



Título: Where is the True family?

Ciclo: primer ciclo

Curso: segundo.

Áreas Curriculares: lengua extranjera.

Temporalización: 1º/2º/3º trimestre

Nº de sesiones: 4-5



Introducción

En esta situación de aprendizaje el objetivo principal es que el alumnado aprenda a preguntar dónde se encuentra un miembro de la familia en inglés y pueda ubicar a ese miembro en un lugar de la casa. Para ello, utilizaremos el robot True true al que disfrazaremos de los diferentes miembros de la familia y deberá ser programado para ir a los distintos lugares de la plantilla que emula una casa.



Guía Didáctica

Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.





Objetivos Generales de Etapa

- Desarrollar la comprensión y producción de mensajes sencillos en lengua inglesa.
- Utilizar la lengua extranjera para resolver tareas simples en contextos conocidos.
- Emplear estrategias de interacción oral adecuadas a su nivel.
- Fomentar la confianza para expresarse en inglés en situaciones reales y significativas.
- Acercar al alumnado a herramientas digitales y robóticas básicas.



Objetivos Específicos

- Preguntar en inglés por la ubicación de una persona: "Where is...?"
- Responder utilizando una estructura simple: "He/She is in the ... (kitchen/bedroom...)."
 - Reconocer y nombrar a los miembros de la familia.
 - Identificar y nombrar las diferentes estancias de la casa.
 - Programar el robot True True para desplazarse a una localización concreta.
 - Trabajar de manera cooperativa para resolver un reto lingüístico y tecnológico.
 - Desarrollar estrategias básicas de orientación espacial.

Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos
<p>Plurilingüística: Relacionar estructuras conocidas de su lengua materna con las nuevas.</p> <p>Producir y responder a preguntas breves sobre ubicación.</p> <p>Identificar información concreta de expresiones sencillas relacionadas con la familia y la casa.</p> <p>Digital: Interactuar con herramientas tecnológicas</p>	<p>CE1: Reconoce y nombra distintos miembros de la familia en inglés.</p> <p>CE2: Identifica y comprende la pregunta "Where is...?" y las estancias de la casa cuando aparecen en enunciados orales.</p> <p>CE2: Produce la estructura "He/She is in the..." correctamente en interacciones orales.</p> <p>CE4: Programa el robot True True para realizar</p>	<p>Léxico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Miembros de la familia: <i>mother, father, brother, sister, baby, grandma, grandpa...</i> • Estancias de la casa: <i>kitchen, living room, bedroom, bathroom, garden...</i> <p>Estructuras lingüísticas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Where is...? • He is in the... / She is in the... <p>Fonética</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entonación ascendente en preguntas. • Pronunciación de



básicas (robot True True).

Aprender a aprender:

Participar en tareas guiadas y cooperativas para resolver retos.

Competencia social y

cívica: Respetar turnos, colaborar y comunicar ideas en equipo.

desplazamientos simples hacia un destino marcado.

CE5: Participa activamente en actividades cooperativas utilizando vocabulario y expresiones básicas.

CE6: Explica verbalmente el recorrido que hará el robot utilizando lenguaje sencillo.

vocabulario clave.

Contenidos Digitales

- Secuencias de programación básicas.
- Orientación espacial: adelante, atrás, izquierda, derecha.

Contenidos procedimentales

- Dramatización y uso comunicativo del idioma.
- Colaboración en parejas o grupos pequeños.



Metodología

En el desarrollo de esta situación de aprendizaje, se han seleccionado diversas metodologías didácticas con el propósito de crear un entorno educativo que sea tanto dinámico como efectivo. Estas han sido elegidas por su capacidad para involucrar activamente a los estudiantes y promover un aprendizaje significativo

A continuación, se describen los enfoques metodológicos que se implementarán:

- **Estaciones de aprendizaje (Learning Stations):** metodología activa que organiza el espacio del aula en diferentes zonas de trabajo con diferentes actividades sobre un mismo tema y en las que el alumnado va rotando.
- **Aprender haciendo (Learning by doing):** el idioma se utiliza para llevar a cabo una acción real.
- **Aprendizaje Basado en Retos (ABR):** se plantean retos al estudiante que debe solucionar aplicando sus conocimientos.
- **Enfoque comunicativo:** uso funcional del idioma en contexto.



