

ACTIVIDADES ADAPTADAS LINGUA ESTRANXEIRA - INGLÉS

Nas sesións de lingua inglesa intentouse traballar do xeito máis interactivo posible, para facilitar ao alumno a **exposición a lingua oral** relacionada coas imaxes ou palabras escritas. Priorízanse as destreza de escoitar así como a de ler, tendo en conta que o alumno ten unha **aprendizaxe auditiva** e debemos crear as nosas actividade en torno a iso.

Entre os materiais empregados atopamos:

- Grid 3, tablet, pulsador, BJOY Ring
- Libro de texto
- Cuadernillo
- Follas plastificadas e rotuladores vileda.
- Xogos manipulativos
- PowerPoints
- Word

Actividades adaptadas:

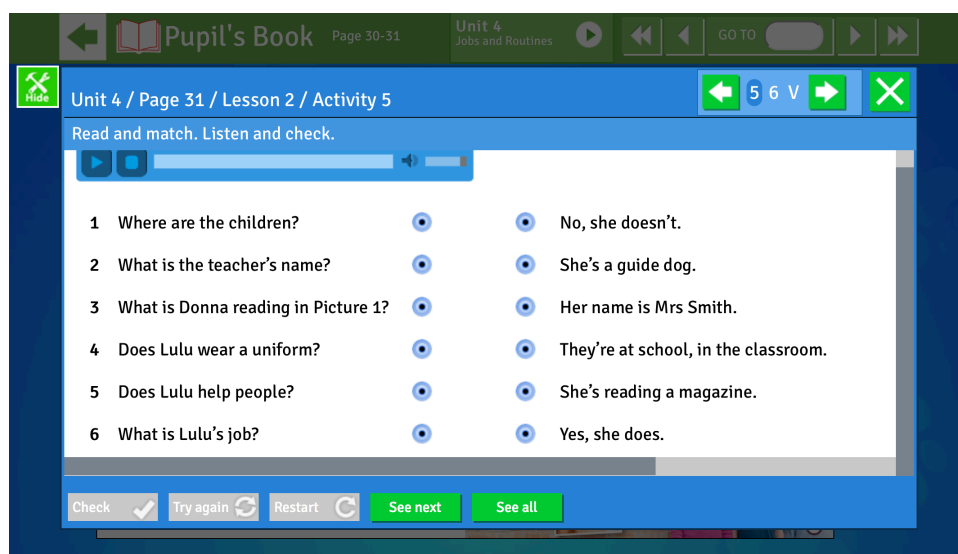
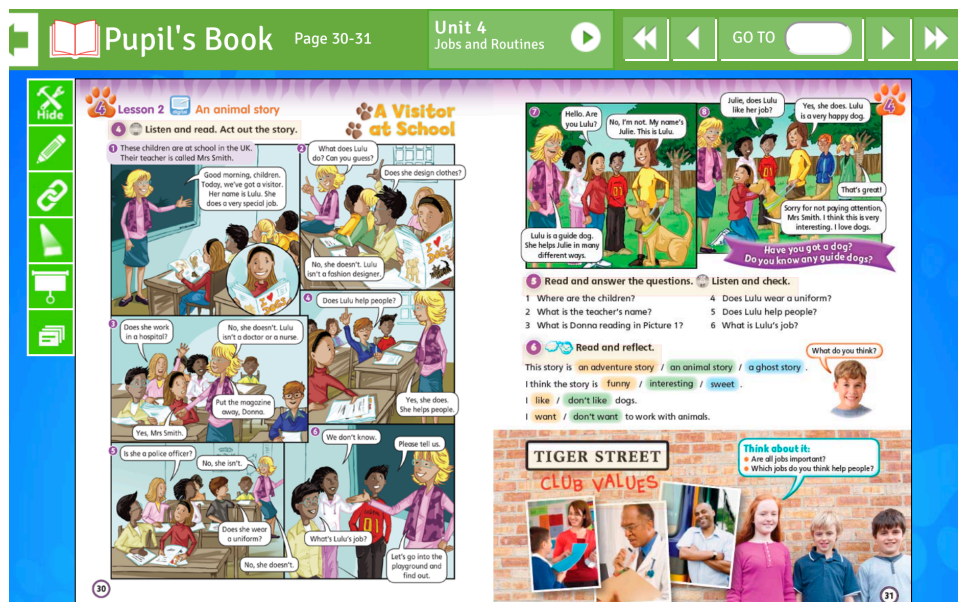
- Libro de texto
- Word
- Plickers, Kahoot, Genial.ly
- Xogos manipulativos vocabulario
- Hangman
- Speakings
- PDF Creator
- True false cards

