propio objetivo tiene sus limitaciones y gran parte de las reflexiones aportadas son de carácter subjetivo y se basan en una experiencia que, si bien se extendió en el tiempo ligeramente, no alcanza a abarcar, ni de lejos, la compleja realidad que pretende describir.
- Promover el interés por la lengua inglesa entre los participantes de dicho Laboratorio. Una gran cantidad de los alumnos provienen del norte de África y apenas habían tenido contacto con la lengua de Shakespeare. Sabiendo que esta es su cuarta lengua (por detrás del árabe, el francés y el castellano) y la importancia de esta como factor influyente para su futuro, llegando en muchos casos a ser un instrumento decisivo, es de vital importancia que mejoren la competencia comunicativa en dicha lengua para que puedan disfrutar de las mismas opciones llegado el momento.
- Facilitar la adquisición del nivel pre-A1 en inglés (Consejo de Europa, 2019) a los participantes del voluntariado. Ya que, en varios casos, la capacidad de producir textos escritos u orales es nula, este proceso pasa por trabajar casi exprofesamente con inputs orales por parte del profesorado y respuesta de movimiento por parte del alumnado.
- Dar visibilidad a la labor de instituciones sociales como Pajarillos Educa, que, con un gran número de voluntarios y gente dedicada a jornada completa, consiguen participar en la mejora de las condiciones de los vulnerables y excluidos y hacer de ellos su vocación. Profesionales pertenecientes a un amplio número de campos se dan cita periódicamente para poner su granito de arena por la causa: profesionales del entretenimiento, artistas, integradores, trabajadores y educadores sociales, monitores de ocio, etc.

4. Fundamentos teóricos

“Nunca ha habido una época en la que tantas naciones necesitaran hablarse entre sí. Nunca ha habido una época en la que tanta gente haya querido viajar a tantos lugares. ... Y nunca ha sido más urgente la necesidad de una lengua global” *D. Crystal, English as a Global Language, Cambridge University Press, 1998.*

4.1. Enseñanza de la lengua inglesa

4.1.1. Competencia comunicativa y habilidades lingüísticas

La competencia comunicativa es el fin último de todo aprendizaje de una lengua extranjera; supone desarrollar una serie de conocimientos, habilidades y actitudes, no aprendidas sino adquiridas, que favorezcan el intercambio de información entre los agentes que participan en dicho contexto comunicativo.

Dicha competencia está dividida en cinco partes o ramas, a saber: precisión (uso de la lengua de manera correcta), fluidez (capacidad para mantener el ritmo de la comunicación), complejidad (conocimiento de la lengua en expansión), adecuación (correspondencia con el contexto comunicativo) y la capacidad (cantidad).

Esta competencia es, en palabras de Hymes (1971): “cuándo hablar, cuándo no, y de qué hablar, con quién, cuándo, dónde, en qué forma” (p. 22).

Esta competencia, según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) (Consejo de Europa, 2001, 2020), se subdivide en competencias lingüística, sociolingüística y pragmática.

La competencia lingüística es aquella que abarca todo el conocimiento y habilidades relativas al léxico, la gramática, la semántica, la fonología, la ortografía y la ortoepía. Siendo esta última la capacidad de pronunciar las palabras correctamente según la grafía correspondiente.

La competencia sociolingüística es aquella que se refiere a la comprensión y producción adecuadas de expresiones lingüísticas en diversos contextos de uso, siendo estos

influenciados por la relación entre los diversos agentes, sus intenciones comunicativas, etc. Abarca ámbitos tan complejos como las interacciones multiculturales, con las consabidas divergencias en cuanto a normas de cortesía, trato intergeneracional, así como entre distintas clases, sexos y grupos sociales, etc.

La competencia pragmática es aquella que pone el foco de atención en la funcionalidad de los recursos lingüísticos, así como en la coherencia, cohesión y adecuación. Además, contempla el uso de fórmulas tales como la ironía y la parodia para dar un giro intencionado a dicha función del lenguaje.

Por lo que se refiere a las habilidades o destrezas lingüísticas, estas son las formas en las que se activa el uso del lenguaje. A saber, expresión oral y escrita y comprensión oral y escrita. Además, se suele contemplar una quinta destreza; la denominada interacción oral.

La expresión escrita, que hace referencia a la producción del lenguaje escrito, se centra en el lenguaje verbal, así como con el no verbal con elementos tales como mapas, gráficos, etc.

La comprensión escrita, que hace referencia a la interpretación del lenguaje escrito, se centra, en factores lingüísticos, cognitivos, perceptivos, actitudinales y sociológicos.

La expresión oral, que hace referencia a la producción del discurso oral se centra en la pronunciación, el léxico y la gramática de la lengua.

La comprensión oral, que hace referencia a la interpretación del discurso oral, se centra, sobre todo, al igual que la escrita, en unos factores lingüísticos, cognitivos, perceptivos actitudinales y sociológicos.

La llamada interacción oral, hace referencia a aquel fenómeno de expresión y comprensión oral simultáneas que se da cuando dos o más agentes interaccionan entre sí. Se puede producir en una conversación cotidiana, en el trabajo, saludando a alguien por la calle, etc.

4.1.2. Estrategias de aprendizaje

La utilización de estrategias de aprendizaje se convierte en un fenómeno indispensable en el contexto de la enseñanza de la lengua inglesa, entendida como lengua extranjera. Esto se debe a que con estas estrategias se concibe al alumno como un agente activo que busca el aprendizaje significativo. Aunque hay diversas maneras de clasificar las estrategias, una de las más utilizadas en las últimas décadas es la propuesta en Oxford (1990, 2016) que separa entre directas e indirectas dependiendo del modo en que influyen en el proceso de aprendizaje del propio alumno.

Las directas que a su vez se clasifican en las de memoria (creación de conexiones mentales, uso de imágenes y sonidos, revisar correctamente y emplear movimientos o técnicas mecánicas) las cognitivas (practicar, recibir y enviar mensajes, analizar y razonar y crear estructuras del “input” y el “output”) y las de compensación (conjeturar inteligentemente y sobreponerse de las limitaciones en la expresión oral y escrita).

Las indirectas que a su vez se clasifican en las metacognitivas (centrar, organizar y evaluar el aprendizaje), afectivas (disminuir la ansiedad, animarse y ser consciente del estado emocional de uno mismo) y sociales (hacer preguntas, cooperar y empatizar con otros).

En la siguiente Figura 1 se ilustra la clasificación que Oxford (1990) propuso acerca de las estrategias de aprendizaje de la lengua.

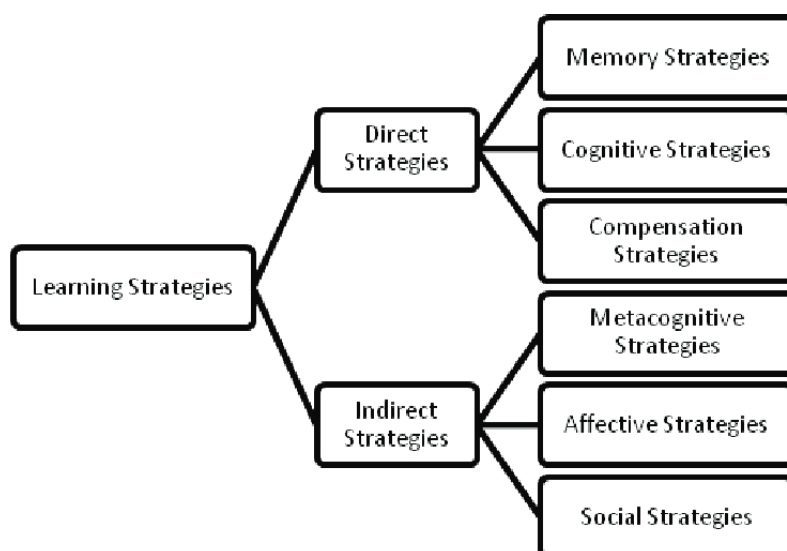


Figura 1. Estrategias de aprendizaje de la lengua

4.2. La Diversidad lingüística y cultural

4.2.1. Contextos multilingües y multiculturales

A la hora de abordar la diversidad cultural y lingüística es conveniente que empecemos por definir algunas de las palabras clave que afectan a dicho ámbito.