Agrupamientos

A lo largo de esta situación de aprendizaje se plantean actividades con diferentes tipos de agrupamiento:

1. **Grupo clase:** toda la clase participa en una actividad conjunta, como discusiones o reflexiones. Fomenta la participación y el pensamiento crítico.
2. **Grupos cooperativos:** los estudiantes trabajan en equipos con roles asignados para completar una tarea. Fomenta la responsabilidad compartida y el trabajo en



equipo.

3. Pareja: dos estudiantes colaboran en actividades que requieren cooperación, como ejercicios de multinivelado. Promueve el apoyo mutuo y el intercambio de ideas.

4. Pequeño grupo: grupos de 3 a 6 estudiantes trabajan juntos en proyectos o tareas específicas. Facilita la comunicación, la cooperación y el desarrollo de habilidades sociales.



Espacios

Aula de clase equipada con pizarra interactiva.



Recursos

Personales

Docentes: profesores y maestros que guían y facilitan el aprendizaje.

Estudiantes: compañeros de clase que colaboran y aprenden juntos.

Materiales

Tecnología: Truetrue, tarjetas de programación, tablero y disfraces.

Material de oficina: lápices, bolígrafos, papel, tijeras, pegamento, etc



Evaluación

Para evaluar adecuadamente la situación de aprendizaje, se han establecido procedimientos, actividades de evaluación e instrumentos que reflejan fielmente los objetivos y competencias planteados. La evaluación no solo permite medir el progreso y los logros de los estudiantes, sino que también proporciona información valiosa para ajustar y mejorar el proceso de enseñanza. A continuación, se detallan estos aspectos.

Procedimientos	Actividades de Evaluación	Instrumentos
<p>Observación directa durante las interacciones orales.</p> <p>Rúbricas para valorar expresión oral y programación básica.</p> <p>Checklist de vocabulario y estructuras.</p> <p>Tarea final: vídeo.</p>	Vídeo de interacción y movimiento del robot con expresión oral del alumnado.	<p>Rúbricas</p> <p>Listas de cotejo</p> <p>Diarios de clase</p> <p>Anecdotario</p>



Evaluación Docente

Ítems observables: el docente establece indicadores observables de la actividad para realizar un análisis activo de las dinámicas que se generan en el aula:

[Rúbricas de evaluación, checklist y autoevaluación del alumnado.](#)

Indicadores	4 - Excelente	3 - Adecuado	2 - En proceso	1 - Inicial
Uso de vocabulario (familia y casa)	Usa correctamente todo el vocabulario sin ayuda. Pronunciación clara.	Utiliza la mayoría del vocabulario con pocas dudas. Pronunciación comprensible.	Necesita apoyo para recordar varias palabras. Pronunciación a veces difícil de entender.	Apenas reconoce el vocabulario y su pronunciación dificulta la comprensión.
Estructuras	Produce	Produce	Necesita guía	No logra formular



