

ESTRUCTURA SESIONES Y MATERIALES DIDÁCTICOS– MICROPROYECTO **RACODIL**

1. Consideraciones

- Las sesiones conllevan la creación de grupos heterogéneos para la colaboración entre estudiantes con las lenguas meta español y francés
- Cada sesión ha de tener bien detallada la metodología desde el momento inicial hasta el final de la sesión.
- La temporalización estimada de cada sesión es de 30 minutos. Podrán incluirse variaciones en las sesiones que se prevea que puedan resultar monótonas dentro de esta extensión.
- Los materiales tienen que ser accesibles y deben presentarse en formato listo para imprimir.

2. Estructura

Sesión 1: Concepto (<i>input-output oral</i>)
<ul style="list-style-type: none"> - Pronunciación de la selección de 14 términos y práctica y coevaluación entre el alumnado del <i>output</i> - <i>Memory</i> con la selección de términos
Sesión 2: Palabra (<i>input-output escrito</i>)
<ul style="list-style-type: none"> - Representación de un texto por parejas (español-francés). El resto del grupo tendrá que adivinar. Los que adivinan tienen un conjunto de frases y deben seleccionar la que se está representando y coger la tarjeta correcta que ilustre el término trabajado. - Ficha / recurso en línea para escribir los términos.
Sesión 3: Definición
<ul style="list-style-type: none"> - Jugar a “¿qué tengo en el coco?”. Los que tienen dominio de la lengua meta dan pistas a los que no. - Ficha / recurso en línea en la que tienen que unir palabra-imagen-definición.
Sesión 4: Contextualización de la palabra (escrita)
<ul style="list-style-type: none"> - Escribir frases (español-francés) incluyendo el máximo de palabras trabajadas (7 grupos heterogéneos)
Sesión 5: Redacción de un cuento bilingüe
<ul style="list-style-type: none"> - Escribir un cuento bilingüe (español-francés) incluyendo el máximo de palabras trabajadas (7 grupos heterogéneos)

3. Descripción de las sesiones

SESIÓN 1
DESCRIPCIÓN <ul style="list-style-type: none">- Introducción: Hoy os voy a presentar un pequeño proyecto en el que vamos a participar. Se trata de un proyecto que nos propone un equipo de profes que trabajan en la universidad. Este proyecto se llama RACODIL, que significa Raíces Compartidas: Diversidad e Inclusión Lingüística, y estas profes quieren ayudarnos a ampliar nuestros conocimientos sobre la flora y fauna de Calanda. Hoy vamos a hacer la primera actividad que nos proponen y para ello, no vamos a colocar por parejas. Solo nos piden un requisito, que cada pareja esté conformada por un alumno/a que sepa hablar francés y uno/a que sepa hablar español. Una vez formadas las parejas, vamos a comenzar a trabajar con las siguientes tarjetas. Estas tarjetas contienen palabras relacionadas con el medio ambiente. Vamos a necesitar un ordenador para buscar cómo se pronuncian correctamente algunas de las palabras en español/francés por si tenemos dudas.- Desarrollo: Formadas las parejas, aquí tenéis las palabras que vamos a practicar por parejas y una imagen que se corresponde con esas palabras. El alumno/a que sepa francés tiene que pronunciarle las palabras al alumno/a que no sepa francés, este segundo tiene que repetir dichas palabras, hasta que sepa pronunciarlas correctamente. Una vez finalizada la ronda de francés, debéis hacer lo mismo en español.- Conclusión: Ahora como cierre de la sesión vamos a juntarnos varias parejas, formando grupos de 4 para jugar al <i>memory</i> con las palabras que hemos estado trabajando. La regla de oro de este <i>memory</i> es que los alumnos/as solo pueden coger las tarjetas del color que les corresponda (si dominas el español solo pueden coger las tarjetas que tengan un gomet azul, si dominas el francés solo puedes coger las que tengan el gomet verde). Cada pareja tiene que lograr coger la palabra que se corresponda en los dos idiomas, es decir el miembro de la pareja que sepa francés tendrá que coger, por ejemplo, la palabra 'almendro' en francés y el miembro que sepa español tendrá que coger la palabra en español. Una vez acierten y tengan la palabra en los dos idiomas tienen que coger la imagen correspondiente a esa palabra.
RECURSOS <ul style="list-style-type: none">- Dispositivo con acceso a internet para acceder a la web https://es.forvo.com/- Tarjetas con imágenes
SESIÓN 2
DESCRIPCIÓN <ul style="list-style-type: none">- Introducción: ¿Recordáis que en la sesión previa del proyecto RACODIL estuvimos aprendiendo nuevas palabras sobre flora y fauna de Calanda? En la sesión de hoy debemos recordar esas palabras. Para ello vamos a hacer un recordatorio rápido todos juntos. Yo voy a mostrar las tarjetas con las que

