

Educación Infantil

Experiencia educativa globalizada

HELLO, TIM! – Aventureros digitales

María Pérez Navarro



RECURSO EDUCATIVO ABIERTO

Licencia: Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual (CC BY-SA)

Etapas: Educación Infantil

Nivel: 3 años (con adaptaciones se puede usar para cualquier curso del segundo ciclo de Educación Infantil)

Área principal: Lengua Extranjera: Inglés

Versión: 2026

Posibilidades de uso: reutilizar, adaptar, modificar y compartir respetando la licencia

¿Cómo utilizar este REA?

Este REA puede utilizarse de forma completa, seleccionando únicamente determinadas misiones o tomando actividades concretas como punto de partida para crear nuevas propuestas. No es necesario reproducir la experiencia exactamente como aparece descrita.

Tres posibilidades de utilización

1. Implementación completa

Los seis planetas se desarrollan como una experiencia anual.

2. Implementación parcial

El docente selecciona uno o varios planetas según su programación.

3. Adaptación y reutilización

Las actividades, retos, productos y recursos pueden modificarse para otros niveles de Educación Infantil.

Si el centro...	Se puede...
No dispone de robots	Utilizar robótica desenchufada
No dispone de tablets	Realizar las actividades con la cámara del docente
No tiene pizarra digital	Utilizar impresiones o proyector
Tiene poca conectividad	Trabajar con materiales físicos
Tiene alumnado de 4-5 años	Aumentar la complejidad lingüística
Tiene alumnado con diferentes ritmos	Reducir vocabulario y aumentar apoyos visuales
Quiere trabajar otra temática	Mantener la estructura narrativa y sustituir el centro de interés

ÍNDICE

Presentación de la experiencia “Hello, Tim! – Aventureros digitales”	4
1. ¿Qué es Hello, Tim! – Aventureros digitales?	4
2. Fomento de la participación de las familias	4
3. Mentorización entre iguales: aprendiendo juntos	6
4. Metodología	6
a) Atención a la diversidad y DUA.....	6
b) Agrupamientos.....	7
c) La competencia digital: aprender a desenvolverse en un mundo digital	7
d) Los seis planetas – Sistema de misiones	8
PLANETA 1 – Welcome to my school.....	10
Propuesta de actividades y situaciones de aprendizaje del Planeta 1	13
Fomento de la participación de las familias – Planeta 1	19
Taller de mentores – Planeta 1.....	20
La pieza del mapa – Cierre de la misión.....	21
Sentido pedagógico del Planeta 1	22
PLANETA 2 – Nice to meet you	23
Propuesta de actividades y situaciones de aprendizaje del Planeta 2.....	27
Fomento de la participación de las familias – Planeta 2.....	34
Taller de mentores – Planeta 2.....	35
Una nueva pieza para tim – Cierre de la misión	36
Sentido pedagógico del Planeta 2	36
PLANETA 3 – Look at my toys!	38
Propuesta de actividades y situaciones de aprendizaje del Planeta 3.....	42
Fomento de la participación de las familias – Planeta 3.....	47
Taller de mentores – Planeta 3.....	48
Mission complete: Find the next piece – Cierre de la misión	48
Sentido pedagógico del Planeta 3	49
PLANETA 4 – I like bananas!.....	50
Propuesta de actividades y situaciones de aprendizaje del Planeta 4.....	54
Fomento de la participación de las familias – Planeta 4.....	60
Taller de mentores – Planeta 4.....	61

Mission complete: the new piece – Cierre de la misión	62
Sentido pedagógico del Planeta 4	63
PLANETA 5 – Let’s go to the farm!	64
Propuesta de actividades y situaciones de aprendizaje del Planeta 5.....	68
Fomento de la participación de las familias – Planeta 5.....	73
Taller de mentores – Planeta 5.....	73
Mission complete: The farm star – Cierre de la misión	74
Sentido pedagógico del Planeta 5	75
PLANETA 6 – Let’s go on holiday!.....	76
Propuesta de actividades y situaciones de aprendizaje del Planeta 6.....	80
Fomento de la participación de las familias – Planeta 6.....	85
Taller de mentores – Planeta 6.....	86
Mission complete: The goodbye party – Cierre de la misión.....	86
Sentido pedagógico del Planeta 6	87
Evaluación	89
Material extra de apoyo.....	91

PRESENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA “HELLO, TIM! – AVENTUREROS DIGITALES”

1. ¿Qué es HELLO, TIM! – Aventureros digitales?

HELLO, TIM! – Aventureros digitales es una experiencia didáctica **globalizada** dirigida al alumnado de 3 años de Educación Infantil para el aprendizaje del inglés. Su punto de partida es un eje narrativo basado en una aventura espacial que combina juego, experimentación, creatividad, tecnología y robótica educativa.

La propuesta parte de la llegada al colegio de Tim, un pequeño extraterrestre cuya nave está averiada y que ha perdido su mapa para regresar a casa. Para ayudarlo, el alumnado deberá superar seis misiones, desarrolladas a lo largo del curso y relacionadas con diferentes centros de interés cercanos a su realidad.

La narrativa y la gamificación proporcionan un hilo conductor común: cada misión superada permite recuperar una pieza del mapa de Tim y, así, avanzar hacia el siguiente planeta. De este modo, el aprendizaje se convierte en una aventura compartida y significativa.

La experiencia integra inglés, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en juegos, enfoque STEAM, competencia digital y pensamiento computacional, utilizando la tecnología y la robótica como herramientas para explorar, crear, comunicarse y resolver retos.

2. Fomento de la participación de las familias

La participación de la comunidad educativa es un pilar fundamental de la propuesta, especialmente concebida para reducir la brecha digital existente en contextos socioculturales vulnerables. Su fomento se realiza de diversas maneras a lo largo de cada planeta trabajado:

 **Uso del Aula Virtual como punto de encuentro:** se utiliza como puente de comunicación facilitando el acceso a las familias con directrices accesibles, sencillas y flexibles, fomentando su uso independientemente de la competencia digital de cada familia. Para su puesta en práctica se recomienda la plataforma Moodle.

 **Participación bidireccional asíncrona:** se invita a las familias a realizar pequeños retos digitales voluntarios desde casa (como envío de fotografías simples, vídeos o audios con saludos en inglés), los cuales son visualizados y trabajados colectivamente en la pizarra digital del aula.

- ✚ **Acompañamiento sin barreras:** se recomienda proporcionar tutoriales sencillos subtitrados y visuales (pdf, vídeos o infografías) para que las familias utilicen herramientas digitales educativas en un entorno seguro y guiado.

A pesar de que uno de los objetivos principales es **reducir la brecha digital de los hogares**, se debe tener presente que “**participar no significa necesariamente utilizar tecnología**”. Una familia puede enviar una foto o un audio, realizar un dibujo, hacer una actividad en papel, contar oralmente al niño una experiencia o simplemente conversar sobre lo aprendido. Si una familia no puede utilizar el Aula Virtual, el docente puede recoger el material físicamente. Esta flexibilidad resulta esencial, porque la experiencia nace precisamente en un contexto en el que se había detectado desigual acceso a recursos tecnológicos. Por ello, las propuestas fueron diseñadas desde tres principios: accesibilidad, sencillez y flexibilidad.

Las evidencias de las familias vuelven al aula. Este aspecto resulta especialmente importante. La participación familiar no termina cuando se envía una foto. Al día siguiente el docente la muestra en clase, los niños reconocen a sus compañeros, se comenta lo que aparece, se recupera el vocabulario... De esta manera se genera un ciclo de ida y vuelta:

AULA → FAMILIA → AULA

La participación familiar se concibe, por tanto, desde cinco principios:

- ✚ Voluntariedad: las propuestas familiares son invitaciones, no deberes.
- ✚ Accesibilidad: no se requiere disponer de herramientas específicas.
- ✚ Flexibilidad: se acepta fotografía, vídeo, audio, dibujo o producción física.
- ✚ Retroalimentación: lo enviado por las familias vuelve al aula y se utiliza como material de aprendizaje.
- ✚ Reconocimiento: la aportación familiar se visibiliza dentro de la misión.

Este planteamiento evita convertir la participación familiar en una carga y la transforma en una auténtica extensión natural del proyecto.

La experiencia desarrollada durante su aplicación demostró precisamente el valor de esta conexión: las familias participaron enviando fotografías, vídeos y realizando actividades sencillas, mientras el alumnado podía después compartir esas experiencias con sus compañeros

3. Mentorización entre iguales: aprendiendo juntos

La experiencia incorpora momentos de mentorización **entre alumnado de diferentes edades**, en los que los alumnos mayores acompañan a los más pequeños en determinadas actividades de la aventura de Tim.