Exemplos de actividades adaptadas:

LIBRO DE TEXTO DIXITAL

(ACTIVIDADE: **individual** - MATERIAL: **dixital**)

A maiores de ter o libro e cuadernillo físico, no cal se lle rexistran ao alumno as tarefas, tamén traballamos dende a súa tablet co acceso ao libro dixital. Anteriormente, traballabamos co libro físico e as respostas escribíanse no Grid 3, para ser trasladadas a man ao libro. Co uso da WiFi do centro, así como o BJoy Ring, o uso do libro dixital permite que o alumno sexa máis veloz facendo os exercicios, e que teña completa autonomía.



WORD - EXAMES

(ACTIVIDADE: individual- MATERIAL: dixital)

No canto á realización dos exames de inglés tamén houbo cambios. Primeiro imprimíase o exame e o alumno escribía no Grid 3, e o mestre trasladaba ao papel. Agora pasamos o exame do usb á tablet, onde se realiza en word. Simplemente ten que completar os apartados que se lle propoñen, arrastrar imaxes etc.

Pódese proporcionar unha copia a maiores en papel si el o precisa, sempre se lle pregunta.

Para corrixir os exames, facémolo a ordenador, escribindo as anotacións ou melloras en outra cor. Despois ensinámolos versión dixital ou en papel.

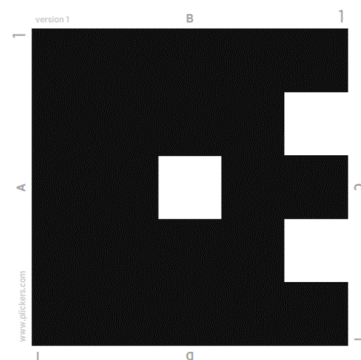
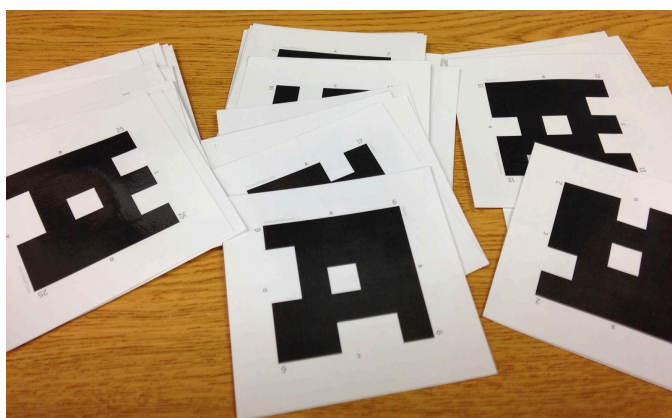
PLICKERS

(ACTIVIDADE: **grupal** - MATERIAL: **dixital e físico**)

[Enlace a plickers](#)

Empregámos Plickers na aula de xeito grupal, para repasar ou avaliar contidos. É unha actividade que todos os alumnos levan a cabo do mesmo xeito, e coa que están moi motivados.

