

PROYECTO FINAL

GRUPO ÁNDELE

La actividad final que deberán desarrollar los alumnos de la clase es la de crear un cuento conjuntamente; cada estudiante tiene que aportar un fragmento a la historia.

Para que los alumnos sepan desarrollar adecuadamente el cuento, antes de que realicen la actividad final, deberán adquirir los conocimientos incluidos en cuatro unidades:

- Tema 1. Practicando deporte
- Tema 2. En el supermercado
- Tema 3. Descubriendo el Mundo
- Tema 4. Érase una vez...

En cada tema se trabajan diferentes aspectos: contenidos funcionales, vocabulario, gramática, cultura y literatura. Todo lo que se trabaja está pensando para que los estudiantes puedan aplicar esos conocimientos en el cuento que van a crear. Así, no se sienten desorientados ni perdidos cuando tengan que escribir.

Nombre de la actividad final	<i>Contadme un cuento</i>
Número de alumnos, edad y nacionalidad	Diez. Indiferente. Indiferente.
Nivel	A2.2.
Objetivos	Crear un cuento entre toda la clase. Idea 2.0: aprendizaje cooperativo.
Contenidos	<p>Funcionales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saber contar una historia / cuento. 2. Descripción de personas y lugares. <p>Gramática:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saber emplear los pretéritos indefinido e imperfecto. 2. Conocer los pronombres relativos. 3. Saber las preposiciones y su uso. 4. Conocimiento de los adverbios y los nexos. <p>Vocabulario:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Deportes. 2. Adjetivos. 3. Comida. 4. Transportes. 5. Vocabulario común en las narraciones: cuentos, leyendas, fábulas... <p>Cultura y literatura:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El cuento. 2. Narraciones literarias en español.

Enlaces:

Foro. <http://andele.freefo.org/index.php?id=aeb54681ef4b03c45c31f2005022a116>

Symbaloo. <http://www.symbaloo.com/home/mix/13eP70083H>

¿Qué es *storybird*?. http://www.enlanubetic.com.es/2012/04/storybird-construimos-historias.html#.VUY5_ntmkp

TEMA 1. PRACTICANDO DEPORTE.

(<http://www.symbaloo.com/home/mix/13eP70PILY>)

- **Contenidos funcionales:** descripción de personas
- **Gramática:**
 1. Ser y estar
 2. Pronombres relativos
- **Vocabulario:**
 1. Deportes
 2. Adjetivos (calificativos)
- **Cultura:** El deporte en España

EXPLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Contenidos funcionales

- Fotografía 1, 2 y 3

Los alumnos deben describir en el foro la imagen que hayan elegido. El resto de compañeros tienen que adivinar qué imagen es.

- La descripción 1 y 2.

Apuntes de ayuda. Para que los estudiantes sepan cómo describir.

- ¿Quién es quién?

En parejas, cada alumno describe en el foro el personaje que quiere. El compañero que lo adivine será el siguiente en describir otro personaje.

Vocabulario

- ¡Aprende los deportes!

Vídeo didáctico y divertido para que los estudiantes aprendan los deportes.

- Deporte en Internet. Artículo.

Los alumnos leen individualmente el artículo y luego exponen sus comentarios y opiniones en común junto al resto de sus compañeros. Se trabaja toda la clase. El profesor es el responsable para que los estudiantes participen en el «debate».

- ¿Qué deportes son?

Viendo las imágenes, los aprendices tienen que decir qué deporte es. Trabajo entre toda la clase.

- Recordemos y practiquemos.

Los alumnos tienen que realizar lo que se les manda en la página web.

- Lee la canción y corrige.

Los estudiantes deben corregir los fallos que se presentan en la página con la letra que ha repartido el profesor.

- Escucha la canción y rellena.

Tras corregir la canción, los alumnos deben comparar sus resultados con lo que dice la letra.

- ¡Vamos a jugar!

Los estudiantes tienen que realizar lo que se les pide en la web.

Gramática.

- ¿Ser o estar?

Explicación de las diferencias entre ser y estar.

- Ejercicios ser y estar.

Los alumnos deben realizar las actividades en word y mandar por correo las respuestas al profesor.

- Los pronombres relativos 1 y 2.

Explicación del empleo de los pronombres relativos.

- Ejercicios pronombres relativos.

Los alumnos deben realizar los ejercicios que se presentan en la web.

- Yo sueño con un mundo...

Se debe hacer lo que se pide en el pdf.

Cultura.