Los mayores pueden participar como ayudantes, modelos y creadores de materiales, colaborando en actividades de storytelling, juegos, retos tecnológicos o elaboración de productos. Esta propuesta favorece el aprendizaje entre iguales, la responsabilidad, la cooperación y el sentimiento de pertenencia al centro.

La participación se plantea de forma flexible, adaptándose a las posibilidades de cada grupo y procurando que los alumnos mayores tengan un papel activo y significativo dentro de las misiones de Tim.

4. Metodología

La metodología se fundamenta en cuatro pilares clave:

- ✚ **Aprendizaje Basado en Proyectos:** el alumnado no aprende una lista aislada de palabras en inglés. Aprende expresiones porque las necesita para ayudar a Tim, es decir, tienen un objetivo claro. Cada actividad, por tanto, tiene una finalidad dentro de la historia.
- ✚ **Gamificación:** la narrativa convierte los aprendizajes en una misión, permitiendo mantener una estructura predecible y una motivación constante: *Tim necesita ayuda → Aparece un reto → Los niños investigan → Superan el reto → Consiguen avanzar en la misión.*
- ✚ **Aprendizaje Basado en Juegos:** a los tres años el juego constituye una vía privilegiada para aprender. Por ello, el vocabulario se trabaja mediante carreras, búsquedas, juegos de movimiento, manipulación de objetos, dramatizaciones y retos.
- ✚ **STEAM:** la lengua inglesa se combina con la experimentación científica, pequeños desafíos matemáticos, creatividad artística y pensamiento computacional.

a) Atención a la diversidad y DUA

A los tres años existen enormes diferencias en cuanto al desarrollo lingüístico, capacidad de atención, competencia motriz, autonomía, experiencia previa con el inglés, desarrollo comunicativo y competencia digital. Por ello, todo el

desarrollo se plantea desde los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, incluidas las presentaciones a las familias.

Así, la participación no dependerá exclusivamente de hablar en inglés. Se podrá señalar, tocar, elegir, imitar, gesticular, manipular, correr, dibujar... La información se distribuye usando sistemáticamente una gran variedad de formatos:

- Apoyos visuales
- Pictogramas
- Gestos
- Demostraciones
- Materiales manipulativos
- Diferentes formas de expresión
- Diferentes tipos de agrupamientos

El docente es entendido como alguien que modela, acompaña, realiza conjuntamente y reduce progresivamente la ayuda.

b) Agrupamientos

La propuesta utiliza distintos tipos de organización del aula, que siempre pueden ser flexibles, dependiendo de las necesidades del momento:

- **Gran grupo:** narrativa, canciones, storytelling, experimentos, juegos.
- **Pequeño grupo:** robótica, búsqueda, juegos manipulativos, creación.
- **Parejas:** coevaluación, juegos de identificación, creatividad conjunta, apoyo mutuo.
- **Individual:** dibujos, fichas, creatividad, autoevaluación.

La combinación de agrupamientos permite respetar los ritmos individuales y favorecer la participación activa de todo el alumnado.

c) La competencia digital: aprender a desenvolverse en un mundo digital

La **competencia digital** ocupa un lugar especialmente relevante en *Hello, Tim! Aventureros digitales*, entendiendo la tecnología como una herramienta al servicio del aprendizaje, la creatividad, la comunicación y la exploración. Desde Infantil, el alumnado se inicia de manera progresiva y acompañada en el uso de diferentes dispositivos, aplicaciones y recursos digitales, siempre desde propuestas lúdicas, significativas y ajustadas a su edad.

A través de las distintas aventuras del proyecto, los alumnos exploran, buscan información, resuelven retos, crean producciones digitales y participan en

experiencias interactivas, desarrollando poco a poco la autonomía y la confianza necesarias para desenvolverse en entornos digitales. Se fomenta, además, un uso seguro, responsable, respetuoso y equilibrado de la tecnología, aprendiendo a cuidar los dispositivos, respetar las normas de uso y comprender que el entorno digital también es un espacio para convivir y aprender con los demás.

De este modo, no pretende únicamente que el alumnado aprenda a utilizar herramientas tecnológicas, sino que comience a desarrollar las primeras habilidades necesarias para aprender con, a través de y sobre la tecnología, sentando las bases de una ciudadanía digital responsable desde las primeras etapas educativas.

d) Los seis planetas – Sistema de misiones

Cada planeta mantiene una estructura común pero cada uno de ellos desarrolla sus propias actividades y materiales. El funcionamiento puede resumirse en un ciclo que se repite a lo largo de cada uno de ellos:

- **Tim aparece:** una nueva situación narrativa introduce el planeta y despierta la curiosidad.
- **Tim plantea una misión:** el alumnado descubre qué necesita hacer para ayudarlo.
- **Nos preparamos:** aprendemos las palabras, expresiones y habilidades que necesitamos.
- **Jugamos y experimentamos:** exploramos mediante actividades manipulativas, juegos, movimiento, arte, cuentos y experimentos.
- **Utilizamos la tecnología:** cuando resulta necesaria, incorporamos herramientas digitales para ampliar nuestras posibilidades.
- **Resolvemos un reto de robótica:** el alumnado pone en práctica habilidades de secuenciación, orientación y resolución de problemas.
- **Creamos:** elaboramos el producto final de la misión.
- **Compartimos con las familias:** parte de la aventura puede trasladarse al hogar y las familias realizan pequeñas aportaciones.
- **Conseguimos la pieza:** una vez superada la misión, Tim entrega al grupo una nueva pieza de su mapa espacial.
- **El mapa crece:** la nueva pieza se incorpora al mapa colectivo y permite visualizar el avance de la aventura.
- **Viajamos al siguiente planeta:** la historia continúa y aparece un nuevo reto.

Este sistema convierte el aprendizaje en una aventura progresiva y acumulativa. Cada planeta tiene sentido por sí mismo, pero al mismo tiempo forma parte de una historia mucho mayor.

La recompensa no es únicamente la pieza física del mapa. Cada misión genera también una colección de productos del aprendizaje: fotografías, vídeos, audios,

producciones artísticas, productos digitales, actividades de robótica y otros trabajos realizados por el alumnado. Estas evidencias permiten documentar el proceso y hacer visible el crecimiento experimentado a lo largo del curso.

Al completar las seis misiones, el mapa de Tim queda reconstruido y la aventura alcanza su finalidad: ayudar a Tim a encontrar el camino de regreso a su planeta.

De esta manera, la recompensa final no se limita a haber ganado un juego. Representa todo lo que el grupo ha conseguido construir conjuntamente durante el curso: aprendizajes lingüísticos, autonomía, creatividad, pensamiento computacional, competencia digital, capacidad para cooperar y, especialmente, la experiencia de haber formado parte de una aventura compartida.

Planeta	Misión	Centro de interés	Producto final
1	Welcome to my school!	El colegio	Vídeo para Tim
2	Nice to meet you!	La familia	Álbum de fotos
3	Look at my toys!	Los juguetes	Vídeo de juguetes
4	I like bananas!	Los alimentos	Libro de recetas
5	Let's go to the farm!	Animales y reciclaje	Mural colaborativo
6	Let's go on holidays!	Ropa y vacaciones	Foto final y despedida

En las siguientes páginas se presentan las seis misiones con sus correspondientes actividades y situaciones de aprendizaje para poder replicarlas de manera totalmente flexible. Al final de este documento se incluye un apartado de **Material de apoyo** con fichas y enlaces a recursos digitales y herramientas utilizadas durante esta aventura.

PLANETA 1 – WELCOME TO MY SCHOOL

El planeta 1 (verde) constituye la primera gran misión de la aventura. Su finalidad es introducir al alumnado en la narrativa del proyecto y sentar las bases lingüísticas, metodológicas, digitales y emocionales que estarán presentes en las siguientes misiones.

Además, este planeta tiene una función especialmente importante: **crear la identidad colectiva de toda la experiencia globalizada**. Los niños descubren que forman parte de una misión común, que sus acciones ayudan al grupo y que cada reto superado permite avanzar en la historia y acercarse un poco más al objetivo final: ayudar a Tim a regresar a casa.

Reto narrativo

Todo comienza con la aparición de Tim en el colegio, un pequeño extraterrestre que habla inglés y necesita ayuda. El alumnado descubre que su nave no funciona y que ha perdido su mapa.