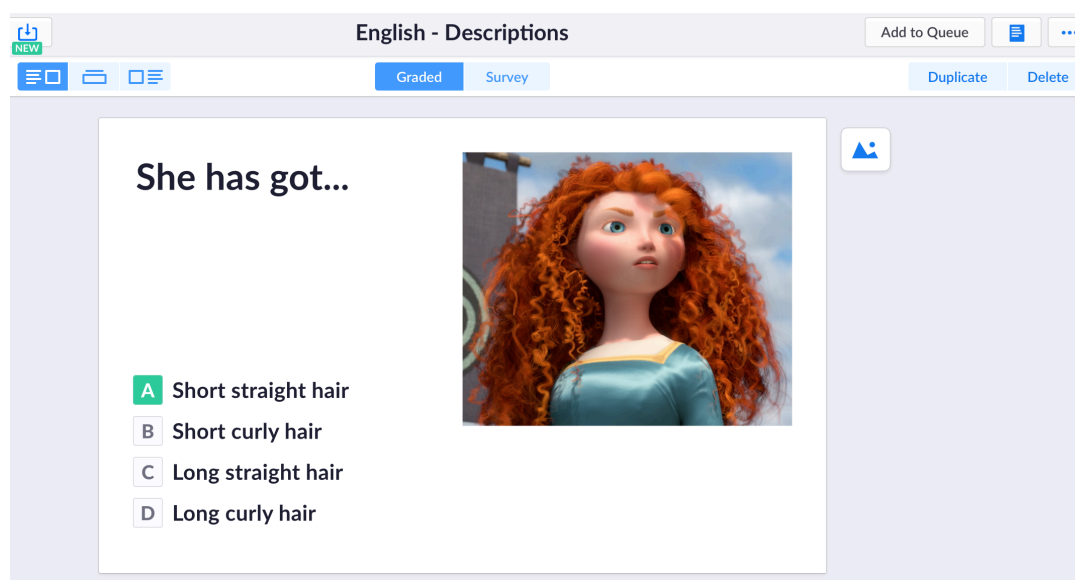
Na páxina de Plickers creamos o noso grupo clase, e escribimos o nome dos alumnos adxuntándoos a un número. Logo, xeramos unhas tarxetas como as que vedes abaixo, de xeito que cada neno e nena ten unha tarxeta cun código QR.



Estas tarxetas serven para responder a preguntas de xeito A, B, C ou D, xa que cada lado da tarxeta se corresponde a unha destas opcións.

Crearemos unha presentación en Plickers, con imaxes, preguntas e catro respostas. Logo, os nosos alumnos deberán escoller a resposta correcta e colocar a súa tarxeta coa opción correcta hacia arriba.

Despois, co noso dispositivo móbil e a aplicación de Plickers procedemos a escanear as súas tarxetas. Sería como si os enfocásemos coa cámara do móbil, e deste xeito rexistramos as súas respostas.



XOGOS MANIPULATIVOS

(ACTIVIDADE: **grupal** - MATERIAL: **físico**)