Situación de Aprendizaje



lingüísticas: “Where is...?” / “He/She is in the...”	preguntas y respuestas correctas de forma autónoma.	preguntas y respuestas correctas con pequeño apoyo.	frecuente para formular preguntas o respuestas.	las estructuras incluso con ayuda.
Comprensión oral	Comprende siempre las preguntas y las instrucciones sin ayuda.	Comprende la mayoría de preguntas e instrucciones.	A veces necesita repetición o apoyo visual.	Tiene grandes dificultades para comprender incluso con apoyo.
Programación del robot True True	Programa la secuencia sin errores y justifica el recorrido en inglés.	Programa correctamente con algún error menor.	Requiere ayuda para planificar o ejecutar la secuencia.	No logra programar el robot ni con apoyo.
Trabajo cooperativo	Participa activamente, respetando turnos y ayuda al grupo.	Participa y respeta turnos, aunque con poca iniciativa.	Participa de forma irregular o interrumpe al grupo.	No participa o dificulta el trabajo del equipo.
Explicación oral del recorrido	Explica el recorrido del robot con frases completas y buena entonación.	Explica el recorrido con frases simples y comprensibles.	Explicación incompleta o con errores frecuentes que dificultan la comprensión.	No explica o lo hace de manera ininteligible.

Evaluación docente	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Insuficiente
Planificación de la actividad	Objetivos, criterios y tareas totalmente alineados y bien secuenciados.	Planificación clara, aunque mejorable en coherencia o tiempos.	Desajustes entre objetivos, tareas o tiempos.	Planificación es confusa o insuficiente
Gestión del tiempo y del grupo	Manejo excelente del tiempo, transiciones fluidas y buena dinámica de grupo.	Gestión adecuada con pequeños ajustes necesarios.	Algunos momentos de descontrol o tiempos mal ajustados.	Tiempo mal gestionado y dinámica poco efectiva.
Uso de recursos (robot, materiales, apoyos visuales)	Recursos muy bien integrados y favorecen el aprendizaje.	Recursos adecuados y bien utilizados.	Recursos utilizados parcialmente o sin impacto claro.	Uso ineficiente o inexistente de los recursos.
Explicación y claridad de	Instrucciones muy claras, concisas y	Instrucciones generalmente	A veces poco claras o largas;	Instrucciones confusas,



instrucciones	comprensibles para todo el grupo.	comprensibles.	requieren repetirse.	generando desorganización
Atención a la diversidad	Actividades graduadas, apoyo individual y adaptación fluida a necesidades.	Adaptaciones puntuales adecuadas.	Atención a la diversidad limitada o poco planificada.	No se contempla la diversidad del grupo.
Evaluación del aprendizaje	Variada, continua y ajustada a criterios claros. Evidencias suficientes.	Evaluación adecuada aunque mejorable en variedad o sistematicidad.	Evaluación insuficiente o poco alineada con los objetivos.	Evaluación incoherente o inexistente.



Evaluación Alumnado

Producto final

Al finalizar la actividad se propone al alumnado el desarrollo de un breve vídeo en parejas en el que graben a True True en plano cenital (de arriba hacia abajo) enviando a True True a los diferentes escenarios y realizando preguntas y respuestas. grado de conocimiento obtenido con el desarrollo de la actividad.

Autoevaluación individual



Actividades

Nº de Sesión	1
Temporalización	45 minutos
Tipo de sesión	Aprendizaje del vocabulario.
Descripción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducir el vocabulario de la familia a través del vídeo miembros de la familia. 2. Canción familia: se aprenden la canción utilizando los gestos de lo que hace cada miembro. 3. Presentar las flashcards y hacer ejercicios de vocabulario utilizando la frase "This is ...": <ol style="list-style-type: none"> a. Se tapan las flashcards con un folio y se van levantando poco a poco para que se vea una parte y la



Situación de Aprendizaje



	<p>adivinen.</p> <p>b. Se pegan en la pizarra y van saliendo en parejas para ver quién es el primero en tocar la flashcard.</p> <p>c. Mímica: en parejas representan una escena familiar y el resto debe adivinar qué personaje era cada uno.</p> <p>4. Hacer su árbol familiar escribiendo el vocabulario en cada uno de sus miembros.</p> <p>5. Repasar el vocabulario.</p> <p>6. Canción familia</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Vídeo miembros de la familia • Flashcards • Canción final • Extra: find more family members with a dictionary.