El docente presenta a Tim y los alumnos se comprometen a ayudarlo enseñándole nuestro colegio, porque nunca ha visto uno y no sabe lo que es. Harán todo lo posible por encontrar las piezas de su mapa.

Al final de la misión 1 los alumnos serán capaces progresivamente de:

Comunicación en lengua inglesa
• Comprender palabras y expresiones sencillas relacionadas con el colegio. • Reconocer oralmente vocabulario escolar básico. • Identificar objetos de clase cuando son nombrados. • Responder a preguntas sencillas: <i>What's this?</i>, <i>How many?</i>, <i>Where's...?</i> • Comprender y seguir instrucciones sencillas en inglés. • Participar en canciones, chants, dramatizaciones y juegos. • Reproducir palabras y pequeñas expresiones con apoyo del adulto.
Descubrimiento y exploración
• Explorar objetos cotidianos del entorno escolar. • Resolver pequeños problemas mediante la manipulación y el juego. • Experimentar con la mezcla de colores. • Iniciarse en relaciones espaciales básicas. • Utilizar el conteo del 1 al 5 en situaciones significativas.

Pensamiento computacional y robótica
• Comprender que una secuencia de instrucciones permite conseguir un objetivo. • Iniciarse en los desplazamientos sencillos de un robot. • Utilizar instrucciones sencillas para mover el robot. • Participar en la planificación de un recorrido. • Anticipar qué movimientos debe realizar el robot para alcanzar un objetivo.
Expresión artística
• Experimentar con colores y materiales. • Crear un UFO. • Desarrollar la imaginación mediante el universo espacial. • Participar en la decoración colectiva del aula. • Expresar ideas mediante producciones plásticas.
Desarrollo personal y social
• Participar activamente en las propuestas de clase. • Respetar turnos. • Cooperar con los compañeros. • Cuidar materiales y dispositivos. • Desarrollar progresivamente la autonomía. • Sentirse protagonista de una misión colectiva.
Competencia digital
• Familiarizarse con dispositivos y recursos digitales con acompañamiento adulto. • Comprender que la tecnología puede utilizarse para resolver problemas y comunicarse. • Participar en la creación de pequeños productos digitales. • Observar fotos, vídeos, animaciones y recursos interactivos. • Iniciarse en el uso responsable de herramientas digitales.

Contenidos lingüísticos trabajados:

- School: pencil, crayons, bag, glue, scissors, book, school, game.
- Colours: green, yellow, blue, orange.
- Space: alien, astronaut, planet, rocket, UFO.
- Numbers: 1 to 5.

- Actions and instructions: stand up, sit down, jump, turn around, colour, trace, cut, stick, up, down, mix, run, dance, chant, sing.
- Robotics: robot, go straight on, press the button, on, off, play.

Otras estructuras lingüísticas:

No se plantean como contenidos gramaticales formales, sino como lenguaje funcional asociado a situaciones reales de juego y comunicación.

- Identificación: What's this? / It's a...
- Localización: Where's the...? / Here / There.
- Cantidad: How many? / 1 to 5.

La producción verbal se adaptará al desarrollo evolutivo del alumnado. No se espera que todos los niños produzcan espontáneamente las estructuras completas. Se valorará igualmente señalar, elegir, repetir, imitar, responder con una palabra o participar mediante gestos.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL PLANETA 1

1. Tim has arrived!

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Objetivo:** crear el contexto narrativo, despertar la curiosidad y presentar el reto.
- **Desarrollo:** la misión comienza con la aparición de Tim. El docente introduce al personaje mediante la presentación visual, vídeo, animación o mensaje correspondiente (se pueden utilizar como modelo los materiales presentes en la sección "Material de apoyo").

Se genera una conversación guiada:

- Who is he?
- Is he an alien?
- Where is he?

No se pretende que el alumnado responda verbalmente a todas las preguntas. Se acepta señalar, gesticular, repetir o reaccionar.

2. A photo for Tim!

- **Agrupamiento:** gran grupo e individual.
- **Objetivo:** aprender a sujetar la tablet de forma segura, identificar la aplicación de la cámara y pulsar el botón de captura.
- **Producto digital:** se hace una foto del momento de la aparición de Tim y se cuelga en el Aula Virtual. La aventura espacial ha comenzado.
- **Desarrollo:** se explica a los alumnos que Tim quiere llevarse un recuerdo visual de su clase al espacio. Para ello, vamos a usar una "ventana mágica" (la tablet). Se muestra cómo sujetar la tablet obligatoriamente con las dos manos ("como si fuera el volante de una nave espacial"). Proyectando la pantalla de la tablet en el panel interactivo, se les enseña a identificar el icono de la cámara y cuál es el "botón grande" que hace *clic*.
- **Práctica guiada (por rincones):** se coloca a Tim en una mesa central. Por turnos, cada niño coge la tablet con sus dos manos, apunta hacia el objetivo con ayuda física guiada, si es necesario, y pulsa el botón en la pantalla. Al finalizar, todas las fotografías capturadas por los alumnos se envían al panel interactivo para verlas en tamaño grande, aplaudir los resultados y dar por superada la misión digital.

3. What's in my bag?

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** el docente muestra una mochila real para enseñarle a Tim lo que es un colegio y qué hay en él. A continuación, extrae diferentes objetos y los va nombrando:

- Pencil
- Crayons
- Book
- Glue
- Scissors

Cada objeto se presenta de forma multisensorial: observar, tocar, nombrar, repetir y utilizar. El docente pregunta: *What's this?* Y se anima al alumnado a repetir y a responder progresivamente.

Después, los objetos vuelven a introducirse en la mochila mientras se repite el vocabulario a modo de chant. La actividad está directamente planteada en las fichas de apoyo como una experiencia manipulativa para trabajar el reconocimiento de objetos, la comprensión auditiva y la expresión oral.

- **Variante:** un niño introduce la mano en la mochila sin mirar y toca un objeto. El grupo intenta adivinar qué es.

4. Crayons and pencils race

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** se colocan lápices y ceras en un extremo del aula y una bolsa vacía en el otro. El docente da la consigna: *"Put the book into the bag!"*. El primer alumno corre, recoge el objeto correspondiente y lo introduce en la bolsa. Después, continúa el siguiente. Se plantea como una actividad de carrera de relevos para reforzar el vocabulario trabajado. Se fomenta el trabajo de la comprensión oral, del vocabulario de clase, del movimiento controlado, de la coordinación motriz, de la espera de turno y de la cooperación.
- **Ampliación:** una vez terminada la carrera se pueden ampliar las preguntas con otras más complejas, como: *What do you use to draw?* (acompañadas siempre de gestos).

5. Tim's bag

- **Objetivo:** construir un gran mural colectivo con forma de mochila.
- **Agrupamiento:** individual y gran grupo.
- **Desarrollo:** se informa a los niños de que Tim se ha dado cuenta de que si va a estar en el colegio con nosotros necesita una mochila, por ello, todos vamos a colaborar en hacerle una. Cada niño recibe dibujos de objetos escolares para colorear (o los crea él mismo). Cuando termina, se acerca al mural, pega su objeto dentro de la mochila y dice su nombre en inglés. Se fomenta la consolidación del vocabulario trabajado y se crea un producto colectivo que permanece visible en el aula. El mural se convertirá en uno de los primeros elementos permanentes del "centro de operaciones de Tim".
- **Producto digital:** se realizan fotos de la mochila-mural y se cuelgan en el Aula Virtual de clase.

6. Trace and colour

- **Agrupamiento:** individual.
- **Desarrollo:** el alumnado realiza la ficha de la mochila siguiendo las instrucciones dadas:
 - Trace
 - Colour
 - Use stickers

No debe entenderse como una actividad meramente gráfica, sino como una oportunidad para consolidar el vocabulario después de haberlo experimentado de forma manipulativa.

- **Material de apoyo:** la ficha de apoyo presentada plantea la posibilidad de incorporar pegatinas, reforzando la motivación y ofreciendo diferentes vías de participación.

7. Colour mixing

- **Agrupamiento:** gran grupo y pequeños grupos.
- **Desarrollo:** se trata de introducir un pequeño laboratorio científico en la clase. Nosotros hemos enseñado a Tim cómo es nuestro colegio y qué hay dentro de la clase y Tim quiere enseñarnos un experimento que ha aprendido en su planeta.

Se preparan bolsas sensoriales transparentes con gel y pinturas lavables de dos colores: *blue + yellow → Mix: green*

El alumnado manipula las bolsas y observa cómo los colores se mezclan.