Lengua de escolarización: señalan las políticas lingüísticas europeas que se distinguen dos tipos: la lengua como asignatura (lengua castellana, lenguas regionales como el catalán o el euskera, lengua extranjera, etc.) y la lengua en otras asignaturas (la sección bilingüe de un colegio, por ejemplo, que dará muchas de las asignaturas en inglés).

Multilingüismo: “es la coexistencia de varias lenguas en un país o territorio, independientemente de quién los use” (Council of Europe, 2007, p. 17). Por contraposición, el monolingüismo es la existencia de una sola lengua en un país o territorio.

Multiculturalidad: es la coexistencia de varias culturas en un país o territorio. Mientras que monoculturalidad se refiera a tan solo una cultura en un espacio concreto.

4.2.2. El caso de Castilla y León

Las situaciones y entornos con vulnerabilidad socioeducativa son atendidos en la Comunidad de Castilla y León por medio de la *ORDEN EDU/939/2018, de 31 de agosto, por la que se regula el «Programa 2030» para favorecer la educación inclusiva de calidad mediante la prevención y eliminación de la segregación escolar por razones de vulnerabilidad socioeducativa.*

En dicha Orden se crea un marco de actuación para el llamado Programa 2030, por el cual se pretende hacer frente a esta problemática en los centros educativos desde la prevención y la lucha activa contra la segregación escolar que produce.

Dicho Programa prevé una serie de ayudas económicas en forma de becas y ayudas para el alumnado especialmente vulnerable. Además, ofrece sendos programas de acompañamiento al

alumnado que faciliten una atención individualizada, complementando a los programas educativos.

En este marco, se encuentra el Proyecto Pajarillos. Como instrumento de cambio y gracias a su multidisciplinariedad, es capaz de dar salida a un gran número de propuestas sociales que no solo afectan a los adolescentes del barrio. Tiene seis áreas de actuación bien diferenciadas (Nuestro Proyectos, 22-03-2022, PajarillosEduca). A saber:

- *Infancia y Juventud*, con los proyectos del “LATE” (multidisciplinar: teatro, idiomas, cocina, deporte, etc.) y “Pajarillos Queda Deporte” (de acercamiento a la actividad físico-deportiva de los jóvenes como herramienta clave para la inserción sociolaboral)
- *Familia*, con el proyecto “Aprendiendo en Familia” (de encuentro intercultural, inclusivo e intergeneracional)
- *Sostenibilidad*, con los proyectos de “Pajarillos Actúa” (de concienciación sobre igualdad de género e interculturalidad), y “Pajarillos Sostenible” (del cuidado del medio ambiente)
- *Desarrollo Comunitario*, con los proyectos de “Semana Culturmundi”, “Ruta de la Tapa” y “Provincia Educa Feliz” (de combinación del proceso de aprendizaje con el servicio a la comunidad)
- *Mujer*, con el proyecto de “Sibar-te” (de inserción sociolaboral y emprendimiento social de mujeres jóvenes del barrio)
- *Investigación, Innovación y Divulgación*, con el “Observatorio de Participación, Inclusión e Innovación Social”

4.3. Aspectos metodológicos y curriculares

4.3.1. Enfoques y consideraciones para enseñar inglés

Sabiendo las características propias del contexto educativo que nos atañe, es de esperar que alguna metodología activa de la enseñanza de la lengua inglesa se vea reflejada.

En este caso, si bien se pueden apreciar rasgos de los modelos del “Total Physical Response” (Asher, 1988) y del Trabajo por Proyectos (Van Lier, 2004), es el “Natural approach” desarrollado por Krashen y Terrell (1983), el que cobra mayor importancia durante la puesta en práctica de la unidad didáctica.

Este modelo forma parte de la teoría “Second Language Acquisition” (Krashen, 1980), que se basa en la competencia comunicativa de Chomsky (1957). Lo que defiende el SLA es que no es necesario una base gramatical para la adquisición de una segunda lengua, sino la recepción cuidada de input comprensible. En base a esto, el modelo del “Natural Approach” contempla cinco hipótesis distintas:

- *Hipótesis del Monitor*₂, por la cual, se corrige el conocimiento erróneo que tenemos cuando se está adquiriendo la segunda lengua y nos encontramos con una regla nueva de gramática. Esto es posible gracias al dispositivo de adquisición del lenguaje (*Language Acquisition Device*).
- *Hipótesis del Input*₂, por la cual, si recibimos de manera constante un input comprensible y bien encauzado en dicha lengua, llegado el momento, comenzaremos a comprenderla y poder hablarla.
- *Hipótesis del Aprendizaje-adquisición*₂, por la que el aprendizaje (gramatical) y la adquisición (comunicativa) son distintas, en tanto en cuanto la primera hace referencia a la parte más teórica del proceso, y la segunda, a la más práctica.
- *Hipótesis del Orden natural*₂, por la que se reconoce un orden natural de adquisición del lenguaje, comenzando por lo más sencillo y gráfico, continuando por lo funcional, para seguir con estructuras más complejas; de lo sencillo a lo complejo.
- *Hipótesis del Filtro afectivo*₂, por la que se reconoce la relevancia del estado emocional del estudiante durante el proceso de adquisición de la lengua. Si está muy nervioso o con miedo, tardará más en progresar, y viceversa.

También es importante mencionar que Krashen identificó la llamada *Fase Silenciosa*, que es aquella fase transitoria en la que, si bien el alumno aún no produce textos orales, está comenzando a asimilar los primeros conceptos, y que una vez terminada, comenzará a producir de manera acelerada gracias a haber ganado suficiente confianza para ello.

En el mismo marco de la SLA podemos encontrar los trabajos de Vygotsky (1978) y de Bruner (1986).

La teoría de Vygotsky, que bebe del llamado constructivismo social, es la de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), por la cual entiende el proceso de aprendizaje como el que se produce desde lo conocido hacia lo que es posible conocer con algo de ayuda externa; también llamado Teoría de Andamiaje. En ella, se describe la labor del educador como la de un facilitador del aprendizaje. Este apoya (como si de andamios se tratase) al alumno hasta que llega al conocimiento objetivo. Una vez alcanzado dicho objetivo, el educador se aleja paulatinamente. De esta manera, se entiende el proceso de adquisición de conocimientos (de la lengua en este caso) como un fenómeno social, lo que encaja con la idea de la lengua como fruto de la competencia comunicativa; de la interacción.

4.3.2. Directrices del currículo para la enseñanza del inglés

Para lograr identificar lo que estipula el currículo de la enseñanza del inglés en las aulas, debemos considerar el *DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León*.

Como bien reza en el Decreto:

La mejora de la competencia comunicativa en lengua extranjera es una exigencia de la sociedad actual que, de la mano de la evolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), asiste a una progresiva internacionalización de las relaciones.