Nº de Sesión	2
Temporalización	45 minutos
Tipo de sesión	Aprendizaje del vocabulario de la casa.
Descripción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Repaso de familia del día previo. 2. Presentación de las habitaciones de la casa. 3. Juegos de vocabulario por estaciones. <ol style="list-style-type: none"> a. Snap: se sacan sendas cartas a la vez dos mazo de cartas (imagen-palabra). Cada persona de la pareja debe decir lo que aparece en su tarjeta. Si coinciden, la primera persona en decir Snap y poner la mano encima, se las lleva. b. Memory: se colocan las tarjetas de la casa y las palabras y se prepara un memory. c. Hangman: una persona escribe la palabra, el resto dice letras para adivinar cuál es. d. Guess the room. e. Cada palabra en su lugar: se colocan las palabras en cada una de las habitaciones. 4. Where's my family: se ponen todas las tarjetas de lugares de la casa y se esconde a un miembro de la familia. Se pregunta Where's...?. Por turnos el alumnado irá diciendo "He/she is in the... hasta acertar. Cuando acierten será su turno. 5. Ficha de trabajo. 6. Revisar el vocabulario y cantar Family and house song
Recursos	Family and house song Guess the room Ficha de trabajo . Extra: draw your home and label it.



Nº de Sesión	3
Temporalización	45 minutos
Tipo de sesión	Programando a True True
Descripción	<ol style="list-style-type: none">1. Jugamos a “where’s my family” para repasar el vocabulario y la estructura.2. Organizamos grupos y les damos el material: disfraces, tablero, tarjetas, robots, roles y tablero de tarjetas.3. Una vez tengan el material listo, se les enseña a programar y se les explica la sesión final para que practiquen para ella.4. Finalizamos la sesión cantando la canción Family and house song
Recursos	Family and house song Tablero, disfraces, roles.

Nº de Sesión	4
Temporalización	45 minutos
Tipo de sesión	Grabación de vídeo.
Descripción	<ol style="list-style-type: none">1. Jugamos a “where’s my family” para repasar el vocabulario y la estructura.2. Organizamos grupos y les damos las tablets para la grabación.3. Se proyectarán las grabaciones en la pizarra.4. Autoevaluación del alumnado.
Recursos	Family and house song Autoevaluación del alumnado



Atención a las diferencias del alumnado

Como docente comprometido con la inclusión y el éxito de todos los estudiantes, es fundamental adaptar las tareas y actividades para atender la diversidad en el aula. Siguiendo los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**, se pueden implementar estrategias flexibles y personalizadas que respondan a las necesidades individuales de cada alumno.



A continuación, se detallan las pautas y medidas que se va a aplicar para fomentar un entorno de aprendizaje inclusivo y efectivo:

- **Ubicación o agrupación del alumnado en el aula:** los estudiantes que necesitan más apoyo se sientan cerca del profesor para recibir instrucciones adicionales. Los estudiantes que trabajan mejor en grupo se agrupan en mesas colaborativas para fomentar la cooperación
- **Reconsideración de ítems en las rúbricas para su evaluación:** la rúbrica de evaluación se adapta para incluir criterios específicos adaptados a las necesidades del estudiante.
- **Variación de la ponderación de los criterios de calificación:** los criterios de calificación se ajustan según las capacidades individuales. Por ejemplo, para un estudiante con dificultades en la expresión escrita, se da más peso a la parte oral de la presentación.
- **Refuerzo de saberes básicos:** se proporcionan materiales adicionales y sesiones de refuerzo para estudiantes que necesitan consolidar conceptos fundamentales. Esto incluye videos educativos y actividades prácticas adicionales.
- **Reconsideración del grado de exigencia de los saberes básicos:** para facilitar el aprendizaje, se ajustan las expectativas según las capacidades individuales. El vocabulario que se trabaja en la situación puede ser reducido o ampliado según las características del alumnado.