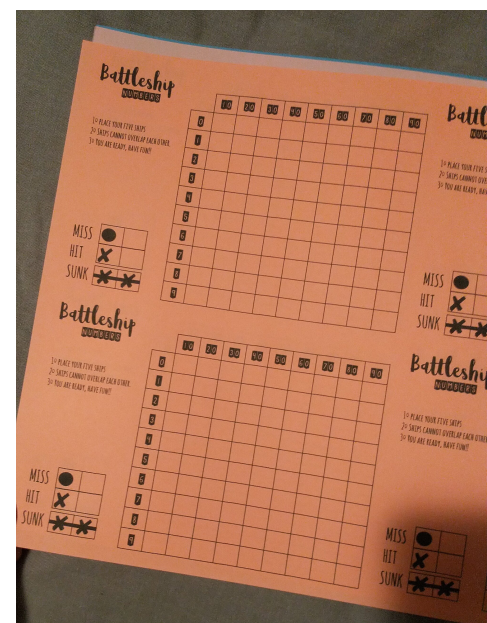
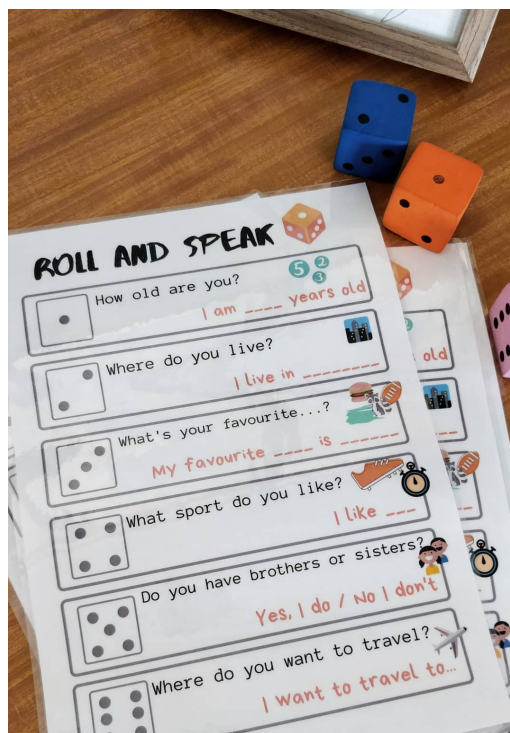
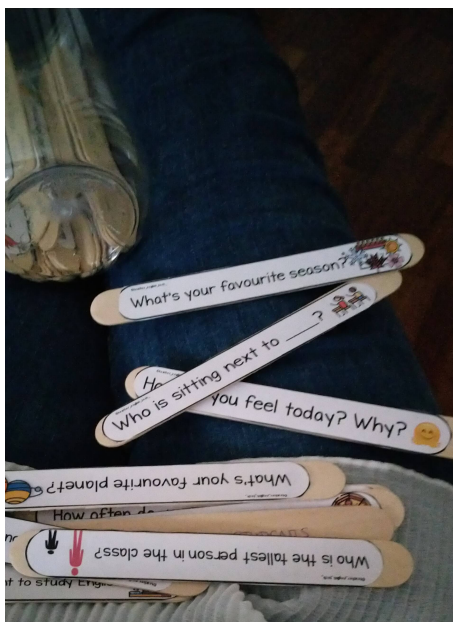
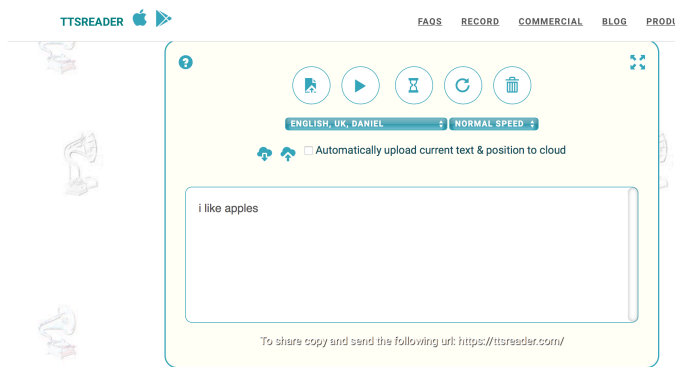
Empregamos diferentes xogos físicos para repasar en clase, son sinxelos de empregar e a súa finalidade é a expresión oral ou escrita en lingua inglesa xa que se poñen en práctica en pequeno grupo.

Todos os nenos e nenas poden participar por igual, decindo ou escribindo as respostas.

No Grid 3 podemos anticipar algunhas respostas predeterminadas, traballar co Balabolka, ou empregar un [text reader](#).

Alguns exemplos son:

Brainbox, roll and speak, question sticks e battleship.