- En el foro. ¿Cuál es tu deporte favorito?

Los alumnos tienen que hablar en el foro; comentar cuál es su deporte favorito.

- Deporte para todos.

Los estudiantes, toda la clase, deben responder a las preguntas. El profesor es el encargado de motivar a los alumnos.

- Los deportes más practicados.

El alumno tiene que leer el artículo y responder a las preguntas que haya preparado el profesor.

- Deportes vascos.

Para introducir cultura, se introduce el vídeo. Luego los alumnos deben decir cuál ha sido el deporte que más le has gustado.

- Los 10 deportes más curiosos.

Hay que leer el artículo y contestar a las preguntas que haya preparado el docente.

TEMA 2. EN EL SUPERMERCADO.

(<http://www.symboloo.com/home/mix/13eP70R4d3>)

- **Contenido funcionales:** saber desenvolverse en el supermercado
- **Gramática:**
 1. Pretérito Indefinido
- Pretérito Imperfecto
- **Vocabulario:**
 1. Comida
 2. Relacionado con el restaurante
 3. Relacionado con la cocina
- **Cultura:** Comida española

EXPLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Contenidos funcionales.

- Fotografía 1, fotografía 2 y fotografía 3.

Los alumnos, viendo las imágenes que se le proporcionan, tienen que realizar las actividades que se les piden en el foro: explicar qué compró la última vez que fue al mercado y comentar lo que dicen sus compañeros. Asimismo, deberán comentar lo que ven en las imágenes.

- Pescados y mariscos.

Para que los aprendices vayan conociendo la cultura gastronómica de España se les ha expuesto un texto en el que se hablan de los platos más típicos (pescados) de este país.

- Una vuelta por la frutería.

El vídeo funciona para que los estudiantes vean cómo es el mercado y para trabajar el léxico de los alimentos.

- ¡Nos vamos de compras!

Para que los alumnos practiquen comprando por Internet (forma habitual de sin pasar la cantidad de dinero que se les ha estipulado.

Asimismo, los estudiantes deben ir al foro y hablar entre ellos sobre lo que se llevarían a una isla desierta (de la comida que aparece en la página de Internet); deben explicar el por qué y los compañeros se realizarán preguntas entre ellos.

Vocabulario.

- Los diferentes tipos de carne.

Se les introduce un texto para que los alumnos lean y comprendan la variedad de tipos de carne que existe.

- Las frutas: crucigrama.

Para que la clase sea amena, se les ha insertado un crucigrama de las frutas. Los estudiantes tendrán que completarlo.

- Artículos y plano del súper.

Los estudiantes tendrán que ver el plano del supermercado y aprenderse el vocabulario correspondiente. Después, en parejas, tendrán que adivinar en qué parte del supermercado se encuentra su compañero; para ello, deberán ayudarse de preguntas como: ¿estás a la izquierda o a la derecha?, ¿estás en el lugar de frescos?...

- De compras en el súper.

Viendo el vídeo, los alumnos aprenden el vocabulario relacionado con el de ir a comprar al supermercado. Tienen que repetir lo que se dice en el vídeo.

- Pedir en un restaurante 1 y pedir en un restaurante 2.

Para que los alumnos sepan cómo se debe pedir en un restaurante, se les han introducido dos vídeos para que lo aprendan. Luego, en parejas, tendrán que recrear las escenas de: camarero-cliente; un cliente acude a un restaurante a comer y el camarero le toma nota.

- ¡Vamos de compras!

Para que los estudiantes sepan más sobre «ir de compras», se les ha añadido un vídeo complementario, el cual es muy práctico y sencillo.

Gramática.

- Pretérito indefinido y pretérito perfecto.

Se les ha introducido dos vídeos con los que sabrán cómo se forman estos dos tiempos verbales y cuándo se emplean.

- Pretérito indefinido ejercicios y pretérito perfecto ejercicios.

Tras comprender el uso de los dos tiempos verbales, los alumnos deberán realizar los ejercicios que se les proporcionan.

Cultura.

- MasterChef 3, programa 2.

Al ser un programa relevante en España, se ha creído conveniente introducir los vídeos de este. Los alumnos tendrán que ir al foro, descargarse un vídeo de los que se les proporcionan y contar lo que sucede empleando el imperfecto y el indicativo.

- Postres y dulces típicos.

Mediante el artículo, los alumnos conocerán los postres y dulces típicos de España. Luego tendrán que señalar cuál es el que más les ha llamado la atención.