Por lo que podemos leer en el Decreto, el escenario en torno al cual todo lo relacionado con la enseñanza de la lengua extranjera gira son las cuatro habilidades o destrezas:

Tomando como referente el Marco Común Europeo para las lenguas, el currículo básico que se presenta para la etapa de Educación Primaria se estructura en torno a dos ejes fundamentales como son la comprensión y la producción (expresión e interacción) de textos orales y escritos.

Por tanto, el currículo del área Primera Lengua Extranjera se organiza en torno a los siguientes bloques:

- Bloque 1: Comprensión de textos orales.
- Bloque 2: Producción de textos orales: expresión e interacción.
- Bloque 3: Comprensión de textos escritos.
- Bloque 4: Producción de textos escritos: expresión e interacción.

Por lo que se refiere a las orientaciones metodológicas, el currículo oficial expone lo siguiente:

El objetivo principal del área de Lengua extranjera es el uso activo de la lengua en un contexto comunicativo. La práctica docente no se entendería si el profesorado no utilizara la lengua extranjera desde el primer momento, es decir, las clases deben impartirse en inglés.

De esta parte del Decreto subyace la necesidad imperiosa de utilizar el inglés siempre en el aula; utilizando input cuidadosamente escogido según las necesidades y el nivel comunicativo del alumnado.

Asimismo, en el propio Decreto 26/2016, de 21 de julio, se recoge que:

El docente asumirá el rol de orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumno, diseñando actividades que éste debe resolver, haciendo un uso adecuado de los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores.

De esta parte surge el término *facilitador*, referido al rol que debe adoptar el docente de lenguas extranjeras para enseñar a comunicar eficazmente a sus alumnos.

5. Propuesta Didáctica

5.1. Datos de identificación y contexto

Para hablar de la propuesta didáctica que se puso en práctica durante el mes de marzo, primero se debe contextualizar el centro y los factores condicionantes de la experiencia.

Al igual que la mayoría de los habitantes del barrio de Pajarillos, los asistentes al LATE son de una clase eminentemente trabajadora y con pocos recursos. Por ello es tan importante la labor del centro a la hora de fomentar el aprendizaje de la lengua inglesa; lo tendrían extremadamente difícil de otra manera.

Los alumnos provienen de los CEIP: Miguel Hernández, Cristóbal Colón, Narciso Alonso Cortés; IES Galileo, y los centros concertados Lestonnac y Santa María Micaela. Todos ellos cuentan con un entorno social humilde y de procedencia principalmente magrebí.

El formato en el que transcurren las sesiones es el siguiente: dos turnos consecutivos de edad diferenciada de una hora cada uno, dos sesiones a la semana. El primer turno (con doce personas) de diez a once años y el segundo turno (con cinco personas) de doce a trece años.

Como ya se ha comentado, los asistentes eran mayoritariamente de procedencia magrebí, con lo que ello implica: su lengua natal es el árabe, su segunda lengua, el francés y la tercera, el castellano. Dejando, de esta forma, al inglés relegado a cuarta posición. Si bien se buscaba una inmersión lingüística total en el inglés, prescindiendo lo más posible de cualquier lengua que no fuera esta, en estas situaciones, eran los alumnos más aventajados los que traducían al árabe lo que se explicaba. De esta manera, al utilizar en el aula las tres lenguas de manera alterna, se conseguía la tan importante *negociación de significados* (Foster, 1998) y se tendían puentes lingüísticos entre ellas. Por ello, el nivel de inglés objetivo se tuvo que enmarcar en un pre-A1 (Council of Europe, 2020).

Esta situación de desfase curricular fruto, entre otros factores, de las características personales del barrio, es lo que hace tan necesaria la actuación del LATE. El nivel curricular que deberían poseer (entendiéndolo como sexto de Educación Primaria y primer ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria) es el de A2 y B1 respectivamente (Council of Europe, 2020).

Estos niveles se caracterizan, por poseer capacidad funcional para:

- Establecimiento y mantenimiento de la comunicación.
- Saludos, despedidas y presentaciones, disculpas, agradecimientos, invitaciones.
- Descripción de personas, actividades, lugares, objetos, hábitos, planes.
- Petición y ofrecimiento de ayuda, información, instrucciones, objetos, permiso.
- Expresión de la capacidad, el gusto, la preferencia, la opinión, el acuerdo o desacuerdo, el sentimiento, la intención.
- Narración de hechos pasados, remotos y recientes.

Sin embargo, como ya se ha dicho, el contexto que nos ocupa está enmarcado en el llamado pre-A1: la producción por parte del alumno es limitada, siendo nula en varios casos. Esto hace que el objetivo primordial sea ir acostumbrándoles el oído al idioma y dotarles de vocabulario y estructuras muy sencillas que les ayuden a dar los primeros pasos hacia una competencia comunicativa funcional. Esto se consigue a través de abundante input cuidadosamente seleccionado.

5.2. Planificación e intervención en el LATE

Antes de entrar a desarrollar la planificación que se puso en práctica durante la estancia del voluntariado, cabe destacar la presencia en las sesiones de los jugadores profesionales de los equipos de Rugby del VRAC y del Chami que participaban en el voluntariado gracias a una colaboración entre dichos equipos deportivos y el LATE.

Esto supuso un valor añadido a la hora de plantear varias actividades pues la mayoría de ellos eran de países, o bien angloparlantes o con un nivel competencial de inglés avanzado: Nueva Zelanda, Reino Unido, Australia, Estados Unidos, etc. Gracias a esto, se pudo profundizar en unos input y pronunciación más precisos. Además, aportaron el factor cultural (tanto por sus países natales, como por el deporte, poco conocidos por el alumnado del voluntariado).

A lo largo de la puesta en práctica de la unidad didáctica se ha procurado, aplicando los métodos descritos en el marco teórico, hacer la experiencia lo más sensible a las condiciones particulares

del aula (baja expectativa de producción por parte del alumnado, limitada comprensión de textos orales y escritos de mínima complejidad, etc.) y usarlas algunas en nuestro beneficio (la autogestión en parejas frente a situaciones comunicativas disfuncionales).

Las sesiones de todo el curso académico habían sido previamente enmarcadas mensualmente en temáticas concretas, para facilitar la motivación y la atracción de los asistentes. Esa temática y determinadas estructuras sencillas se trabajaban de manera transversal y amena, siendo la distribución en el tiempo la que sigue:

- Octubre: El universo y la Tierra
- Noviembre: Convivencia
- Diciembre: Celebraciones del mundo
- Enero: Hábitos saludables y deporte
- Febrero: Arte
- Marzo: Grandes inventos
- Abril: Naturaleza
- Mayo: Ecología, sostenibilidad y pájaros

La unidad didáctica escogida para ejemplificar el trabajo llevado a cabo en el LATE es la del mes de marzo (Grandes inventos), compuesta de 7 sesiones:

- Introducción
- Comunicación
- Transportes
- Inventores
- Redes Sociales
- Historia de los inventos
- Recogida

Si bien cada sesión tuvo una estructura ligeramente distinta de las demás, todas comparten una estructura general (Calentamiento, Refuerzo y Cierre). A continuación, paso a describir cada sesión.

Primera Sesión - Introducción (día 4 de marzo de 2022):

Como actividad de calentamiento, se quiso poner a prueba de manera sencilla el grado de dominio de vocabulario sencillo del aula: se les preguntó por diversos artilugios e inventos de la clase, se les dijo la función que tienen y se les pidió que los señalaran y que dijeran el nombre si lo sabían. Después, sus nombres se apuntaron en la pizarra.

