



CPI Plurilingüe O CRUCE  
Campo da Feira S/N 15 185 Cerceda  
Telef:881880500 FAX :881880504  
email:cpi.cruce@edu.xunta.es  
<http://centros.edu.xunta.es/cpiocruce>



XUNTA DE GALICIA  
CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN, UNIVERSIDADE E  
FORMACIÓN PROFESIONAL



---

## Lenguas extranjeras, competencias TIC y métodos pedagógicos innovadores para implementar una educación de calidad

Project financed by the European Commission- **ref number: 2018-1-ES01-KA101-048488**

Junio 2019

### CONTEXTO

Inmersión lingüística de una semana en Londres: de lunes a sábado, 6 horas diarias, clases de inglés, **varios niveles y conversación** con profesorado nativo en grupo de 8 estudiantes de distinta procedencia: Brasil, Italia, Ucrania, Rusia, Tailandia y Turquía. De 14 pm a 15 pm clase de **gramática y writing** con alumnado de diversos niveles.

El centro de estudios cuenta con un **programa de actividad social** (social programme) que favorece la interacción entre alumnado y profesorado de la escuela fuera de horario lectivo facilitando así **la conexión permanente y la inmersión lingüística**: visualización de películas, fiestas temáticas, visitas guiadas...

La metodología se basó en la participación, juego e intercambio de contenidos a nivel individual, pequeño grupo y grupo-aula, primando en todo momento la interacción comunicativa a nivel oral entre todos los participantes. Una metodología activa con el objetivo de establecer relaciones con estudiantes de diferentes países para trabajar el idioma atendiendo a los diferentes acentos e incentivando la mejora del aprendizaje a nivel auditivo.

### OBJETIVOS

1. Trabajar estructuras gramaticales que permitan **expresar conceptos** específicos en cualquier **registro**.
2. Ampliar **vocabulario**, analizando con detalle los matices y significados exactos de las palabras.
3. Mejorar la **conversación con nativos** y extranjeros de nacionalidades diversas.

---

## EVALUACIÓN

Test de control de destrezas de **writing y speaking**. Writing de 250 palabras sobre la importancia del deporte en la escuela y Speaking de diálogo con un compañero con dos partes: en la primera plantear cinco preguntas al otro y responder las cinco que él nos haga y en la segunda opinar sobre un tema y argumentar a favor o en contra de la opinión del compañero sobre otro tema diferente.

## ACTIVIDADES

En general las clases fueron muy interactivas con el foco del aprendizaje puesto en la **intervención permanente del alumnado** tanto en conversación como por escrito. El profesor actúa como guía proponiendo actividades, organizando equipos y tiempos y corrigiendo los errores para asegurar el proceso de mejora.

Más allá de las actividades más convencionales orientadas a preparar los tests de nivel, algunos **ejemplos de actividades** más originales y divertidas con las que hemos trabajado a lo largo de estos días tanto en el aula como fuera de ella son:

### Time for a rhyme

Los estudiantes tienen que buscar palabras que rimen con otras en su sonido final y componer con ellas poemas sencillos de dos versos. La actividad se desarrolla en varias etapas:

1. Primero se le proporcionan al alumnado varias parejas de palabras que riman entre sí y una lista con otras palabras diferentes, entre las que tienen que seleccionar una tercera palabra que rime con las otras dos.
2. A continuación, los estudiantes tienen que utilizar cada uno de esos conjuntos de tres palabras para completar una rima previamente escrita por el profesor o profesora, colocando cada palabra en el hueco que corresponda para que la rima tenga sentido.
3. Finalmente, por equipos, el alumnado compone sus propias rimas a partir de una única palabra propuesta por el profesor/a, eligiendo otra u otras palabras que rimen con ella y redactando con ellas dos o tres versos.
4. Los equipos leen sus poemas y eligen por votación al ganador.

### Choose your own story

Actividad por equipos en la que los estudiantes eligen el desarrollo de su propia historia leyendo pequeños fragmentos y respondiendo a partir de ellos a preguntas. Dependiendo de la respuesta la historia continúa de un modo diferente y así hasta llegar al final.

### Sherlock Holmes

---

Varios equipos compiten por averiguar quién es el asesino en una escena de crimen. Para ello tienen que ir consiguiendo pistas mediante corrección de errores gramaticales en frases y debatiendo en el grupo para decidir qué pistas pedir y acordar a quién culpabilizan del delito. Los pasos a seguir para la actividad son los siguientes:

1. Después de un breve coloquio sobre el personaje de Sherlock Holmes en el que los estudiantes hacen puesta en común de lo que saben sobre él, distribuido el alumnado en tres equipos, se entrega a cada equipo un papel con la introducción y el contexto de la historia. En el papel hay también un listado de 20 títulos de pistas que pueden pedir.
2. Leída la introducción, los miembros del equipo debaten y eligen la pista que quieren pedir, el profesor o profesora les pone una prueba que consiste en corregir el error gramatical en una frase que proponga, si corrigen bien consiguen la pista, en caso contrario tienen que pedir otra pista y enfrentarse a una nueva prueba.
3. Cada pista contiene información sobre la escena del crimen y sobre los personajes que forman parte de la historia. Una vez reunido el mayor número de pistas posible los miembros del equipo debaten sobre quién creen que es el culpable.
4. Después de la deliberación cada equipo expone ante los demás compañeros/as de clase sus conclusiones.
5. Finalmente el profesor/a entrega una última tarjeta a los equipos en la que se explica la realidad del misterio resuelto por Sherlock Holmes.
6. Gana el equipo que a través de las pistas conseguidas y sus deliberaciones, haya acertado la solución.