estuvimos trabajando y juntos vamos a decir el nombre de esos animales o plantas en español y en francés.

- **Desarrollo:** En esta sesión vamos a ponernos en grupos de 4 y de nuevo nos piden que los grupos estén formados por dos alumnos/as que dominen el francés y dos que dominen el español. ¿Sabéis lo que es la mímica? pues en este juego que nos proponen vais a tener que representar algunas acciones. Os voy a dar unos textos en español/francés y tendréis que salir por parejas español-francés a representarle a la otra pareja lo que pone en ese texto. La pareja español-francés que está intentando adivinar tendrá varias tarjetas con textos y tendrá que coger y leer la tarjeta que contiene lo que están representando. Además, tendrá que mostrar la imagen de la palabra clave de este texto haciendo uso de las tarjetas de la sesión previa.
- **Conclusión:** Para finalizar tenéis que hacer individualmente la siguiente ficha para comprobar que habéis aprendido bien esas palabras.

RECURSOS

- Tarjetas con textos
- Tarjetas con imágenes
- Ficha interactiva para escribir las palabras debajo de cada imagen:
 - 1) Ficha en francés: <https://www.liveworksheets.com/w/fr/ciencias-naturales/7600334>
 - 2) Ficha en castellano: <https://www.liveworksheets.com/w/es/ciencias-naturales/7600378>

SESIÓN 3

DESCRIPCIÓN

- **Introducción:** ¿Os acordáis de las actividades que hemos hecho sobre animales y plantas de Calanda? Hoy vamos a aprender un poco más sobre estas palabras ahora que ya las conocéis tanto en castellano como en francés. Primero vamos a hacer un juego en el que tenéis que adivinar qué característica corresponde a cada animal o planta. Después vamos a jugar a ¿qué tengo en el coco? por parejas (uno que hable español y otro francés). Uno de vosotros se pondrá una imagen en la frente y tendrá que adivinar qué planta o animal tiene su imagen con la información que su compañero le da sobre ella. Las pistas que le vamos a dar al compañero tienen que estar relacionadas con lo que hemos aprendido de cada palabra en las fichas.
- **Desarrollo:** Trabajamos la unión de imagen-término con sus definiciones tanto en francés como en castellano. Primero vemos si podemos adivinarlas con las pistas que se dan y después revisamos las definiciones correctas que corresponden a cada término a través de los recursos interactivos en español y francés (*Educaplay*). Tenemos que intentar recordar cualquier detalle de los animales o plantas porque luego vamos a hacer un juego muy divertido.
- Vamos a jugar a ¿qué tengo en el coco? Se van a formar cuatro equipos mixtos (español/francés). El primer miembro de cada equipo cogerá una ficha y se la colocará en alguna parte de su cuerpo de tal forma que no pueda verla (con únicamente la imagen del animal/planta). El resto del equipo tiene que irle diciendo pistas sobre la información que hemos visto en las fichas para que adivine la palabra. Un segundo miembro y un tercero de cada equipo hará lo

mismo y el resto de los compañeros le proporcionarán información hasta que se adivine el término. Quien termine antes, será el equipo ganador. **La profesora supervisará el juego.** Sólomente trabajarán tres términos cada vez para que todos los grupos puedan jugar las mismas rondas (3) (hay 12 términos). Si alguien da pistas con información que no corresponda a la ficha, **quedará eliminado.** Puede repetirse la dinámica alternando las fichas de cada grupo.

- **Conclusión:** Tras finalizar, se puede volver a hacer el juego interactivo de la sesión anterior para evaluar el juego y recordar los términos y definiciones.