Posteriormente, se jugó a “Adivina el invento”. Primero, se les dio un papel para que apuntasen el nombre de cualquier invento que se les ocurriera, incluidos los escritos en la pizarra. Se mezclaron todos los papeles y se formaron dos grupos. Un estudiante de cada grupo tenía que representar con mímica por turnos el papel que cogieran al azar del montón. Cada participante tuvo 20 segundos. Después, con los mismos papeles (así trabajaron también la memoria), grupos y demás, se les pidió por turnos que esta vez lo adivinaran por el sonido que producían o una palabra relacionada. Se recogieron los papeles y, con los mismos grupos, se les pidió que diseñaran un invento haciendo un dibujo de él, fuera ya nombrado durante la sesión o algo original. Al finalizar el tiempo para dibujar, se les pidió, si querían, que mostrasen el dibujo a sus compañeros y que estos trataran de adivinar de qué se trataba.

Para finalizar la sesión, se jugó a “Simón dice”, aunque algo encauzado hacia la temática de esta: se mezclaron palabras usadas durante los juegos, con las acciones que se pueden llevar a cabo con ellos: por ejemplo, conducir un coche, pilotar un avión, escribir con un bolígrafo, etc. Nos sirvió, así, como rúbrica informal que dio una aproximación de lo que habían interiorizado los alumnos durante la sesión.

Segunda Sesión - Comunicación (8 de marzo de 2022):

Se comenzó la sesión con una actividad de calentamiento con preguntas rápidas y sencillas sobre lo que sabían acerca de la comunicación:

- *What is communication?*
- *Do you know any way of communication?*
- *Do you know any famous person?*
- *Why are they famous?*

Se les ayudó todo lo que se pudo, consiguiendo, con intensas muestras de lenguaje no verbal, que entendieran las preguntas y supieran responder con palabras sencillas: “Talk”, “Phone”, “Messi”, etc. De esta manera, se pudo identificar hasta dónde llegaba su dominio de las cinco destrezas.

Una vez terminada la actividad de calentamiento, se jugó al “Teléfono escacharrado”. Se dividió a la clase en dos grupos, se les distribuyó en sendas filas y se les dio una frase corta y sencilla para que la fueran pasando del primero al último de la fila, para así comparar, una vez llegase el mensaje al final, los resultados de ambos equipos en relación con el mensaje original. Esas oraciones cortas fueron:

- *I talk with my friends on the phone*
- *I watch football on my TV*
- *I listen to the news on my radio*
- *I don't like to see advertisements*

Después, se puso en valor la facilidad con que, con una simple llamada de teléfono, puedes comunicar algo de manera rápida, y lo difícil e ineficiente que es cuando este método no funciona correctamente.

Para el siguiente juego, se le repartió un papel a cada uno con una oración sencilla desordenada en él, y se les pidió que por turnos fueran ordenando las palabras hasta que las oraciones tuvieran sentido. A los que les costaba más, se les fue reduciendo la complejidad de la actividad paulatinamente: primero con la estructuración de la oración y después con su significado. Estas fueron las frases:

- *Valladolid team got a new player*
- *I saw a dog in the park yesterday*
- *The President of Portugal travels to Madrid*
- *This car is blue*

El resto de la sesión, y sabiendo que estamos hablando de la comunicación, se les pidió hacer dos grupos y que cada uno preparase un anuncio sobre el producto que quisieran. El otro grupo, como espectadores, decidieron si querían comprarlo o no. Se trata de una actividad sencilla y de perfil bajo; nada muy ostentoso, ni complicado.

En esta última actividad, y otras similares, la labor de los voluntarios de los equipos de rugby (normalmente dos) y los otros estudiantes de la UVa fue indispensable: se repartieron entre los grupos y motivaron y dieron ideas a los estudiantes.

Tercera Sesión - Transportes (11 de marzo de 2022):

Esta sesión comenzó de forma similar a la anterior: con preguntas rápidas a modo de calentamiento. Esta vez, estas trataron de los medios de transporte y lo que el alumnado sabía sobre ellos:

- *Which vehicle do you know? (con preguntas hacer de su propósito: p.e. Bus for taking many people, boat or plane for travelling to an island, etc.)*
- *Which parts do you know?*
- *How do you come to school? (usando para responder la fórmula “by...”: p.e. I come by car, I come by walking, etc.)*
- ...

Consiguieron articular alguna palabra de vocabulario, y el que no, usaba mímica y gestos, así como sonidos para describir lo que querían decir. La mayoría hicieron grandes esfuerzos por hacerse entender.

El siguiente juego fue el “Veo-Veo”. Una persona salió a la pizarra, pensó en un objeto de la clase (de las palabras de vocabulario que veníamos arrastrando) y los demás trataron de adivinarla. El que lo consiguió, tomó el relevo y salió a la pizarra a pensar en otro objeto, y así sucesivamente, hasta cumplir los 10 minutos aproximados que se habían reservado para dicha actividad.

La actividad pensada como cierre fue “Diseña tu propio vehículo”. Se les dividió en dos grupos y se les propuso un posible propósito para dicho vehículo. Algunas de las ideas fueron estas:

- *One to cross the jungle (knives and big wheels)*
- *One to go to Mars*
- *One to dig and cross to Australia.*

En un momento determinado, se les propuso que ellos mismos crearan su propio vehículo que tuviera un propósito singular. Tras darles unos minutos de margen para pensar, salieron ideas como un vehículo que pudiera cocinar (con batidora, cucharas, fogones, etc.) mientras se desplazaba, otro que permitía escalar una montaña (con brazos y articulaciones) y otro que era una suerte de híbrido entre barco, submarino, coche y avión (ambientando su funcionalidad en una película de espías)

Cuarta Sesión - Inventores:

Esta sesión, como se hizo costumbre, comenzó con una serie de preguntas a modo de calentamiento. Esta vez, en torno a los inventos:

- *What inventions do you know?*
- *What are they for?*
- ...

Era un campo semántico y disciplina que ni siquiera en castellano habían trabajado, por lo que fueron unos minutos de ir introduciendo el vocabulario que luego íbamos a utilizar.

Posteriormente, se jugó un “Memory”. Primero, se escribió en la pizarra una columna con una serie de inventores más o menos conocidos y otra, algo separada, con los inventos por los que se les conocen. Se les incitó a conectar aquellos que conocían y a memorizar aquellos que no. De este modo:

Hedi Lamarr	Telephone
Steve Jobs	Press
Alan Turing	Microsoft
Bill Gates	Computer
Graham Bell	Wifi
Gutenberg	Apple
Isaac Peral	Autogyro (aeroplane)
Juan de la Cierva	Submarine

Después se jugó al “Pañuelo”, dividiendo a los alumnos en dos grupos y asignando los nombres de los inventores a los miembros. Tras jugar tres o cuatro rondas seguidas y comprobar que habían interiorizado los nombres de los científicos, y con la intención de complicar un poco el juego, se les empezó a llamar o por el nombre del inventor asignado o por el invento que tenían asociados. Por último, para continuar complicando el juego y viendo que todos los alumnos estaban excepcionalmente motivados durante esta actividad, se tapó la pizarra (que llevaban desde el principio con los nombres y las conexiones de inventor-invento a mano).

Siguiendo con la dinámica de los inventos, se llevó a cabo un “Adivina el invento”, de nuevo por grupos, uno participa y los demás trataban de adivinarlo. A sabiendas de la dificultad que supondría describir en inglés los inventos, se permitió a los estudiantes describir, hacer mímica

o imitar el ruido que hace. El que consiguió adivinar el primero salió a pensar otro invento, y así sucesivamente.