Pregunta científica: *What happens?*

El objetivo no es obtener una explicación científica formal, sino fomentar la observación, la curiosidad, la predicción, la experimentación y la expresión lingüística.

- **Propuesta de participación familiar voluntaria:** *Can you make green at home?* Las familias pueden realizar una mezcla sencilla con materiales domésticos y enviar una foto. No se exige ningún material específico. El producto puede realizarse mediante una foto, dibujo o simplemente contando al día siguiente qué ocurrió.

8. Where is the astronaut?

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Objetivos:** introducir el vocabulario espacial de manera significativa y preparar el terreno para la robótica.
- **Desarrollo:** el aula se transforma en un pequeño planeta. En él se esconden diferentes elementos: astronaut, alien, rocket, UFO...

El docente pregunta: *Where is the astronaut?* Y los alumnos lo buscarán por toda la clase. Cuando lo encuentren deben decir: *"Here!"*

El proceso se repetirá con los siguientes elementos escondidos.

9. Run, run, run!

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Objetivo:** reforzar el vocabulario escolar mediante la escucha, el reconocimiento de palabras y el movimiento.
- **Desarrollo:** se colocan por el aula flashcards con el vocabulario trabajado relativo a objetos de la clase. En el suelo se dibuja un círculo, que se presenta como *Tim's Circle*. Todos comienzan dentro del círculo. El docente pregunta: *Where's the* (objeto de clase)? Y los niños deben correr hasta la tarjeta correspondiente. Cuando escuchen: "*Tim!*", deben volver corriendo al círculo.

10. Create an UFO

- **Agrupamiento:** individual
- **Objetivo:** construir su propio UFO utilizando elementos cotidianos.
- **Desarrollo:** se mostrarán ejemplos en la pizarra de Ovnis realizados con materiales reciclados. A continuación, se dará a los alumnos un vaso y un plato de cartón. Con la ayuda del adulto y/o de alumnos mayores, lo pegarán simulando la forma de un platillo volante. Cuando esté pegado y seco, lo decorarán con rotuladores y se le atará un trozo de lana para poder hacerlo "volar por el espacio".
- **Material de apoyo:** ficha explicativa correspondiente al planeta 1.

11. Storytelling: Where's the astronaut?

- **Agrupamiento:** gran grupo
- **Desarrollo:** se lee en la asamblea el cuento elegido para el Planeta 1 acompañando la narración con imágenes, gestos, objetos, cambios de voz, preguntas muy sencillas, repeticiones... Los alumnos pueden participar repitiendo palabras clave o realizando determinados gestos. Al finalizar se hará un breve resumen oral del cuento y cada alumno expresará si le ha gustado o no y por qué.
- **Ampliación:** realizar una dramatización sencilla representando lo que ocurre en cada página del libro.

Where's the astronaut?
Ingela P. Arrhenius
Candlewick Press (14 - 05 - 2019)

12. Help the astronaut!

- **Agrupamiento:** gran grupo
- **Objetivo:** trabajar la orientación espacial, la secuenciación, la anticipación, la resolución de problemas, la cooperación y el lenguaje funcional.

- **Desarrollo:** el alumnado recibe un pequeño circuito espacial. En el tablero aparecen los siguientes elementos: un planeta, un astronauta, una nave espacial, un ovni y otros obstáculos.

El reto consiste en conseguir hacer que el robot llegue hasta el astronauta. Para ello, se introducirán expresiones como: *“Go straight on!”*, *“Press the button!”*

Los niños tienen que decidir qué movimientos necesita hacer el robot.

Se puede realizar como actividad desenchufada pintando un tablero en el suelo o con cualquier robot de suelo sencillo.

- **Roles:** para evitar que la actividad se convierta en una experiencia excesivamente compleja para niños tan pequeños, cada alumno tendrá una pequeña responsabilidad rotatoria:

- The programmer: decide el movimiento.
- The robot: lo ejecuta.
- The helper: comprueba el recorrido.
- The observer: observa si se ha conseguido el objetivo.

Para fomentar el respeto de turnos durante el uso de robots y dispositivos digitales y la ayuda entre iguales, la robótica se trabajará durante varias sesiones. Primero se modelará en gran grupo y, más adelante, se dará un robot para trabajar con él en pequeños grupos. Es una gran oportunidad para que los alumnos mayores puedan participar ayudando a que los pequeños aprendan de ellos y con ellos.

13. Exploring our school

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** una vez trabajado el vocabulario en el aula, el alumnado realiza una pequeña exploración del colegio en compañía del docente visitando lugares como el patio, los pasillos, la biblioteca, el huerto, el gimnasio...

En cada espacio se puede introducir vocabulario sencillo, como: *“Look!”*, *“Where are we?”*.

El objetivo no es memorizar el nombre de todos los espacios, sino relacionar el inglés con el entorno real del niño.

14. A moving message

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Objetivo:** sujetar la tablet con firmeza, identificar el botón rojo de grabación e iniciar y detener un vídeo corto.
- **Desarrollo:** en la asamblea se explica que Tim ya tiene fotos, pero que ahora quiere escuchar nuestras voces y vernos en movimiento para enviar un mensaje a su planeta.

El docente puede grabar cómo se usa la tablet previamente para mostrarlo en la pizarra digital.

A continuación se comenta y se utiliza una tablet real para que lo vean como ejemplo, haciendo hincapié en el "botón rojo mágico" y repitiendo la norma de seguridad: agarrar la tablet con las dos manos ("el volante de la nave"). La consigna es sencilla: pulsar el rojo para empezar y volver a pulsarlo para parar. Acción: un niño hace de "cámara espacial" sujetando la tablet. A la señal del docente, pulsa el botón rojo. Los compañeros (o el propio docente) saludan a la cámara diciendo: *"Hello, Tim!"* o mostrando un objeto escolar (*"Look, a book!"*). A los pocos segundos, se le indica al niño que vuelva a pulsar el botón rojo para cortar la transmisión.

- **Estreno espacial:** Los pequeños vídeos se envían y reproducen inmediatamente en el panel interactivo, celebrando con aplausos que el mensaje va de camino al espacio.

15. DIGITAL MISSION – PRODUCTO FINAL 1

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** el alumnado, con ayuda del docente, participa en la creación de un pequeño vídeo para Tim.
- **El vídeo puede incluir:** saludos, presentación del aula, objetos escolares, espacios del colegio, actividades realizadas, despedida. Por ejemplo:
 - Hello, Tim!
 - This is our school.
 - This is our classroom.
 - This is a pencil...
 - Goodbye, Tim!

No se espera una producción verbal homogénea. Algunos alumnos podrán decir una palabra, otros una frase, otros participar mediante gestos o apareciendo junto a sus compañeros.

El producto digital debe entenderse como una creación colectiva, no como una prueba individual.

FOMENTO DE LA PARTICIPACIÓN DE LAS FAMILIAS – PLANETA 1

La participación familiar no debe aparecer como una actividad complementaria al final del planeta, sino como una dimensión transversal de la misión. Esta experiencia de aprendizaje globalizada cuenta con la relación escuela-familia como uno de sus pilares fundamentales. El Aula Virtual permite compartir vídeos, orientaciones, recursos, producciones y retos voluntarios, estableciendo una continuidad entre el aprendizaje escolar y el hogar.

Por ello, en esta primera misión se propone una participación progresiva y muy sencilla.

- **Primer contacto – Welcome to Tim's mission**

Antes de comenzar la misión, las familias deben recibir una breve explicación en la que se les presente quién es Tim, cuál es la narrativa, qué aprenderán los niños, cómo funciona el Aula Virtual, cómo pueden participar. Es recomendable hacer una reunión previa con ellas para clarificar dudas, pero también es importante que esta información llegue por otras vías (fotocopias, correos...) para aquellas que no puedan acudir.

Asimismo, es importante transmitir que no necesitan saber inglés, ni tener conocimientos tecnológicos para poder participar. En la puesta en práctica original de esta experiencia las familias recibieron información inicial, instrucciones sencillas y tutoriales para acceder al Aula Virtual y utilizar los canales de comunicación establecidos.

- **Reto familiar 1 – My school bag**

Después de trabajar *What's in my bag?* en clase, se propone que el alumno enseñe a su familia su mochila y seleccione dos o tres objetos. Puede nombrarlos en inglés o simplemente mostrarlos.

La familia puede grabar un pequeño vídeo de 10-20 segundos o realizar una foto. En caso de que no sea posible, se pueden aceptar dibujos o audios que reflejen la experiencia.

Este último punto resulta especialmente importante en contextos con diferente competencia digital o lingüística.