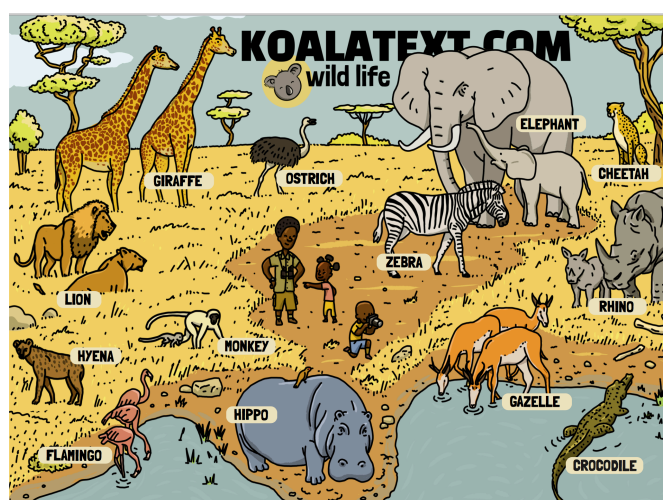
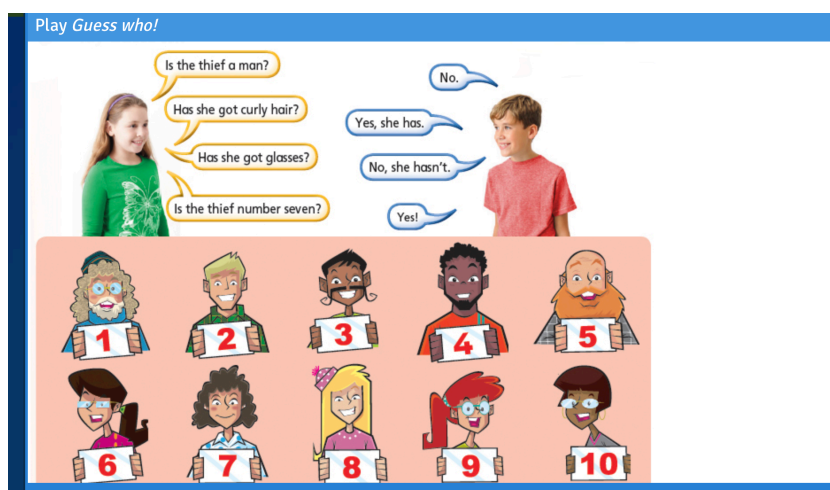
SPEAKING GAMES

(ACTIVIDADE: individual ou grupal - MATERIAL: dixital ou físico)

Para as actividades de speaking podemos traballar en parellas ou pequenos grupos. En xogos como o Guess Who, poderemos preparar no Grid 3 as respostas predeterminadas con audio grabado, de xeito que o xogo sexa dinámico e máis áxil.

Para a expresión oral libre podemos presentar diferentes imaxes e que o alumno ou alumnos nos digan que obxectos ven, que cousas están facendo etc.

Esto pódese facer en wordpad para posteriormente enlazalo con Balabolka e que cada alumno lea a súa parte ao rematar.



TRUE FALSE CARDS

(ACTIVIDADE: **individual ou grupal** - MATERIAL: **dixital ou físico**)



En moitas actividades traballamos o concepto de verdadeiro e falso. Podemos dicir frases en voz alta e dar unha palmada si son verdadeiras, e non facer nada si son falsas.

Outras veces, podemos contestar en alto true ou false, e poñer as respostas predeterminadas na tablet co Grid 3 para que o alumno solo teña que pulsar a correcta.

Empregamos tamén as tarxetas de True False para levantar no aire, alternar os tres exercicios permitenos traballar a atención dos nenos e nenas de xeito visual, auditivo e kinestésico.