- Cocina española.

Al igual que en el ejercicio anterior, los estudiantes deberán leer el artículo y señalar cuál es la cocina española que más le gusta (ir de tapeo, la cocina mediterránea...).

- Top 10 de alimentos saludables.

Como cultura general, deberán leer el artículo de Internet para que sepan cuáles son los alimentos más saludables.

- Actividad final.

Los estudiantes tiene que ir al foro y realizar la actividad final de la unidad. Deberán escuchar la grabación del camarero y deberán responderle, también grabándose.

TEMA 3. DESCUBRIENDO EL MUNDO.

(<http://www.symboloo.com/home/mix/13eP70T0Zi>)

- **Contenidos funcionales:** descripción de lugares
- **Gramática:** uso de las preposiciones
- **Vocabulario:**
 1. Adjetivos (especificativos y explicativos)
 2. Transportes
- **Cultura y literatura:**
 1. Ciudades de España
 2. El cuento

EXPLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Contenidos funcionales.

- Imagen 1 e Imagen 2.

Los alumnos deben participar en la clase señalando las diferencias y semejanzas que existen entre la ciudad y el pueblo. También deben expresar qué lugar les gusta más y por qué; asimismo, tendrán que decir las actividades que se pueden hacer en cada sitio.

- ¿Qué paisaje es?

Cada alumno tiene que escoger un paisaje y deberá describirlo en el foro. El resto de compañeros tienen que adivinar de qué paisaje se trata.

- Adivina, adivinanza...

Para que los alumnos trabajen la comprensión escrita, se les pone una adivinanza. Tendrán que escuchar atentamente la descripción que se hace e intentar adivinar lo que es. La solución está en youtube, debajo del vídeo.

- Escucha y entiende.

Los alumnos tienen que escuchar el cuento de la rana. Luego el profesor, en el foro, colgará unas preguntas que los estudiantes deberán contestar y mandar las respuestas por correo al profesor.

- ¿Qué ocurre?

En parejas, tienen que inventarse un diálogo, es decir, lo que creen que ocurre en cada viñeta.

Vocabulario.

- Adjetivos.

Explicación de los adjetivos especificativos y explicativos. Funcionan como apoyo.

- Identifica.

Debe participar toda la clase. Los alumnos, ayudándose del apartado anterior, deben clasificar los adjetivos que se presentan.

- ¿Te suena?

Después de escuchar la canción y rellenar los espacios en blanco que faltan en la hoja que les ha repartido el profesor, los alumnos deben escribir en el foro una breve redacción sobre el lugar en el que viven (ciudad, país, zona...).

- Escucha y adivina.

Para que los alumnos recuerden el vocabulario que ya se ha trabajado anteriormente en el manual, deberán escuchar el sonido de los transportes y adivinar de cuál se trata.

- Transportes.

En el foro, los alumnos tienen que explicar qué transportes usan, para qué, cuándo... Para ello, tendrán que ayudarse de las preposiciones que están en el apartado de gramática.

- ¿Qué es el AVE?

Para que los estudiantes conozcan el AVE (transporte «de moda» que se emplea en España) se ha introducido un texto que deberán leer. Asimismo, es conveniente que luego el profesor haga preguntas a la clase del tipo: ¿lo conocías?, ¿conocéis algún transporte parecido?...

- Modismos.

Para que los estudiantes sepan que los transportes se pueden emplear en otros contextos con otros significados, se ha introducido este apartado de modismos en el cual deberán realizar los ejercicios que se presentan en parejas.

Gramática.

- Para recordar.

Funciona como recordatorio de las preposiciones.

- Sopa de letras.

Para que los estudiantes no se aburran en este apartado (gramática) se ha introducido una sopa de letras en la que tendrán que buscar las preposiciones; pueden ayudarse de la página web anterior (Para recordar).

- Practica.

Los alumnos, individualmente, tienen que realizar los ejercicios que se presentan en la página en un word. Luego tendrán que mandar los resultados por correo al profesor. Es una tarea que tienen que realizar en casa.

- Verbo + preposición.

Es teoría para que los estudiantes conozcan los verbos que suelen ir con preposición.

- Para saber más.

Los alumnos deben realizar los ejercicios que aparecen en la página web.

- ¡A jugar!

En grupos de cuatro, los estudiantes tienen que jugar a la oca. Es una forma dinámica para que los alumnos aprendan las preposiciones.

Cultura y literatura.

- Ciudades de España.