Todo ello se digitaliza posteriormente y se incorpora al Aula Virtual de clase para comentarlos con los alumnos.

- **Reto familiar 2 – Find green**

Tras el experimento de colores realizado en clase (*Colour Mixing*) se anima a las familias a que busquen en casa un objeto verde y le hagan una foto.

El alumno la puede llevar a clase para pegarla en un pequeño Green Wall que se establezca en un rincón del aula.

El docente muestra las fotografías y pregunta: “*What’s this?*”, “*Which colour is this?*”, dejando que los alumnos respondan libremente. De este modo las experiencias familiares regresan al aula y se convierten en material de aprendizaje colectivo.

- **Reto familiar 3 – Our school**

Se invita a las familias a preguntar a sus hijos (en inglés o en español):

- ¿Qué has aprendido hoy en el cole?
- ¿Qué es lo que te ha gustado más de la clase de inglés?
- ¿Sabes cómo se dice esto en inglés? (Un objeto de clase).

La conversación se puede grabar en un audio corto para luego escucharla en clase.

La finalidad no es evaluar a la familia, ni comprobar cuánto recuerda el niño, sino generar una conversación sobre el aprendizaje.

TALLER DE MENTORES – PLANETA 1

- **Tim's school helpers**

Reto: Tim necesita conocer nuestro colegio para poder preparar su viaje de vuelta a casa. Los alumnos mayores se convierten en sus “School Helpers” y ayudan a los pequeños a descubrir y nombrar diferentes elementos del colegio en inglés.

Desarrollo:

- Los alumnos mayores reciben previamente algunas palabras y expresiones del Planeta 1: *school, bag, book, pencil, crayons, scissors, glue...*
- Acompañan a los pequeños por diferentes espacios del centro y realizan una pequeña “*School Hunt*”.

- En cada parada, los mayores muestran un objeto o imagen y ayudan a los pequeños a responder: *“What’s this?” – “It’s a...”*.
- Los pequeños realizan fotografías de algunos de los elementos encontrados o los registran mediante dibujos.
- De vuelta al aula, mayores y pequeños colaboran en la elaboración de dibujos que servirán como apoyo para el vídeo final de la misión.

Papel del alumnado mayor: acompañar, modelar el lenguaje, ayudar a manipular los materiales y animar a los pequeños, sin realizar la tarea por ellos.

Aprendizajes: vocabulario del colegio, comprensión y producción oral en inglés, interacción entre iguales, orientación por los espacios del centro, cooperación y competencia digital.

Producto: dibujos y pequeñas evidencias que podrán incorporarse al vídeo de presentación de nuestro colegio para Tim.

LA PIEZA DEL MAPA – CIERRE DE LA MISIÓN

El cierre de la misión debe tener carácter ceremonial. Después de completar el vídeo y los últimos retos, Tim envía un mensaje de agradecimiento:

- *“Thank you, children!”*

El docente anuncia:

- *“Mission accomplished!”*

El grupo recibe la primera pieza del mapa que se coloca en un lugar destacado de la clase. El alumnado puede celebrar el logro mediante una canción o un chant y aplaudiendo.

La estructura narrativa permite así que el aprendizaje tenga una consecuencia visible: Hemos aprendido – Hemos ayudado a Tim – Hemos conseguido una pieza de su mapa.

Este mecanismo permite mantener la motivación durante toda la experiencia.

SENTIDO PEDAGÓGICO DEL PLANETA 1

El verdadero valor de este primer planeta no reside únicamente en que el alumnado aprenda vocabulario nuevo. Este planeta constituye la puerta de entrada a la experiencia de aprendizaje en el que los niños descubrirán que:

- El inglés sirve para jugar, dar instrucciones, descubrir cosas, contar, experimentar, crear, hablar con otros.
- La tecnología sirve para resolver problemas.
- Un robot puede ayudarnos a conseguir un objetivo.
- Nuestras familias pueden formar parte de lo que aprendemos.
- Nuestras producciones tienen valor.
- Aprender es una aventura compartida.

Por ello, esta primera misión debe cuidar especialmente el componente emocional. El objetivo es que el alumno termine pensando:

"I can do it!" "I can help Tim"

PLANETA 2 – NICE TO MEET YOU

El planeta 2 (azul) muestra cómo, tras completar la primera misión y conseguir una pieza del mapa espacial, Tim continúa su aventura en nuestro planeta.

En esta ocasión, Tim quiere conocer mejor a los alumnos que le están ayudando y descubrir quiénes forman parte de sus familias. Se presenta el nuevo mapa de la misión y se explica al alumnado que deberá ayudar a Tim a conocer diferentes familias para poder completar su álbum. Por ello, les plantea un nuevo reto:

“Who is your family?”

El alumnado deberá ayudar a Tim a descubrir y representar a las personas que forman parte de diferentes familias, aprender a identificarlas y nombrarlas en inglés, contar cuántas personas hay en ellas y compartir esta información con sus compañeros.

La misión culminará con la elaboración de un álbum colaborativo de las familias, construido a partir de las producciones realizadas en el aula y de las aportaciones de las propias familias.

La propuesta mantiene la secuencia metodológica general del proyecto: narrativa y reto inicial, adquisición del lenguaje, exploración y juego, integración tecnológica, robótica, storytelling, elaboración del producto final, evaluación y recompensa mediante una nueva pieza del mapa.

Al final de la misión 2 los alumnos serán capaces progresivamente de:

Comunicación en lengua inglesa
• Comprender palabras y expresiones sencillas relacionadas con la familia. • Reconocer oralmente vocabulario familiar básico. • Identificar miembros de la familia cuando son nombrados. • Responder a preguntas sencillas (<i>What's this?</i>, <i>Who is...?</i>, <i>Where's...?</i>, <i>How many?</i>). • Comprender y seguir instrucciones sencillas en inglés. • Participar en canciones, chants, dramatizaciones y juegos relacionados con la familia. • Reproducir palabras y pequeñas expresiones con apoyo del adulto.

Descubrimiento y exploración

- Explorar objetos y materiales relacionados con la familia y el entorno cotidiano.
- Observar y comparar los colores azul, verde y naranja.
- Experimentar con diferentes materiales y texturas mediante propuestas sensoriales.
- Iniciarse en relaciones espaciales básicas mediante juegos y desplazamientos.
- Utilizar el conteo del 1 al 10 en situaciones significativas con ayuda del adulto.
- Relacionar cantidades con elementos de su entorno próximo.
- Resolver pequeños problemas mediante la manipulación, la exploración y el juego.
- Observar y explorar elementos relacionados con el universo.

Pensamiento computacional y robótica

- Comprender que una secuencia de instrucciones permite conseguir un objetivo.
- Iniciarse en los desplazamientos sencillos de un robot.
- Utilizar instrucciones sencillas para mover el robot: *go straight on, go backward, stop*.
- Participar en la planificación de un recorrido.
- Anticipar qué movimientos debe realizar el robot para alcanzar un objetivo.
- Resolver pequeños retos de orientación y desplazamiento mediante el juego y la robótica.

Expresión artística

- Experimentar con colores, pinturas, plantillas y diferentes materiales.
- Crear producciones plásticas relacionadas con la familia y el universo.
- Desarrollar la imaginación mediante propuestas artísticas relacionadas con el espacio.
- Participar en la decoración colectiva del aula.
- Expresar ideas y experiencias personales mediante producciones plásticas.
- Representar gráficamente a los miembros de su familia.

Desarrollo personal y social

- Participar activamente en las propuestas de clase.
- Reconocer y valorar a los miembros de su familia.
- Compartir experiencias relacionadas con el entorno familiar.

- Respetar turnos.
- Cooperar con los compañeros en actividades individuales y colectivas.
- Cuidar materiales y dispositivos.
- Desarrollar progresivamente la autonomía.
- Sentirse protagonista de una misión colectiva.
- Valorar la participación y las aportaciones de las familias.

STEM

- Utilizar el conteo del 1 al 10 en situaciones significativas.
- Asociar cantidades y números mediante juegos y actividades manipulativas.
- Resolver pequeñas situaciones problemáticas relacionadas con cantidades.
- Clasificar y agrupar objetos atendiendo a características sencillas, como el color.
- Explorar y observar elementos relacionados con el universo.
- Formular pequeñas hipótesis y anticipaciones a partir de la observación y la experimentación.