Para acabar, se jugó un “Simón dice” con vocabulario de repaso de otras sesiones y con alguno nuevo de esta sesión (p.e. *Simon says call your mom with the telephone, Simon says type in the computer, etc.*). En un momento determinado, se permitió que alguno de los alumnos más aventajados guiase una ronda. De esta manera, se ven motivados y logran captar la atención de los compañeros de una forma mucho más eficiente. No era relevante si lo hacía perfecto, lo importante es que cuando se pidieron voluntarios, algunas manos se levantaron y cuando se sentaron tras participar, volvían a levantarla para poder salir de nuevo.

Quinta Sesión - Redes Sociales (22 de marzo de 2022):

Como actividad de calentamiento, en esta sesión usamos las “Sillas musicales”. Esta, consiste en colocar en un círculo hacia fuera en total una silla menos del número de alumnos que hay en el aula. Entonces, se pone una canción (en este caso se fue alternando música anglófona que a los alumnos les gustaba, con música algo más antigua, con la idea de que experimentasen diferentes muestras de la cultura musical angloparlante). Cuando la canción deja de sonar, los participantes deben sentarse en una silla, y se elimina al más lento en reaccionar, y así sucesivamente. Al final del todo, solo queda un participante.

De modo introductorio, se planteó una serie de preguntas a los alumnos. Esta vez, sobre las Redes Sociales:

- *What is the Internet?*
- *What is its purpose?*
- *What is a social network? Which ones do you know?*
- *What are the good and the bad things?*
- *What are the inventions in the space that make the internet possible?*

Esta vez, ya que les tocaba de cerca el asunto (Instagram, Tik Tok, Youtube, etc.), estuvieron muy receptivos y participativos. Iban cogiendo una soltura relativa, sobre todo los que al principio de la experiencia apenas sabían decir media docena de palabras. Algunos preguntaron la manera en que se decían verbos como “grabar”, “hacer fotos”, “bailar”, “ver videos”, etc.

Posteriormente, se jugó a “Adivina la Red Social”. Con lo aprendido en la actividad anterior (que estaba escrito en la pizarra como forma de apoyo de visual), un alumno piensa en una Red Social concreta, dice una palabra o dos sobre lo más importante de ella y el primero en adivinarla, toma el relevo, piensa en otra y sale a la pizarra.

Después, se jugó a “Estatuas de investigadores”. Consistía en que se escribieron en sendos papelitos palabras relacionadas con la sesión (*picture, internet, instagram, etc.*) y otros con palabras nada relacionadas (*dog, house, bear, etc.*). Se pidió a los alumnos que salieron por unos minutos del aula. Se escondieron dichos papelitos por toda el aula y se les permitió entrar de nuevo. Al entrar el primer alumno al aula, se empezó a reproducir una canción en inglés aleatoria, cuando se apagó, todos debían permanecer inmóviles hasta que la música volvía a sonar. Si no era así, los que se movían eran eliminados y debían volver al punto de partida junto a la puerta y comenzar de nuevo.

Para terminar, se jugó a “Simón dice” con vocabulario y verbos de acción relacionados con las redes sociales: *record a video, take a picture, dance on tik tok, etc.* Se fue aumentando la complejidad del juego, hasta que uno de los jugadores de rugby fue el que guió el juego, haciendo un poco más compleja la comprensión oral.

Sexta Sesión - Historia de los inventos (25 de marzo de 2022):

Como actividad de calentamiento, en esta sesión usamos las “Sillas musicales”. Esta, consiste en colocar en un círculo hacia fuera en total una silla menos del número de alumnos que hay en el aula. Entonces, se pone una canción (en este caso se fue alternando música anglófona que a los chicos les gustaba, con música algo más antigua, con la idea de que experimentasen diferentes muestras de la cultura musical angloparlante). Cuando la canción deja de sonar, los

participantes deben sentarse en una silla, y se elimina al más lento en reaccionar, y así sucesivamente. Al final del todo, solo queda un participante.

Tras el calentamiento, jugaron a “Antes-Después”. Este juego consistía en que se les dibujaba una serie de inventos antiguos, y a los alumnos les hacemos pensar en el nombre en inglés de dicho invento y cuál es el invento que le corresponde en el futuro. Las columnas quedaron algo así:

Letter – Smartphone	Press – Printer	Horse - Car
Hoe – Tractor	Candle – Light Bulb	Caves - House
Plane - Rocket	Silex - Scissors	Paper - Computer

Con los resultados del juego anterior, se hizo una especie de “Memory” con la pelota de rugby. Se fueron pasando la pelota: el que lanzaba, decía uno de los nombres (ya fuera un invento antiguo o nuevo) y el que lo recibía debía decir la pareja del invento. Si tardaba demasiado, era eliminando; ganaba el último en quedar en pie. Se hicieron varias rondas.

Siguiendo la misma dinámica de lanzar-recoger el balón, se jugó a “Rojo-Azul”. Se lanzaba unos a otros la pelota, y el que lanzaba debía decir una secuencia rojo-azul de hasta 4 elementos. Si el que recibía, tardaba demasiado en contestar, era eliminado. Esto se repetía hasta que solo quedaba uno. Estas dinámicas de lanzar y recibir el balón de rugby, ayudó a integrar a los jugadores voluntarios, pues se les pidió que dieran una breve clase de cómo lanzar, posicionarse y recibir. Los alumnos parecía que se sentían atraídos por el deporte en sí, así que lo aprovechamos en beneficio del proceso de aprendizaje.

Para terminar, se les dio a elegir si preferían jugar a “Pañuelo musical”, “Simón dice” o “Sillas musicales”. La mayoría, por votación, decidió terminar con el primero. Esta variante del Pañuelo original pasaba por asignar a los participantes canciones en vez de números, letra o palabras. De esta manera, el árbitro con un móvil ponía una canción anglófona y, cuando los asignados a dicha música la reconocían, salían corriendo a capturar el pañuelo para su equipo.

Séptima Sesión - Recogida (29 de marzo de 2022):

La última sesión comenzó como había terminado la anterior, con el “Pañuelo musical”. Esta variante del Pañuelo original pasaba por asignar a los participantes, canciones en vez de números, letra o palabras. De esta manera, el árbitro, con un móvil ponía una canción anglófona y, cuando los asignados a dicha música la reconocían, salían corriendo a capturar el pañuelo para su equipo. Se jugaron varias rondas, pues se motivaron bastante los estudiantes.

Tras la actividad el calentamiento, se propusieron una serie de preguntas a los alumnos. Esta vez, tuvieron que ver con las cosas malas y buenas que aportaban las invenciones (se buscaba que usaran los verbos de acción y el vocabulario visto a lo largo de la unidad: conducir un coche para viajar, escribir con un bolígrafo, hacer una foto con el móvil, Redes Sociales, etc.). Sorprendió gratamente que la inmensa mayoría de los alumnos pedían la palabra para poder participar.

Posteriormente, se jugó al “Teléfono escacharrado”. Se dividió a la clase en dos grupos, se les distribuyó en sendas filas y se les dio una frase corta y sencilla para que la fueran pasando del primero al último de la fila, para así comparar, una vez llegase el mensaje al final, los resultados de ambos equipos en relación con el mensaje original. Esas oraciones cortas fueron:

- *I can talk to my friends from everywhere*
- *I can watch football from my TV*
- *Advertisements can be annoying sometimes*
- *Our brains are sometimes overstimulated*
- *I can go all around the world by plane*
- *In the future we will also go to the moon*

Tras el teléfono escacharrado, se dedicó el resto de la sesión a hacer un repaso de lo aprendido en la unidad: con los grupos ya más o menos habituales, se les hizo competir entre ellos por ver quién recordaba más vocabulario, verbos de acción, etc. Se planteó como un “Adivina lo que estoy pensando”.