Para que los alumnos conozcan algunas ciudades emblemáticas de España, en parejas deben describir la ciudad que les haya tocado. La descripción se debe realizar en el foro.

- Cuento.

Para que los estudiantes vayan familiarizándose con el cuento, se ha introducido el cuento El ratón de la ciudad y el ratón del campo. Con esta historia se trabajan los pasados, las partes en las que se divide un cuento y las descripciones de los lugares (ciudad y campo). Cuando lean la historia, sería conveniente que el profesor lanzase a la clase algunas preguntas relacionadas que se deberían trabajar entre todos.

- Cuéntame un cuento.

Los aprendices tienen que escuchar la canción y rellenar los espacios en blanco de la página con la letra que el profesor ha entregado a la clase. Luego deberán dividir la canción en las tres partes que se constituye el cuento: introducción, nudo y desenlace; también tienen que subrayar aquellos términos o frases que crean que son típicas en los cuentos.

- La historia jamás contada.

Los alumnos en el foro deben contar una historia en pasado con las imágenes que quieran, siempre que sean las que se presentan en la página.

TEMA 4. ÉRASE UNA VEZ...

(<http://www.symbaloo.com/home/mix/13eP70T9Dc>)

- **Contenidos funcionales:**
 1. Saber contar una historia / cuento
 2. Saber crear personajes
- **Gramática:**
 1. Adverbios
 2. Nexos
- **Vocabulario:**
 1. Refranes y dichos populares
 2. Fábulas
 3. Leyendas
- **Cultura y literatura:** el cuento y el microcuento en español

EXPLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Introducción: Y tú ¿qué lees?

Ejercicio de introducción para que los compañeros se conozcan más entre sí. A través de las opiniones de los alumnos veremos los distintos géneros narrativos, conoceremos sus gustos literarios y descubriremos escritores a partir de sus recomendaciones.

Contenidos funcionales.

- Cómo contar una historia, Cómo escribir un cuento, Cómo crear personajes ficticios y Principios y finales de cuentos.
Los alumnos aprenderán la estructura del cuento y los factores que influyen a la historia de contar una historia de ficción.
- Una historia increíble.
Los alumnos pondrán en práctica la teoría expuesta en el apartado de contenidos funcionales, en especial el de los apartados “Cómo contar una historia” y “Cómo escribir un cuento”. La creatividad será un aliado a la hora de ponerse a redactar, pues se les pide la inclusión de elementos ficticios a una anécdota que haya tenido lugar en sus vidas.

Vocabulario.

- En el apartado de léxico veremos las características que tienen las distintas modalidades de relato breve y el léxico de los mismos. Las

modalidades a tratar son las adivinanzas, los chistes, las fábulas, las leyendas, los refranes y los dichos populares.

- Adivina, adivinanza

Se trabaja la descripción de personas, animales y cosas y se pone en juego la creatividad para crear adivinanzas que se resolverán en el foro. La retroalimentación entrará en juego cuando las adivinanzas sean medianamente complicadas, pues los autores de las mismas deberán poner pistas para que los demás las acierten.

Gramática.

- Los adverbios, Los nexos de redacción, Las palabras de transición, Conectores textuales y La enumeración.

Información sobre los contenidos gramaticales a aprender en la unidad.

- Ejercicio de conectores.

Los alumnos comprenderán de una manera didáctica los tipos de conectores y la función de cada uno. Ante la ambigüedad de algunos huecos, se les pedirá que justifiquen la utilización de un conector en lugar de otro similar.

Cultura y literatura:

En esta sección se entra a fondo en la historia del cuento en el mundo hispánico.

- El cuento hispanoamericano y Cuentos españoles.

Profundizan sobre la historia del cuento a ambos lados del océano. El apartado “Juan José Millás” mostrará a los alumnos uno de los más exitosos escritores de cuentos en español.

- Cómics *online*.

Es una plataforma para que puedan conocer un poco más de la novela gráfica en español.

- Noticias literarias.

Les ayudará a estar al día en las novedades del mundo literario.

- Microrrelatos.

Se señalan las características que tiene una historia de esa envergadura.

- *Caperucita en Manhattan* ebook.

Tendrán acceso gratuito a una de las obras más famosas de la literatura actual española. Finalmente el buscador “Concursos literarios” está dirigido, más que a fomentar la participación en certámenes de esta modalidad, a conocer las características que tienen que tener las obras que se presentan a estos concursos.