Competencia digital

- Familiarizarse con dispositivos y recursos digitales con acompañamiento adulto.
- Comprender que la tecnología puede utilizarse para explorar, crear y comunicarse.
- Participar en la creación de pequeños productos digitales relacionados con la misión.
- Observar fotos, vídeos, animaciones y recursos interactivos.
- Explorar propuestas digitales relacionadas con la familia y el universo.
- Participar en la creación de una representación digital de personajes mediante herramientas sencillas.
- Iniciarse en el uso responsable de herramientas digitales.

Contenidos lingüísticos trabajados:

- Family: mummy, daddy, sister, brother, baby, grandpa, grandma.
- Space: planet, Sun, star, universe.
- Colours: blue, green, orange.
- Numbers: 1 to 10
- Classroom language: dance, draw, colour, sing, chant, trace, look, run, count, stop, walk, listen, play.

- Robótica: go straight on, go backward, press the button, on, off, play.

Otras estructuras lingüísticas:

No se plantean como contenidos gramaticales formales, sino como lenguaje funcional asociados a situaciones reales de juego y comunicación.

- What's this?
- Who is...?
- It's...
- Where's...?
- How many?

El lenguaje se introducirá siempre dentro de situaciones de juego, movimiento, manipulación y comunicación real, evitando convertir la adquisición lingüística en una actividad exclusivamente repetitiva.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL PLANETA 2

1. Tim has a question!

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** Tim aparece en el aula con un nuevo mensaje: *"Who is your family?"*

Se presentan varias fotos o ilustraciones de diferentes familias y se conversa sobre qué creen que quiere saber Tim introduciendo progresivamente las palabras: *mummy, daddy, baby, sister, brother, grandma, grandpa*.

No se pretende que el alumnado memorice el vocabulario de forma aislada. Las palabras se presentan acompañadas de imágenes, gestos, repetición, dramatización y situaciones comunicativas.

2. My family

- **Agrupamiento:** gran grupo e individual.
- **Desarrollo:** se entrega la ficha *"Draw your family"* o un folio blanco para que pinten en él. Cada alumno dibuja a las personas que considera parte de su familia.

Posteriormente se realiza una pequeña presentación oral. El docente señala los dibujos y modela: *"Who is this?" "It's mummy."*

El alumnado puede responder individualmente, repetir la palabra o simplemente señalarla, respetando los diferentes niveles de desarrollo lingüístico.

La ficha original plantea precisamente la representación gráfica de la propia familia y busca trabajar identificación, creatividad y motricidad fina.

Los dibujos de las familias se meten en un sobre para mandárselos a Tim.

3. My family comes to life

- **Agrupamiento:** gran grupo e individual.
- Para la realización de esta actividad se puede utilizar la web gratuita *"Animated Drawings"* de Meta.
- **Desarrollo:** cada niño recupera el dibujo realizado anteriormente en *"My Family"* o puede crear uno nuevo.

Con ayuda del docente, se digitaliza el dibujo y se utiliza la herramienta *Animated Drawings* de Meta para convertir el personaje dibujado en una pequeña animación.

El objetivo no es únicamente utilizar una herramienta digital, sino proporcionar una experiencia de:

Dibujar → digitalizar → transformar → observar → comunicar.

Una vez animado, el personaje puede realizar movimientos.

Se pueden realizar preguntas o simplemente nombrar al personaje representado.

- **Producto digital:** las animaciones pueden convertirse en pequeñas muestras digitales para incorporar posteriormente al álbum de familias o visualizarse colectivamente en clase.

La propuesta introduce una experiencia de creación digital especialmente motivadora y permite que un dibujo realizado por un niño se transforme en un elemento animado.

4. Family dance and freeze

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** se colocan en una bolsa o montón las tarjetas con dibujos de los miembros de la familia.

Se pone música y los niños bailan libremente. Cuando la música se detenga se dice: “FREEZE!”

Todo el mundo debe pararse como si se quedara congelado y el docente mostrará una tarjeta y preguntará: “*Who is this?*”

El alumnado debe responder: “*It’s Mummy!*”

Después se van incorporando pequeñas dramatizaciones:

- Daddy: caminar dando pasos grandes.
- Baby: gatear o mecerse.
- Grandma: caminar despacio.
- Brother: saltar.
- Mummy: cocinar.

5. Family train

- **Agrupamiento:** gran grupo.
 - **Desarrollo:** cada niño recibe una tarjeta de un miembro de la familia.
- El docente comienza el juego diciendo: “*I’m Daddy. Who wants to join the train?*” El niño que tenga la tarjeta correspondiente responde: “*I’m Mummy!*” Y se incorpora al tren que empezará a recorrer la clase.

De este modo el tren irá incorporando a todos los alumnos que respondan correctamente. Si hay alumnos que no responden verbalmente pueden participar señalando o haciendo gestos, fomentando que al final todo el grupo forme parte de un gran *Family Train*.

La actividad permite trabajar simultáneamente vocabulario, movimiento, escucha, turnos y juego simbólico.

6. Little explorers – Family sensory box

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** se prepara una caja sensorial con arena, tela azul u otro material y pequeños objetos escondidos. Entre ellos se incluyen figuras o imágenes relacionadas con la familia. Los niños exploran con las manos y, cuando encuentran un elemento, deben intentar identificarlo: “*Mummy!*” “*Baby!*”

También se incorporan colores: *blue – green – orange*.

La propuesta original utiliza una caja sensorial para buscar objetos azules, clasificarlos y verbalizar color y objeto, evolucionando también hacia una pequeña clasificación: *Family / Not family*

7. Family counters

- **Agrupamiento:** gran grupo en asamblea y pequeños grupos.
- Esta propuesta introduce los *family counters* como recurso manipulativo.
- **Desarrollo:**

Se preparan pequeñas figuras o contadores que representen diferentes miembros de una familia.

Cada niño recibe una tarjeta con una cantidad, por ejemplo: 3

El alumno debe colocar 3 *family counters* sobre ella.

El docente pregunta: “*How many?*” y el alumnado cuenta: “*One, two, three!*”

Posteriormente se plantean pequeñas situaciones: “*Three people in the family.*” “*How many?*”

También pueden compararse dos familias: “*Which family has more?*”

Sin exigir la producción oral completa, los niños pueden responder señalando, contando o verbalizando el número.

- **Ampliación:** se construyen familias de diferentes tamaños:
 - 2 people
 - 3 people...

La actividad conecta directamente el vocabulario familiar con el contenido matemático de cantidad, conteo y correspondencia uno a uno.

8. How many people live in your house

- **Agrupamiento:** gran grupo e individual.
- **Desarrollo:** para su realización se aconseja utilizar la ficha correspondiente incluida en este documento como material de apoyo.

Antes de realizarla, se trabaja oralmente mediante ejemplos con personajes manipulables. El docente coloca: muñeco de mamá + muñeco de papá + muñeco de bebé y pregunta: “*How many?*”

Los niños cuentan en voz alta.

Después cada alumno representa gráficamente las personas que viven en su casa.

La ficha original relaciona explícitamente el conteo y el reconocimiento de números con el número de personas del hogar.

Esta actividad servirá además como preparación para el reto familiar.

9. Run, run, run!

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Objetivo:** reforzar el vocabulario de la familia mediante la escucha, el reconocimiento de palabras y el movimiento.

- **Desarrollo:** se colocan por el aula flashcards con el vocabulario trabajado relativo a la familia. En el suelo se dibuja un círculo, que se presenta como *Tim's Circle*. Todos comienzan dentro del círculo.

El docente pregunta: *Where's the* (miembro de la familia)? Y los niños deben correr hasta la tarjeta correspondiente.

Cuando escuchan: "*Tim!*", deben volver corriendo al círculo.

10. Universe stencils

- **Agrupamiento:** pequeños grupos

La familia de Tim vive en algún lugar del universo y necesitamos preparar un espacio para su viaje.

En pequeños grupos se utilizan plantillas del universo, pintura azul, pinceles y papel grande.

Cada niño escoge una plantilla, dice su nombre y la pinta. Se crean composiciones colectivas con:

planets – stars – Sun – universe.

Se propone realizar estas producciones en pequeños grupos para posteriormente fotografiarlas y compartirlas en el Aula Virtual.

11. Look at the universe

- **Agrupamiento:** gran grupo

- **Desarrollo:** se oscurece parcialmente el aula y se utiliza el proyector para crear una experiencia inmersiva del universo.

Previamente se les muestran imágenes del universo en la pizarra digital o impresas y se realiza una breve introducción contándoles que van a poder ver el lugar en el que vive Tim y donde se encuentra su familia.