Todos los voluntarios (maestros y atletas) nos turnamos para pensar en algo relativo a lo dado (*computer, light bulb, Gutenberg, instagram, driving a bus, house, etc.*) y se hizo de tal manera que se fuera aumentando el nivel de dificultad paulatinamente (tanto en el aspecto semántico, como en la pronunciación). La última fase de la actividad consistió en que los alumnos que iban adivinando las palabras, salían a pensar en su propia palabra.

5.3. Propuesta de mejora

A pesar de estar satisfecho con la experiencia de voluntariado y la puesta en práctica de la unidad didáctica, sí que se ha podido contemplar una serie de mejoras a aplicar en el programa de volverse a repetir en condiciones similares.

La más importante a mi parecer ha sido la de no aprovechar la oportunidad para aplicar metodologías activas relativas a la gamificación; hacerles buscar un objetivo concreto que les motive y les refuerce positivamente. Esto es más relevante si tenemos en cuenta que, debido a las características particulares del aula que nos ocupa (bajo nivel competencial generalizado y condiciones socioeducativas desmotivantes), se han utilizado una gran cantidad de juegos fácilmente adaptables a dichas metodologías.

Otro punto a tener en cuenta de cara a mejorar ha sido la ausencia de *realia* en la planificación. Sabiendo que la clase magistral, por muy interactiva que sea, es la forma menos atractiva educativamente hablando, podría haber planteado la unidad didáctica de los inventos en torno a algún recurso que pudiera llevar a clase y atrajera la atención de los asistentes. Es por eso, que algo tan simple como la *realia* habría podido reducir el filtro afectivo, y facilitar las cosas.

Como se puede apreciar en gran parte de la programación, en lo que concierne al ámbito de la producción oral quizás el nivel era algo elevado para el contexto pre-A1 (Consejo de Europa, 2020) que nos ocupa. Sin embargo, a pesar de lo que pueda parecer, las condiciones que se dieron en el aula y las características personales de los alumnos hicieron que el factor negativo no fuera tan pronunciado; al comienzo de las sesiones, y sobre todo en las primeras, estaban un poco perdidos con las preguntas de calentamiento, pero enseguida cogían ritmo al escuchar hablar a alguno de los aventajados.

El escaso aprovechamiento de un factor tan influyente como es un angloparlante nativo en el aula. Los jugadores de rugby, si bien a menudo adoptaban un perfil secundario, cuando tomaban partido, se notaba positivamente en el transcurso de la sesión. Algo como empezar a utilizar el rugby como un aderezo en las últimas sesiones, debería haber ocurrido desde el principio. Incluso, pudiendo focalizar alguna parte importante de las programaciones a asuntos derivados del deporte que practican (compañerismo, comunicación, esfuerzo, hábitos saludables, etc.).

Luego, algo más idealista que realista sería conseguir que el concepto de clase, en tanto en cuanto aula (cuatro paredes, profesor y alumnos), se desdibujara en el Laboratorio de Idiomas. El primer paso ha sido conseguir más de un educador en el aula con los alumnos (contando a los trabajadores e integradores sociales empleados en el LATE, los jugadores de Rugby y otros voluntarios dependientes de la UVa). El siguiente, es conseguir basar toda la programación, por ejemplo, en gamificación (aderezada con TPR y otras metodologías) y de este modo, conseguimos que los estudiantes vengan con otra predisposición y por supuesto con el filtro afectivo bajo.

6. Conclusiones

Si ha habido un factor determinante para la consecución de este voluntariado de manera satisfactoria es lo que subyace de la teoría del constructivismo social defendida por Vygotsky (1978): aprender junto a otros y gracias a la influencia de otros es siempre beneficioso. De esta manera, construimos el conocimiento (de la lengua, en este caso) a base de interactuar con ellos.

Dicho esto, es de vital importancia sacar a relucir un fenómeno que se ha dado durante toda la puesta en práctica de la unidad didáctica: aprendizaje colaborativo inherente; varios alumnos del grupo de los mayores apenas hablaban castellano cuando empecé a dar la unidad. Sin embargo, para cuando acabó mi fase del voluntariado en abril, todo tenían un dominio decente de la competencia comunicativa en castellano y comenzaban a producir en la lengua inglesa. Esto se debe a las sinergias comunicativas que se habían venido dando y de las que yo había sido testigo entre estos alumnos con esta dificultad y otros con una competencia muy buena tanto en el castellano como en inglés.

Lo que empezó siendo una traducción simultánea de todo lo que se decía en clase directamente al árabe, acabó por convertirse en palabras o verbos sueltos traducidos del inglés al castellano de cuando en cuando. Todo esto en apenas mes y medio. Otra conclusión a la que he llegado tras el voluntariado es, y siguiendo con la Teoría de Vygotsky (1978), dar ejemplo, incluso en contextos como este, marca la diferencia.

Se procuró durante las clases que cada pregunta o juego que se hiciera que no conocieran los alumnos, fueran explicados, representados gráficamente y ejemplificados por los voluntarios. De ese modo, se ha conseguido que todo el mundo participase en las clases y aunque no tuvieran el nivel, lo compensasen con entusiasmo.

Por lo tanto, si tuviera que centrarme en algo a la hora de programar una unidad didáctica en el Laboratorio de PajarillosEduca en años venideros, me preocuparía del factor humano, de aprovechar los recursos al alcance y de procurar siempre motivar al alumnado, pues ya sabemos que a través de la reducción el filtro afectivo (Krashen, 1980), la adquisición del lenguaje se vuelve más sencilla y llevadera; y por tanto cuesta menos adquirir una competencia comunicativa en la segunda y siguientes lenguas extranjeras.

7. Referencias

a. Normativa

ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín oficial de Castilla y León*, 117, de 20 de junio de 2014

Boletín Oficial de Castilla y León. (2018) ORDEN EDU/939/2018, de 31 de agosto, por la que se regula el «Programa 2030» para favorecer la educación inclusiva de calidad mediante la prevención y eliminación de la segregación escolar por razones de vulnerabilidad socioeducativa. Recuperado de <https://www.educa.jcyl.es/es/temas/atencion-diversidad/programas-experiencias-buenas-practicas/centros-programa-2030>

b. Bibliografía

Aguilar Loyola, D. A. (2017). *Enseñanza del inglés en contextos vulnerables: las fortalezas y debilidades que están presentes en la enseñanza*. Santiago de Chile: Universidad de Chile.

Asher, James (1969). The Total Physical Response Approach to Second Language Learning. *The Modern Language Journal*, 53(1),3-17.

Asher, James (1996). *Learning Another Language Through Actions* (5th ed.). Los Gatos, CA: Sky Oaks Productions.

Barranco Izquierdo, N. (2019). El eterno período de silencio del alumnado gitano en lengua inglesa. En F. J. Carrera, *Palabras de nunca y de nada. Herramientas didácticas y filosóficas para la aplicación del silencio en la sociedad y la educación* (págs. 127-139). Soria: CEASGA-Publishing.

Consejo de Europa (2001). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. (<http://cvc.cervantes.es/obref/marco>). Madrid: Instituto Cervantes-Ministerio de Educación Cultura y Deporte, Anaya, 2002.