GENIALLY

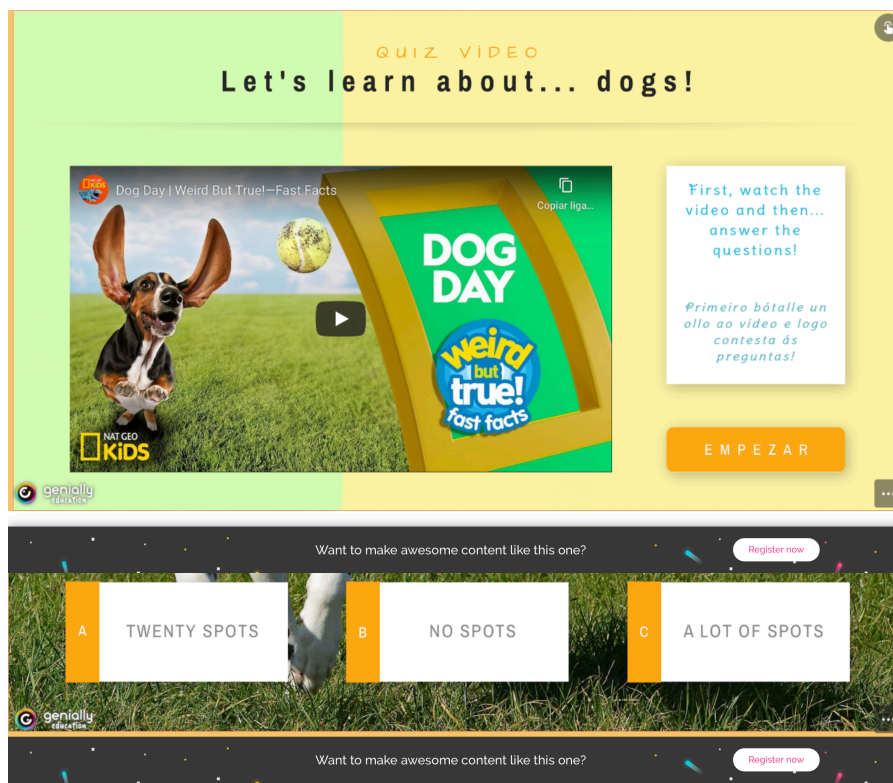
(ACTIVIDADE: **individual ou grupal** - MATERIAL: **dixital**)

Enlace genially

As actividades realizadas con Genially pódense facer de xeito individual, na sala de ordenadores e Adrián na súa tablet, ou por pequenos grupos.

Propoñemos e elaboramos actividades sinxelas que todos os nenos poidan facer por igual, como unhas preguntas de comprensión logo de escoitar e ver un video.

Este tipo de actividades resultan motivadoras para o alumnado, e adáptanse á diversidade da aula.



EDUCANDY

(ACTIVIDADE: **individual ou grupal** - MATERIAL: **dixital**)

Enlace Educandy

Empregamos esta plataforma para afianzar e repasar contidos novos, de xeito lúdico a traves de diferentes actividades.

Podemos crealas escribindo os elementos de vocabulario ou as frases de gramática que necesitemos reforzar.

Traballase tanto en grupo como de xeito individual, e son actividades que se adaptan á diversidade da aula. Os alumnos soamente necesitan un link para acceder aos xogos.

The image displays three screenshots of the Educandy platform interface, showing different activity types available for 4th-grade jobs.

Screenshot 1 (Top): Shows a matching game titled "He design clothes." The interface includes a timer (00:09), a score (43), and a progress bar (26). The matching options are: Fashion designer, Vet, Firefighter, and Farmer.

Screenshot 2 (Middle): Shows a word search game titled "FASHION DESIGNER". The interface includes a timer (00:27), a score (43), and a list of jobs: Vet, Tool driver, Doctor, Farmer, Pop star, Fashion Designer, Police Officer, Nurse, Web Designer, and Firefighter.

Screenshot 3 (Bottom): Shows a sentence completion game titled "He works in a hospital." The interface includes a timer (00:06), a score (43), and a list of jobs: Nurse, Fashion designer, Farmer, Firefighter, Police officer, and Vet.