Segunda parte

A partir de un cuento existente (en el caso del foro se ha escogido uno de Juan José Millás), los alumnos crearán la segunda parte del mismo. En la puesta en común se pondrán de acuerdo para escoger las partes más originales e ingeniosas.

TEMA 5. ACTIVIDAD FINAL.

Como actividad final, se pide a los alumnos que creen un cuento de forma colectiva. La creación de este cuento tiene el objetivo de comprobar que los contenidos trabajados durante el curso han sido fijados. Por otro lado, se pretende fomentar la autonomía de los alumnos al dejarles que creen la historia por ellos mismos, lo que, además, puede resultar muy motivador.

La creación de la historia se llevará a cabo mediante la aplicación web *Storybird*. En dicha aplicación, ideada para la creación de historias partiendo de imágenes, el docente tiene la oportunidad de crear una clase, invitar a sus alumnos a unirse a ella y proponerles ejercicios que deben entregar en una determinada fecha. Conviene mencionar que partimos de la base de que tanto el docente como los alumnos se han familiarizado con *Storybird* en una sesión práctica previa.

Lo primero que el docente tiene que hacer, antes de que los alumnos comiencen a crear la historia, es crear la actividad (assignment) como tal en *Storybird*. Como *Storybird* aún no permite la creación de cuentos de forma colaborativa por más de dos usuarios, para la realización de la actividad, se dividirá al grupo en dos, de forma aleatoria, mediante la aplicación web *Teammaker* (disponible en el webmix “ACTIVIDAD FINAL” de nuestro Symbaloo). Esta aplicación ofrece varias opciones para la creación de grupos de forma aleatoria de entre las que destacamos la elección del número de grupos que se pueden formar o sus respectivos nombres. Una vez formados los grupos, el orden para escribir la historia será el siguiente: la inicia el primer alumno del grupo 1, al que sigue el primero del grupo 2, que da el turno al segundo del grupo 1 y así sucesivamente. Hemos considerado oportuno que la actividad final se desarrolle entre todos puesto que creemos que la base del concepto 2.0 es el aprendizaje colaborativo.

Las instrucciones para la realización de esta actividad son bastante sencillas:

Las características que debe reunir la historia las dispone el profesor, que debe proporcionar un título sugerente para fomentar la imaginación y creatividad del grupo, un *artwork* que tenga suficientes imágenes como para que los alumnos tengan varias opciones (hay algunos *artworks* en los que básicamente las imágenes se pueden ordenar de forma lógica sin ningún tipo de complicación), y el tipo de publicación que se necesita. Nosotros recomendamos hacer un *picture book* porque lo consideramos la opción que más fomenta la creatividad de la clase.

Como ya se ha mencionado, los alumnos deben escribir una historia por turnos. En cada turno, un único miembro del grupo correspondiente debe añadir una (y solo una) página a la historia para luego pasarle el turno al compañero que corresponda del otro grupo. Cada página debe contener la

ilustración que el alumno elija de entre las disponibles, y un texto de entre 30 y 50 caracteres. Dado que la clase la forman 10 alumnos, el cuento debe tener una extensión de 10 páginas.

Conviene recordar a los estudiantes, en las instrucciones de la actividad, que deben utilizar los contenidos que han trabajado durante el curso ya que serán evaluados en base a su uso correcto, no solo en función de la creatividad del cuento o de la historia. Finalmente, hay que fijar una fecha tope para entregar el cuento, que será evaluado por el profesor y devuelto a los alumnos con las correcciones y la nota.

Nuestra propuesta sería la siguiente:

Título: *La mujer que soñaba*

Artwork: applepicking

Tipo: picture book (multi-page)