RECURSOS

- Tarjetas con imágenes
- Recursos interactivos:
 - 1) Castellano: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18179244-advina-que-definicion-corresponde-a-cada-animales-planta.html>
 - 2) Francés: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18217774-devinez-quelle-definition-correspond-a-quelle-plante-ou-a-quel-animales.html>

SESIÓN 4

DESCRIPCIÓN

- **Introducción:** Desde la primera práctica que tuvimos para aprender vocabulario relacionado con nuestro entorno, ya ha pasado un tiempo pero como lo que no se practica se olvida, vamos a ponernos otra vez con ese vocabulario. Vamos a comprobar que os acordáis de las palabras y de lo que significan haciendo un concurso en equipos. El equipo ganador se llevará un premio. Para ello, os vamos a dar una ficha a cada equipo en la que tenéis que escribir una frase muy cortita relacionada con las fotos que aparecen en la ficha, ya sea para definir esa imagen o un hecho curioso sobre ella. Tenéis que intentar poner una frase en francés y otra en inglés para cada imagen. Por eso estáis mezclados. En este caso no tenéis que escribir la palabra que lo identifica. Los profesores pondremos un cronómetro y cuando diga ya, tenemos que dejar los bolígrafos y subir las manos.
- **Desarrollo:** En esta actividad ya no se relaciona imagen-término, sino imagen-característica/definición. Ganará el equipo que haya escrito más frases en total. Aunque tengan algún error sintáctico u ortográfico se le podría contar como válida mientras sea la frase comprensible. De todas formas, sería conveniente darles suficiente tiempo para que colaboren entre todos y se corrijan entre ellos antes de entregarla. Se pueden hacer tantas fichas como haya grupos en la clase.
- **Conclusión:** Tras entregar las fichas a la profesora y para evitar la sobrecarga de corrección docente, la profesora puede decir o poner en la pantalla la frase correcta que aparece en el glosario y ellos, con un boli de otro color ir comprobando y señalando las correctas (¡1 punto cada frase y sin hacer trampas!) Por eso se necesita un poco de supervisión y que solo corrija uno por grupo.
- La actividad se puede hacer en una sola sesión. Si falta tiempo, ganará el equipo que tenga más frases. Por lo menos los hará pensar y realizar un

esfuerzo en unir los elementos de una frase completa. Todo esto servirá para cuando se realice la actividad al aire libre.

RECURSOS

- Fichas de la Sesión 4
- Premio (a definir)

SESIÓN 5

DESCRIPCIÓN

- **Introducción:** Para finalizar estas sesiones de conocimiento de nuestro entorno, vamos a escribir un cuento. Primero vamos a recordar todas las palabras que hemos aprendido en las clases anteriores, y luego explicaremos un cuento en el que iremos incorporando estas palabras. Podemos explicar un cuento conocido y que esté ambientado en un entorno natural (Caperucita Roja, Los tres cerditos, etc.) o bien inventarnos uno. Por ejemplo, había una vez, una niña a la que llamaban Caperucita Roja que vivía en un pueblo que se llamaba Calanda... (y en la descripción del bosque se utilizarán las palabras de flora y fauna que hemos ido aprendiendo. Este cuento lo vamos a ilustrar con imágenes y para ello utilizaremos el ordenador (usaremos algunos programas que nos ayudarán).
- **Desarrollo:** Trabajamos la redacción y el cuento y sus partes (introducción, nudo y desenlace) tanto en castellano como en francés. Primero pensamos la estructura, los personajes y el entorno y luego empezamos a escribir.
- **Conclusión:** Para finalizar, tras la realización del cuento se explica a los demás compañeros de curso y/o a los alumnos de otros cursos. En el caso de que se grabe, también se puede incluir en alguna web del centro para que pueda ser consultado por toda la comunidad educativa. En el caso de que se "impriman" se pueden exponer en el aula o en algún espacio del centro.

RECURSOS

- Plantillas ya existentes en CANVA (permite realizar grabación para realizar un vídeo con el cuento): https://www.canva.com/es_es/login/
- Genially (se pueden utilizar plantillas ya existentes) <https://genial.ly/es/>