- Hymes, D. H. (1971). «Acerca de la competencia comunicativa». En Llobera *et al.* (1995). *Competencia comunicativa. Documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras*. Madrid: Edelsa, pp. 27-47.
- Krashen, S. y Terrell, T. (1983). *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom*. Oxford: Pergamon.
- Leal Ordóñez, L. d., & Higuera Sánchez, N. A. (2009). Clima educativo familiar y rendimiento académico de los estudiantes de inglés como lengua extranjera. *Laurus Revista de Educación*, 207-230.
- López Padrón, C. (2018). *Las estrategias de aprendizaje de Rebecca L. Oxford: análisis y praxis a través de “ways to express the future”*. Santa Cruz de Tenerife: Universidad de la Laguna.
- Oxford, Rebecca L. (1990). *Language Learning Strategies*. Boston: Heinle and Heinle.
- Pantoja Vargas, L., & Bedriñana Añaños, F. (2010). Actuaciones socioeducativas con menores vulnerables, en riesgo, relacionados con las drogas. Reflexiones críticas. *SIPS - Revista Interuniversitaria de Pedagogía Social*, 109-122.
- Richards, J. C. (2006). *Communicative Language Teaching Today*. Cambridge University Press.
- Van Lier, L. (2004). *The ecology and semiotics of language learning*. Dordrecht, NL. Kluwer Academic Publishe
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

c. Referencias electrónicas

- (22.03.2022). Línea de intervención del proyecto Pajarillos Educa. *Pajarillos Educa*. Recuperado de: <https://www.pajarilloseduca.com/nuestros-proyectos>

8. Anexos

General chart of the planning

Title	Inventions and Technology
Stage	5th primary-3rd ESO
Age	From 11 to 14 years old
Time	1 month, 7 sessions
<p style="text-align: center;">General objectives</p> <ul style="list-style-type: none"> - To be able to express and understand ideas by using language, mimics and negotiation of meaning not even prior knowing this content. - To be able to realize and value the cooperation in the advance of the humanity. - To let them discover other cultures and ways of thinking taking them out of their closest environment. 	<p style="text-align: center;">Contents</p> <ul style="list-style-type: none"> - The advances of humanity and great inventors and scientists. - Knowledge and process of learning and playing new games and sports. - Teamwork and cooperation.
<p>Assessment criteria</p> <ul style="list-style-type: none"> - Can recognise some words and simple orders in English. - Can manage very short, isolated, rehearsed utterances using gestures and signalled requests for help when necessary. - Can response to the input with words or physical response. 	
<p>Key competences</p> <p>Linguistic communication, STEM, social and civic competence, sense of initiative and entrepreneurship, cultural awareness and expression.</p>	
<p>Attention to Diversity</p> <ul style="list-style-type: none"> - We put special effort in solving the maturation and level gap. - We try to low the affective filter both with English and personal relationships among the students. 	
<p>Teacher´s Role:</p> <p>To explain the activities and to facilitate vocabulary, input and orders to the rugby players.</p>	
<p>Rugby player´s role:</p> <p>To give input and orders in games and activities and to talk about their culture and context.</p>	

Planning charts for sessions and activities

Session 1: Introduction	
<p>Specific objectives</p> <ul style="list-style-type: none"> -To be able to identify common objects as advances of humanity. -To be able to create an invention by thinking in themselves or others' necessities. -To be able to understand and maybe communicate new content and negotiate its meaning in different ways. 	<p>Content</p> <ul style="list-style-type: none"> - The advances of humanity and great inventors and scientists.
Activities	Time
Point at the inventions	10 minutes
Guessing by... (mimicry, one word)	10+10 minutes
Designing an invention	15 minutes
Simon says	5 minutes

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
Point at the inventions (Warm-up)	<p>Student arrangement: looking at the blackboard</p> <p>Materials: class resources</p> <p>The students are asked to point at different objects and devices in the class. The monitor will describe the purpose of it or its shape and colours. Those who aim to the wrong object are eliminated.</p>
Guessing by...	<p>Student arrangement: students in a circle divided in two groups</p> <p>Materials: folded little pieces of paper and pens</p> <p>Each student takes a piece of paper and write an invention or a device they know and then all the pieces are mixed together.</p>

	One of the teenagers of each team takes out a piece from de pile, and doing mimicry first and saying just one word related to that invention second, the rest of the team might guess what it is.
Designing an invention	<p>Student arrangement: two groups</p> <p>Materials: paper, something to draw.</p> <p>One monitor gives each team a situation: for example, “I need to go visit my grandmother, but I have to climb a mountain to do that, what should you create to help me?”</p> <p>After they have designed their inventions, they can expose it or explain it to the rest of the class or recreate the situation with mimicry if they do not want or can explain it in English.</p>
Simon says	<p>Student arrangement: spread out as they want</p> <p>Materials: their bodies and voice</p> <p>One of the monitors give them orders with “Simon says” before the order, and they must do as Simon says. But if it is not said and they do the action or stop doing what Simos said, they are eliminated.</p>

Session 2: Communications	
<p>Specific objectives</p> <p>-To be able to understand and maybe communicate new content about means of communication and negotiate its meaning in different ways.</p>	<p>Content</p> <p>- The advances of humanity and great inventors and scientists.</p>
Activities	Time
Warm-up questions (about means of communications)	5 minutes
Broken phone	10 minutes
Radio	15 minutes
Creating an add	20 minutes

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
Warm-up questions (about communications)	<p>Student arrangement: spread out as they want</p> <p>In order to introduce the topic, the teenagers are asked about what they know about means of communications and if they can give us some examples; telephone, videocall, letter, etc</p>
Broken phone	<p>Student arrangement: two groups making lines</p> <p>The first of the line is told a sentence. Then, the student tells the piece of information to the next one in the line, and him to the next, etc. The group that wins is the closest one to the original message.</p>
Radio	<p>Student arrangement: spread out as they want</p> <p>Materials: pieces of paper</p> <p>The students are given a piece of paper, each with a sentence in the wrong order written on it.</p> <p>They have to order them and say the sentence out loud, if they want. There will be several rounds.</p>
Creating an add	<p>Student arrangement: in two groups</p> <p>Each group has to prepare an add about anything, best if it is related to their culture. When the time is over, they could either perform the add, or explain it.</p>

Session 3: Transportation	
Specific objectives	Content
-To be able to understand and maybe communicate new content about means of transportation and negotiate its meaning in different ways.	- The advances of humanity and great inventors and scientists.
Activities	Time
Warm-up questions (about means of transportation)	5 minutes
I spy with my little eye	10 minutes
Guess the vehicle	15 minutes
Design your own vehicle	20 minutes

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
Warm-up questions (about transportation)	Student arrangement: spread out as they want In order to introduce the topic, the teenagers are asked about what they know about the means of transportations and if they can give us some examples; cars, trucks, etc.
I spy with my little eye	Student arrangement: spread out as they want One random student thinks about something in the class and says the first letter of the word “I spy with my little eye something beginning with...”, the rest have to guess what it is.
Guess the vehicle	Student arrangement: students in a circle divided in two groups Materials: folded little pieces of paper and pens

	<p>Each student takes a piece of paper and write the name of a vehicle they know and then all the pieces are mixed together.</p> <p>One of the teenagers of each team takes out a piece of paper from de pile, and doing mimicry first, and saying just one word related to that vehicle second, the rest of the team might guess what it is.</p>
Design your own vehicle	<p>Student arrangement: two groups</p> <p>Materials: paper, something to draw.</p> <p>One monitor gives each team a situation and they have to think about something that could help solving the problem. After they have designed their vehicle, they can expose it or explain it to the rest of the class or recreate the situation with mimicry if they do not want or can explain it in English.</p>

Session 4: Inventors	
<p>Specific objectives</p> <p>-To be able to understand and maybe communicate new content about well-known inventors and negotiate its meaning in different ways.</p>	<p>Content</p> <p>- The advances of humanity and great inventors and scientists.</p>
Activities	Time
Warm-up questions (about inventors)	5 minutes
Memory inventors-inventions	10 minutes
Get the napkin	15 minutes
Guess the invention	15 minutes
Simon says	5 minutes