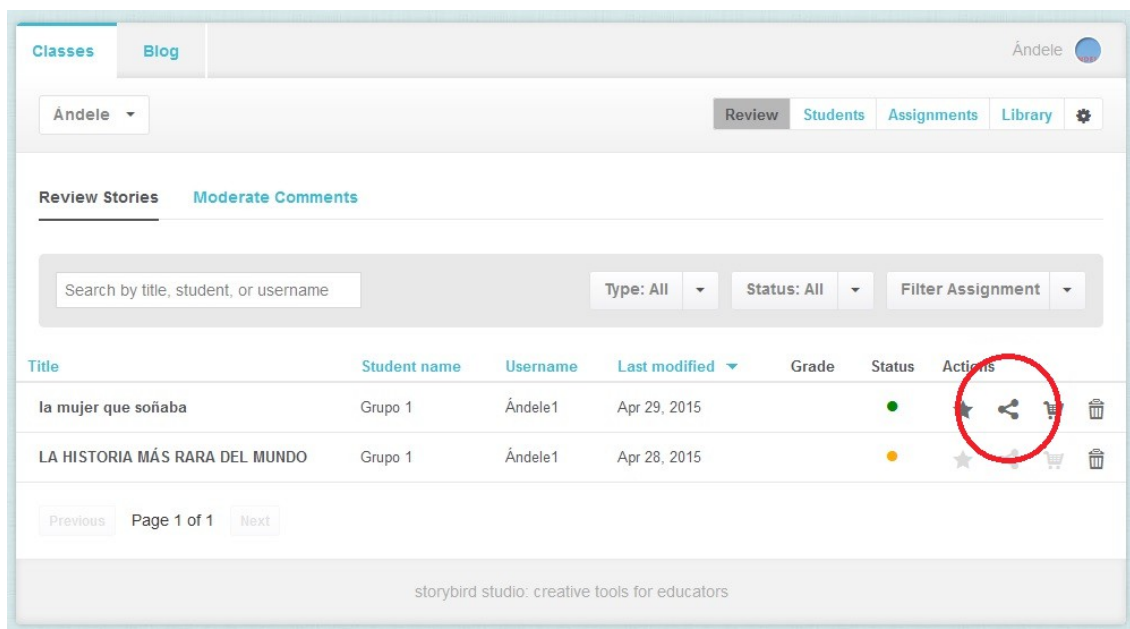
Insertamos un video tutorial de la aplicación web *Storybird* para que tengan una idea de cómo funciona.

<https://www.youtube.com/watch?v=pg0fHgsPx4o>

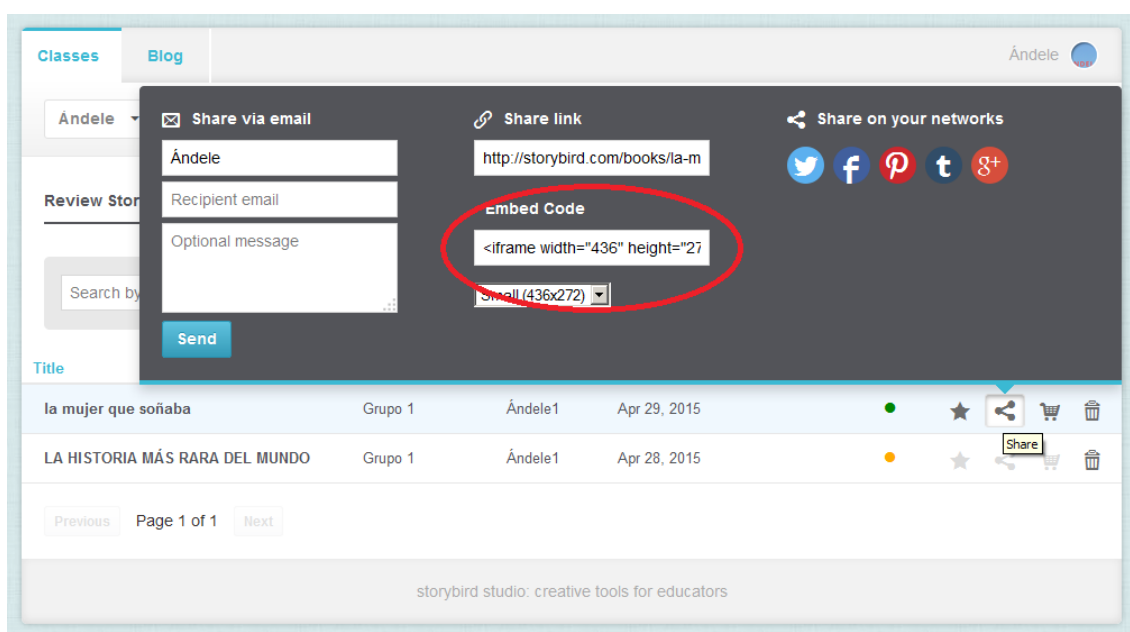
Insertar Storybird en la web.

Una vez que los alumnos han entregado la historia y esta ha sido corregida por el docente, ya está lista para ser publicada en la web.

Paso 1: Para proceder a su publicación, hemos de hacer click en el icono «compartir».



Paso 2: Se abrirá una nueva ventana con un código HTML para incrustar la historia en otro sitio web. Lo copiamos y lo pegamos donde queramos publicarla.



¡Listo!