El docente introduce vocabulario como: "*Look!*" "*A star!*" "*A planet!*" "*The Sun!*"

Después se realizan juegos de observación: "*Where is the Sun?*" "*Where is the planet?*"

Se plantea expresamente la utilización del proyector para observar el universo como experiencia STEM.

12. Our little planetarium

- **Agrupamiento:** gran grupo

- **Desarrollo:** se introduce en el aula un pequeño planetario de juguete y se les anima a los alumnos a descubrir qué es y para qué sirve.

A continuación, se les dice que es un artefacto que Tim ha traído al aula para que puedan saber exactamente dónde está su familia y que sólo es posible utilizarlo si la luz está apagada y si prestan mucha atención.

Los alumnos se tumban en el suelo y miran al techo para observar los planetas, las estrellas y el Sol.

La actividad comienza como una experiencia de descubrimiento: apagar las luces, encender el planetario y observar las estrellas y planetas proyectados. Se utiliza lenguaje muy sencillo: *“Look!” “Stars!” “Planet!” “The Sun!”*

Después se relaciona el universo con Tim: *“Where does Tim live?”*

Se puede convertir el planetario en un pequeño espacio de juego simbólico en el que los niños imaginan que viajan con Tim.

La experiencia permite conectar el tema familiar con la narrativa espacial sin introducir contenidos científicos complejos: se trata principalmente de observar, descubrir, preguntar y expresar curiosidad.

13. Family robot

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Objetivo:** trabajar la orientación espacial, la secuenciación, la anticipación, la resolución de problemas, la cooperación y el lenguaje funcional.
- **Desarrollo:** el alumnado recibe un pequeño circuito espacial. En el tablero aparecen los siguientes elementos: un astronauta, una nave espacial y figuras o tarjetas pequeñas de los miembros de la familia.

El reto consiste en conseguir hacer que el robot llegue hasta el miembro indicado. Para ello, se introducirán expresiones como: *“Go straight on!”*, *“Press the button!”* or *“Go!”*.

Los niños tienen que decidir qué movimientos necesita hacer el robot. Antes de programar, el alumnado observa el recorrido y anticipa los movimientos. Se formulan preguntas, como: *“Where does the astronaut go?”* Y después se prueba la secuencia con el robot.

Esta actividad permite trabajar pensamiento computacional de forma manipulativa y progresiva.

Se puede realizar como actividad desenchufada pintando un tablero en el suelo o con cualquier robot de suelo sencillo.

- **Roles:** para evitar que la actividad se convierta en una experiencia excesivamente compleja para niños tan pequeños, se seguirán utilizando los roles rotativos:

- The programmer: decide el movimiento.
- The robot: lo ejecuta.
- The helper: comprueba el recorrido.
- The observer: observa si se ha conseguido el objetivo.

Para fomentar el respeto de turnos durante el uso de robots y dispositivos digitales y la ayuda entre iguales, la robótica se trabajará durante varias sesiones. Primero se modelará en gran grupo y, más adelante, se dará un robot para trabajar con él en pequeños grupos. Es una gran oportunidad para que los alumnos mayores puedan participar ayudando a que los pequeños aprendan de ellos y con ellos.

14. Storytelling: Monster Counting Book

- **Agrupamiento:** gran grupo
- **Desarrollo:** se lee en la asamblea el cuento elegido para el Planeta 2 acompañando la narración con imágenes, gestos, objetos, cambios de voz, preguntas muy sencillas, repeticiones haciendo hincapié en la expresión “*How many?*” Y en el uso de los numerales.
Los alumnos pueden participar repitiendo palabras clave o realizando determinados gestos.
Al finalizar se hará un breve resumen oral del cuento y cada alumno expresará si le ha gustado o no y por qué.
La actividad permite consolidar simultáneamente vocabulario numérico, comprensión oral, atención y disfrute literario.
- **Ampliación:** realizar una dramatización sencilla representando lo que ocurre en cada página del libro.

Monster Counting Book

Frances Mackay (28 - 10 - 2021)

15. Point, say and mime

- **Agrupamiento:** gran grupo e individual.
- **Desarrollo:** se recomienda utilizar la ficha que aparece en este documento como material de apoyo. En ella aparecen diferentes acciones. El docente señala cada una de ellas mientras las recita en voz alta: *dance, walk, stop, listen, play*. Los alumnos señalan, dicen la palabra, realizan el gesto y finalmente colorean el símbolo correspondiente.
La ficha plantea precisamente esta secuencia de reconocimiento, verbalización, movimiento y coloreado.

16. DIGITAL MISSION – PRODUCTO FINAL 2

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** el álbum se va construyendo progresivamente hasta finalizar la misión. Así, se van recopilando las aportaciones realizadas:
 - Dibujos
 - Fotografías familiares
 - Producciones artísticas
 - Actividades matemáticas
 - Experiencias con el universo
 - Fotografías del taller con alumnado mayor
 - Animaciones
 - Pequeñas grabaciones.

Con todo ello se construye el *Family Photo Album* de la clase. Cada niño aporta una página o sección relacionada con su familia. La docente organiza el álbum y lo presenta a Tim: *Look, Tim! These are our families!*

El álbum puede ser físico, digital o combinar ambos formatos. Para ello se puede usar cualquier herramienta para construir álbumes digitales o utilizar algo más sencillo, como pegar todas las fotos en un documento y visualizarlo. Se debe tener en cuenta que la complejidad de la herramienta nunca debe ser un obstáculo para conseguir nuestros objetivos y que, a veces, algo sencillo produce iguales resultados.

FOMENTO DE LA PARTICIPACIÓN DE LAS FAMILIAS – PLANETA 2

La participación familiar constituye también uno de los elementos centrales de este planeta. No se pretende que las familias sean únicamente receptoras de información ni que realicen “deberes” en casa. Su papel es el de colaboradoras de la aventura. La misión se extiende así en tres direcciones:

- En la escuela: se introducen contenidos, vocabulario y experiencias.
- En casa: la familia realiza pequeños retos voluntarios, accesibles y flexibles.
- De vuelta al aula: las aportaciones se comparten, comentan y utilizan como nuevos materiales de aprendizaje.

Este retorno es fundamental: una fotografía enviada por una familia se convierte en una oportunidad para contar, un vídeo permite practicar expresiones como “*Who is this?*”, un dibujo permite comparar familias y una aportación matemática permite volver a trabajar los números.

Por ello, no se exige un dispositivo concreto ni conocimientos tecnológicos previos. Se ofrecen diferentes formas de participación para que cada familia pueda escoger la que mejor se adapte a sus posibilidades.

- **Reto familiar 1 – Meet my family**

Se propone a las familias un pequeño reto voluntario: “*Tim wants to meet your family!*”

Cada familia puede elegir una de estas opciones:

- Opción A - Fotografía: enviar una fotografía familiar.
- Opción B - Dibujo: realizar un dibujo de la familia.
- Opción C - Audio: grabar un pequeño audio nombrando a algunos miembros: “*Mummy. Daddy. Baby.*”
- Opción D - Vídeo: grabar al alumno presentando a su familia: “*This is my mummy.*”

No es necesario realizar todas las opciones. Cada familia escoge aquella que le resulte más sencilla. El objetivo es que el alumnado compruebe que sus compañeros también tienen familias diferentes, favoreciendo el reconocimiento y valoración de la diversidad.

La propuesta mantiene el principio de accesibilidad, sencillez y flexibilidad que caracteriza la participación familiar en esta experiencia.

- **Reto familiar 2 – How many?**

Se anima a las familias a que ayuden a los alumnos a que cuenten cuántas personas forman parte de su hogar y respondan a esta pregunta: “*How many?*”

El alumno puede:

- contar personas
- dibujarlas
- utilizar objetos como contadores
- realizar una fotografía
- grabar un pequeño audio

El objetivo es trasladar el aprendizaje matemático a una situación real y significativa.

- **Reto familiar 3 – Tim’s night sky**

Para conectar familia y narrativa espacial, se propone observar juntos el cielo desde casa. La familia puede buscar:

- Una estrella
- La Luna
- El cielo nocturno

Y enviar una fotografía, dibujo o pequeño comentario que se publicará en el Aula Virtual de la clase.

No se plantea como una actividad científica formal, sino como una oportunidad para mirar juntos, conversar y mantener viva la aventura de Tim fuera del colegio.

TALLER DE MENTORES – PLANETA 2

- **Tim's school helpers**

Primer reto:

Alumnos de cursos superiores se convierten en *Family Detectives* y visitan el aula de Infantil. Su misión es ayudar a los pequeños a preparar su aportación al álbum familiar.