## James Bond

Cada estudiante tiene en una tarjeta información sobre el personaje que es y sobre el que busca y tiene que integrarse con los otros estudiantes en una “fiesta de espías” gana el que consiga descubrir a quien busca sin que le descubran a él a través de preguntas y respuestas.

## Table games

En grupo pequeño o en parejas: Snakes and ladders, 20 questions, Just a minute, Taboo, Heads up!, Stop!, Hangman, etc.

## Lyrics Training

Es una aplicación en la que hay que completar con palabras a elegir entre cuatro opciones la letra de una canción a medida que se va visualizando el video. La aplicación está disponible para Android e iOS pero también se puede jugar directamente en la web: <https://es.lyricstraining.com/>. Se puede crear una cuenta, pero también se puede jugar sin registro y el método es el siguiente:

1. Se elige una canción y el nivel de dificultad: principiante (10% de huecos), intermedio (25% de huecos), avanzado (50% de huecos) o experto (100% de huecos).

- 
2. La aplicación muestra la canción en un vídeo de youtube y debajo los subtítulos de la letra, pero con huecos. Dependiendo del modo elegido para jugar, o hay que escribir las palabras en los huecos o a la derecha aparecen palabras sugeridas, entre las que los participantes tienen que ir eligiendo, por orden, las correctas.
  3. El video se interrumpe y no continua hasta que se hayan completado en cada frase de la canción las palabras correspondientes.
  4. La aplicación va registrando número de aciertos, fallos y tiempos y asignando a cada participante (o equipo) una puntuación en función de esos datos. Gana el participante o equipo que más puntos consiga.

### **Describir objetos y situaciones:**

A partir de imágenes facilitadas por el profesor los estudiantes además de trabajar el vocabulario referido a las mismas, se intentaba describir especificando la utilidad del objeto o las situaciones que en ellas se reflejaban.

### **Juego de la Oca:**

En cada una de las casillas aparecían temas de actualidad, relativos a:

- Metdos de enseñanza
- Drogodependencia.
- Mascotas
- Cuidado del planeta
- Armas
- Castigos, etc.

Cada jugador lanzaba los dados y dependiendo de que casilla tocara hablabas de la temática que se correspondía a la misma.

### **Descubrir las palabras:**

La actividad consistía en adivinar palabras a partir de las descripciones que los compañeros de clase nos iban dando. Así se iba acumulando puntuación. A más palabras descifradas, más puntos conseguidos. Actividad muy dinámica, divertida, donde se mejoraba el idioma a nivel escrito y oral.

### **Juego “ Remember”:**

Se trabajaba el idioma a nivel oral a partir de diferentes tópicos:

- The first time you went on holiday
- Your first bicycle.
- One of your best friends at the primary school
- A party you really enjoyed
- Your grandparents
- An important event from your childhood
- Your last school report

- 
- A teacher at school you either liked a lot or hated a lot
  - The town or village where you grew up
  - The first famous person you admired
  - Your bedroom when you were ten years old
  - Your favorite TV programme last year
  - The plot of the last book you read
  - The first money you ever earned
  - A wedding day-yours or someone else's
  - An experience that was either frightening or embarrassing
  - A hobby you used to have

## Writing:

A partir de vocabulario trabajado en clase tomando como punto de referencia diferentes centros de interés, comidas, viajes, eventos, entrevista de trabajo, etc.

Algunos de los ejercicios realizados en torno a esta propuesta fueron.

- Receta de cocina.
- Explicación de uno de los momentos más felices de nuestra vida.
- Buscar trabajo en el extranjero.
- Carta explicando a nuestro jefe la necesidad de disfrutar de algunos días libres.
- El lugar o país más interesante que hayamos visitado, describiendo la arquitectura, visitas importantes, cosas para ver o hacer, la gente, comidas, bebidas típicas, etc.

## Comentar una actividad

Fuimos a ver el Fantasma de la Opera, tratamos de entender el centro de la historia y lo expusimos en clase.

## Guided boat tour on the river Thames

Visita guiada en barco por el río desde el London Eye hasta la Torre de Londres escuchando información de interés turístico, cultural e histórico de los puntos más emblemáticos.

## Memoria Actividades

Bayswater College  
Raquel Veira Díaz  
Javier Lavandeira Meijide  
Beatriz V Estevez Grela