KAHOOT

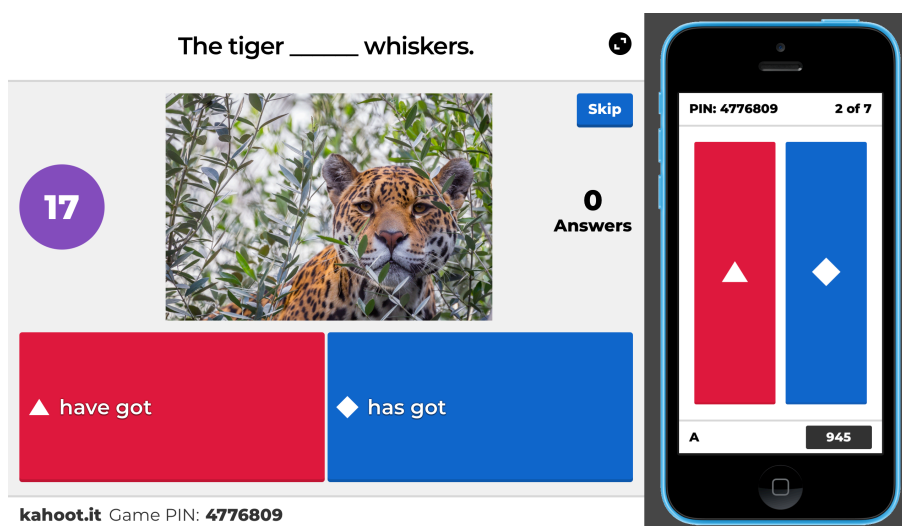
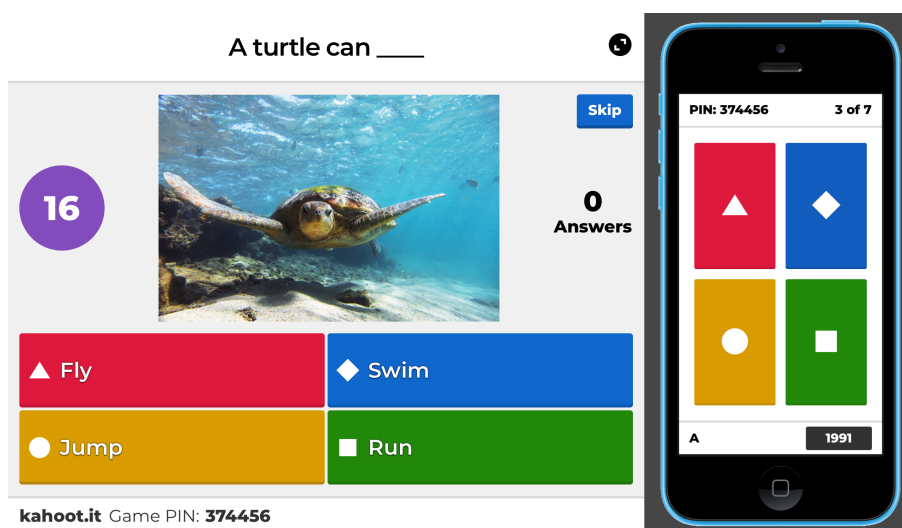
(ACTIVIDADE: individual ou grupal - MATERIAL: dixital ou físico)

[Enlace kahoot](#)

Antes de dispoñer de internet na tablet de Adrián, empregabamos unhas tarxetas físicas para facer o kahoot. Dividíamos a clase en grupos e cada grupo tiña un pack de tarxetas de cores. Proxectábase na pizarra dixital o Kahoot e eles levantaban a tarxeta correcta. Co acceso a internet, os nenos poden traballar de xeito individual ou grupal na sala de ordenadores e na tablet de Adrián.

Proporcionámoslle o código do xogo e repasamos contidos de xeito interactivo.

Facendo o modo “challenge” podemos ver que preguntas erraron ou acertaron os nenos, e canto tardaron en facer o xogo.



LIVEWORKSHEETS

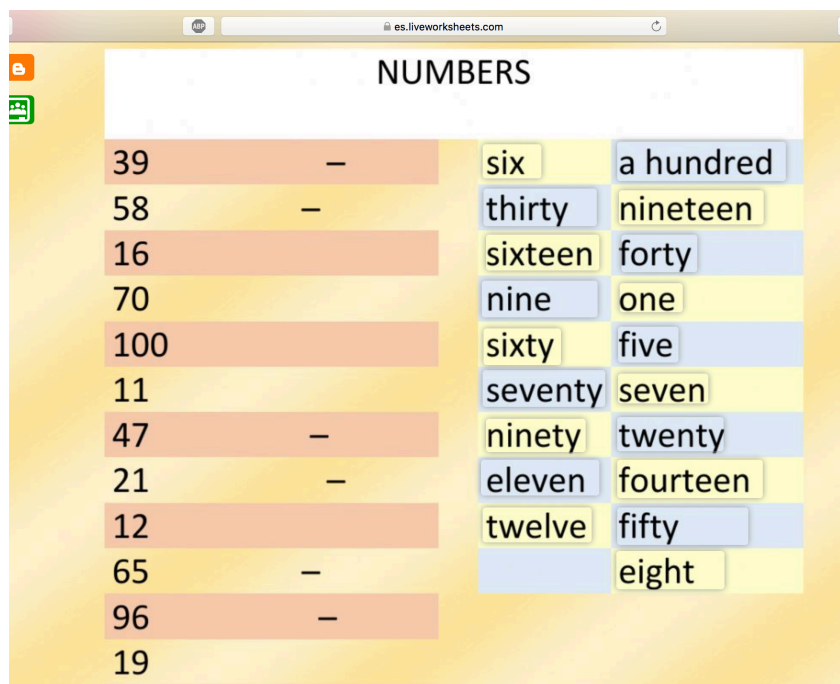
(ACTIVIDADE: individual ou grupal - MATERIAL: dixital)