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
Warm-up questions (about inventors)	<p>Student arrangement: spread out as they want</p> <p>In order to introduce the topic, the teenagers are asked about what they know about well-known inventors and if they can give us some examples; Alan Turin, Steve Jobs, Gutenberg, etc</p>
Memory inventors-inventions	<p>Student arrangement: in two groups, looking at the blackboard</p> <p>Materials: blackboard and a marker</p> <p>During the previous activity, on the other part of the blackboard, one monitor writes two columns with names of famous inventions in one, and the inventors who crated them in the other.</p> <p>Each team, one by one, must link both columns. Then, with a rugby ball, by teams, we play a game in which students spread out all over the class have to pass the ball to their team partners using one of the chains (inventors - inventions) of interventions to score a point.</p> <p>Each team has only 20 second per possession.</p>
Get the napkin	<p>Student arrangement: two groups, each in opposite walls of the class.</p> <p>Materials: a piece of cloth</p> <p>Each member of each group is assigned a name related to the lesson in a way that every group member has the same name as a member of the other group.</p> <p>Each round, one of the names is going to be called upon and then two kids from each side of the room comes to the centre running and try to take the piece of cloth whilst preventing the other from catching it.</p>
Guess the invention	<p>Student arrangement: students in a circle divided in two groups</p> <p>Materials: blackboard with the vocabulary on it</p>

	one of the teenagers thinks about one of the inventions or inventors seen during the session and the rest have to guess. The one who guesses correctly thinks about the next one.
Simon says	<p>Student arrangement: spread out as they want</p> <p>Materials: their bodies and voice</p> <p>One of the monitors give them orders with “Simon says” before the order, and they must do as Simon says. But if it is not said and they do the action or stop doing what Simos said, they are eliminated.</p>

Session 5: Social Networks	
Specific objectives	Content
-To be able to understand and maybe communicate new content about the social media and network and negotiate its meaning in different ways.	- The advances of humanity and great inventors and scientists.
Activities	Time
The chairs	10 minutes
Warm-up questions (about social networks)	5 minutes
Guess the social media	15 minutes
Searchers statues	15 minutes
Simon says	5 minutes

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
The chairs	<p>Student arrangement: around a circle made of chairs</p> <p>Materials: always one chair less than players</p> <p>A song is played and whenever it stops, players must sit down on a chair. Who does not get a chair is eliminated, and the game is played until there is only one player left.</p>
Warm-up questions (about social networks)	<p>Student arrangement: spread out as they want</p> <p>In order to introduce the topic, the teenagers are asked about what they know about the social media and if they can give us some examples; Instagram, Facebook, Snapchat, etc</p>
Guess the social media	<p>Student arrangement: students in a circle divided in two groups</p> <p>One of the students thinks of a social media and use a word to describe what you can do with it, if it is too difficult, he mimics something related to it. The one that guesses correctly has to think about the next one.</p>
Searchers statues	<p>Student arrangement: freely looking for paper in the class</p> <p>Materials: cards of different celebrations and feasts hidden all over the class</p> <p>We write a few words related to the topic and others which are not. Then, we hide them all over the class with the teenagers out of it. Then they return and while the music is playing, they can move to look for the cards, but when it stops, they can't move or they might be eliminated.</p> <p>The teenager with the most papers related to the topic before the song ends, wins the round. Multiple rounds can be played.</p>
Simon says	<p>Student arrangement: spread out as they want</p> <p>Materials: their bodies and voice</p> <p>One of the monitors give them orders with “Simon says” before the order, and they must do as Simon says. But if it is not said and they do the action or stop doing what Simos said, they are eliminated.</p>

Session 6: History of the inventions	
Specific objectives	Content
-To be able to understand and maybe communicate new content about the history of the inventions and negotiate its meaning in different ways.	- The advances of humanity and great inventors and scientists.
Activities	Time
The musical chairs	5 minutes
Before - After	15 minutes
Ball game	10 minutes
Red - Blue	10 minutes
Get the napkin	10 minutes

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
The musical chairs	<p>Student arrangement: around a circle made of chairs</p> <p>Materials: always one chair less than players</p> <p>A song is played and whenever it stops, players must sit down on a chair. Who does not get a chair is eliminated, and the game is played until there is only one player left.</p>
Before - After	<p>Student arrangement: in two groups, looking at the blackboard</p> <p>Materials: blackboard and a marker</p> <p>While the previous game was being played, on the other part of the blackboard, one monitor draws in three pictures the evolution of an invention to show</p>

	<p>before and after: for example, for the car, we can draw a horse-drawn carriage, an old car, and a new car.</p> <p>Each team, one by one, must link the evolutions since the pictures are drawn randomly all over the blackboard.</p>
Ball game	<p>Student arrangement: spread out as they want</p> <p>Materials: rugby ball and the blackboard</p> <p>Using one of the chains of interventions to score a point: for example, someone says “fire”, and passes the ball to a Then, with a rugby ball, by teams, we play a game in which students spread out all over the class have to pass the ball to their team partners partner, who has to say “light bulb”, and pass the ball to the next partner, and if “led light” is said, they score a point, if one of the players fails the invention, the ball goes to the other team.</p> <p>Each team has only 20 seconds per possession.</p>
Red - Blue	<p>Student arrangement: spread out as they want</p> <p>Materials: rugby ball</p> <p>With the same dynamics of the last game, now, instead of using the inventions’ history, we are going to use sequences of red and blue up to four elements: for instance, the one that passes the ball says “red-red-blue-blue”, then who receives the ball has to repeat the sequency. If s/he does it wrongly, is eliminated.</p>
Get the napkin	<p>Student arrangement: two groups, each in opposite walls of the class.</p> <p>Materials: a piece of cloth</p> <p>Each member of each group is assigned a name related to the lesson in a way that every group member has the same name as a member of the other group.</p> <p>Each round, one of the names is going to be called upon and then two kids from each side of the room comes to the centre running and try to take the piece of cloth whilst preventing the other from catching it.</p>

Session 7: Wrap-up	
Specific objectives	Content
-To be able to understand and maybe communicate new content and negotiate its meaning in different ways.	- The advances of humanity and great inventors and scientists.
Activities	Time
Get the napkin	10 minutes
Warm-up question (advantages and disadvantages about inventions)	10 minutes
Broken phone	10 minutes
Guess the word	20 minutes

NAME OF THE ACTIVITY	DESCRIPTION
Get the napkin	<p>Student arrangement: two groups, each in opposite walls of the class.</p> <p>Materials: a piece of cloth</p> <p>Each member of each group is assigned a name related to the lesson in a way that every group member has the same name as a member of the other group.</p> <p>Each round, one of the names is going to be called upon and then two kids from each side of the room comes to the centre running and try to take the piece of cloth whilst preventing the other from catch it.</p>
Warm-up question (advantages and disadvantages of inventions)	<p>Student arrangement: spread out as they want</p> <p>In order to introduce the topic, the teenagers are asked about what they know about the advantages and disadvantages of the inventions; improving life, dependency, etc.</p>

<p>Broken phone</p>	<p>Student arrangement: two groups making lines</p> <p>The first of the line is told a sentence. Then, the student tells the piece of information to the next one in the line, and him to the next, etc. The group that wins is the closest one to the original message.</p>
<p>Guess the word</p>	<p>Student arrangement: spread out as they want</p> <p>One of the students thinks of a piece of vocabulary from any session so far and use a related word to describe what you can do with it. If it is too difficult, s/he mimics something related to it. The one that guesses correctly has to think about the next one.</p> <p>This way, we can revise the content of all the month plan.</p>