[Enlace liveworksheets](#)

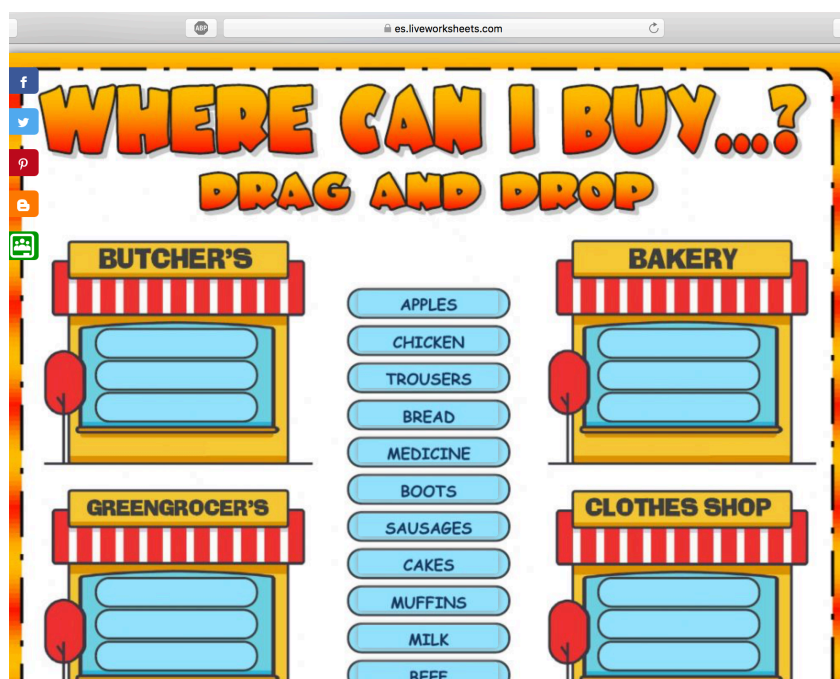
Empregamos liveworksheets co alumnado para realizar tarefas ou repasos dos contidos vistos na aula. Proporcionámoslles un enlace e poden acceder a ficha interactiva.

As veces traballamos en gran grupo na pizarra dixital pero tamén o pode facer de xeito individual.

Gracias ao B-joy Ring este tipo de actividades fanse moi sinxelas, e permiten a total autonomía do alumno xa que inclúen as autocorreccións para que eles as comprobén unha vez finalicen.



NUMBERS			
39	—	six	a hundred
58	—	thirty	nineteen
16		sixteen	forty
70		nine	one
100		sixty	five
11		seventy	seven
47	—	ninety	twenty
21	—	eleven	fourteen
12		twelve	fifty
65	—		eight
96	—		
19			



WHERE CAN I BUY...? DRAG AND DROP

BUTCHER'S		BAKERY
	APPLES	
	CHICKEN	
	TROUSERS	
	BREAD	
	MEDICINE	
	BOOTS	
	SAUSAGES	
	CAKES	
	MUFFINS	
	MILK	
	BEEF	

GREENGROCER'S

CLOTHES SHOP