- Se organizan pequeños equipos.
- Cada mentor recibe tarjetas con: mummy – daddy – sister – brother – baby – grandma – grandpa.
- Los mayores muestran una tarjeta y preguntan: “Who is this?”

- Los pequeños responden o repiten.
- Después, ayudan a los pequeños a preparar una pequeña composición familiar con dibujos, fotografías, recortes o personajes.

Segundo reto:

- Los mentores utilizan family counters para plantear pequeños retos matemáticos usando *“How many?”*
- El pequeño construye la familia que le ha indicado el mayor.

Papel del alumnado mayor: El alumno mentor no realiza el trabajo del pequeño. Sus funciones son: modelar, preguntar, acompañar, escuchar, ayudar a manipular materiales, animar, respetar el ritmo de cada pequeño.

De esta manera, la mentorización se convierte en una experiencia de aprendizaje entre iguales y de conexión entre diferentes niveles del centro.

UNA NUEVA PIEZA PARA TIM – CIERRE DE LA MISIÓN

Cuando toda la misión se haya completado, se realiza una pequeña celebración. La clase observa de nuevo todas las producciones recopiladas y recuerda todo lo que ha aprendido.

Tim recibe finalmente el mensaje:

- *“Tim, meet our families!”*

Y el grupo recibe una nueva pieza del mapa espacial. La pieza se coloca junto a la obtenida en el Planeta 1.

La historia continúa...

“Tim knows our school. Now he knows our families. Where will he go next?”

Así se abre la puerta al Planeta 3: Look at my toys! Este mecanismo permite mantener la motivación durante toda la experiencia.

SENTIDO PEDAGÓGICO DEL PLANETA 2

El Planeta 2 parte de un elemento cercano y significativo para el alumnado: la familia. A través de la misión de ayudar a Tim a conocer a sus familias, los alumnos utilizan el inglés en situaciones comunicativas sencillas y significativas.

El planeta integra también propuestas de exploración, matemáticas, ciencia, arte, competencia digital y pensamiento computacional. El alumnado cuenta, clasifica, observa, experimenta, crea y resuelve pequeños retos mientras descubre elementos relacionados con el universo que acompaña la narrativa de Tim. La robótica y los recursos digitales se incorporan como herramientas para explorar, comunicarse y resolver problemas, siempre desde una perspectiva manipulativa, lúdica y adaptada a su edad.

La misión culmina con la creación de un álbum fotográfico colaborativo, que recoge las aportaciones del alumnado y permite dar visibilidad al proceso de aprendizaje. La colaboración con alumnado de otras edades amplía las oportunidades de interacción y aprendizaje entre iguales, otorgando a los alumnos mayores un papel de acompañamiento y ayuda.

De este modo, el Planeta 2 convierte un contenido próximo como la familia en una oportunidad para comunicarse en inglés, descubrir, experimentar, crear, contar, programar, colaborar y compartir, manteniendo al alumnado como protagonista de una nueva misión para ayudar a Tim.

PLANETA 3 – LOOK AT MY TOYS!

Tras haber acompañado a Tim en sus primeras aventuras y haberle ayudado a conocer a nuestras familias, el viaje continúa hacia el planeta 3 (rojo), lleno de juegos, objetos y descubrimientos. En esta ocasión, Tim llega a un lugar muy especial: **el planeta de los juguetes**.

Al aterrizar, nuestro amigo descubre que no sabe cómo jugar con los habitantes del planeta porque no conoce sus juguetes, ni sabe cómo identificarlos. Por ello, necesita la ayuda del alumnado para descubrir qué objetos se esconden en este nuevo mundo, aprender a nombrarlos en inglés, clasificarlos, describirlos y, finalmente, compartir con Tim cuál es su juguete favorito.

El reto-motor del planeta será:

“What’s your favourite toy?”

A lo largo de la misión, los alumnos explorarán vocabulario relacionado con los juguetes, los colores, los tamaños, las formas y los números, al mismo tiempo que desarrollarán progresivamente su capacidad para comprender y producir pequeños intercambios comunicativos en inglés.

El planeta incorpora además experiencias de robótica, competencia digital, expresión artística, movimiento, storytelling, juego simbólico y participación familiar, manteniendo el carácter globalizado, manipulativo y experiencial de la propuesta.

La misión culminará con la creación de un vídeo protagonizado por cada alumno junto a su juguete favorito, que permitirá demostrar lo aprendido y enviar a Tim una muestra de que la misión ha sido superada.

Al final de la misión 3 los alumnos serán capaces progresivamente de:

Comunicación en lengua inglesa
• Comprender palabras y expresiones sencillas relacionadas con los juguetes. • Reconocer oralmente vocabulario básico relacionado con juguetes, colores, formas y tamaños. • Identificar juguetes y otros objetos cuando son nombrados. • Responder a preguntas sencillas como <i>What’s this?</i>, <i>What’s that?</i>, <i>How many?</i>, <i>Where’s...?</i> y <i>What’s your favourite toy?</i> • Comprender y seguir instrucciones sencillas en inglés relacionadas con el juego, el movimiento y la realización de actividades.

- Participar en canciones, chants, dramatizaciones, cuentos y juegos relacionados con los juguetes.
- Reproducir palabras y pequeñas expresiones con apoyo del adulto.
- Expresar preferencias sencillas utilizando estructuras como: *My favourite toy is...*
- Participar en pequeños intercambios comunicativos durante situaciones de juego simbólico.

Descubrimiento y exploración

- Explorar y manipular diferentes juguetes y objetos cotidianos.
- Observar y comparar juguetes atendiendo a sus características.
- Identificar y clasificar objetos atendiendo a su color, forma y tamaño.
- Reconocer y utilizar progresivamente los colores *red, green, blue y orange*.
- Reconocer las formas básicas *circle, triangle, square y rectangle*.
- Iniciarse en relaciones espaciales básicas mediante juegos y desplazamientos.
- Utilizar el conteo del 1 al 10 en situaciones significativas con ayuda del adulto.
- Resolver pequeños retos y problemas mediante la observación, la manipulación y el juego.

Pensamiento computacional y robótica

- Comprender que una secuencia de instrucciones permite conseguir un objetivo.
- Iniciarse en los desplazamientos sencillos de un robot.
- Utilizar instrucciones sencillas para mover un robot: *go straight on, go backward y turn right*.
- Utilizar de forma guiada comandos sencillos relacionados con el funcionamiento del robot: *on, off y press the button*.
- Participar en la planificación de un recorrido para alcanzar un juguete o un objetivo.
- Anticipar qué movimientos debe realizar el robot para alcanzar un objetivo.
- Comprobar el resultado de una secuencia de instrucciones y realizar pequeños ajustes con ayuda del adulto.

Expresión artística

- Experimentar con colores, formas y diferentes materiales.
- Crear y decorar juguetes utilizando diferentes técnicas y materiales plásticos.

- Representar gráficamente su juguete favorito.
- Diseñar un juguete imaginario combinando colores, formas y tamaños.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad mediante propuestas relacionadas con el juego y los juguetes.
- Participar en producciones artísticas individuales y colectivas.
- Expresar gustos, preferencias e ideas mediante producciones plásticas.

Desarrollo personal y social

- Participar activamente en las propuestas de clase.
- Respetar turnos durante juegos, conversaciones y actividades grupales.
- Cooperar con los compañeros para resolver retos y completar la misión.
- Participar en situaciones de juego simbólico adoptando diferentes roles.
- Compartir juguetes y materiales respetando las normas de utilización.
- Cuidar los materiales, juguetes y dispositivos utilizados durante las actividades.
- Desarrollar progresivamente la autonomía en la realización de las tareas.
- Expresar sus gustos y preferencias respetando las de los demás.
- Sentirse protagonista de una misión colectiva y valorar sus propias aportaciones.

STEM

- Explorar y manipular objetos y juguetes de su entorno mediante la observación y la experimentación.
- Observar, comparar y clasificar juguetes atendiendo a características como el color, la forma y el tamaño.
- Reconocer las formas geométricas básicas: círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo.
- Identificar y utilizar los colores trabajados para describir y clasificar objetos.
- Diferenciar objetos atendiendo a su tamaño: *big* / *small*.
- Utilizar el conteo del 1 al 10 en situaciones significativas relacionadas con los juguetes.
- Establecer relaciones entre cantidad y número mediante la manipulación y el juego.
- Resolver pequeños retos de clasificación, búsqueda, orientación y organización espacial.
- Experimentar con secuencias de instrucciones y desplazamientos sencillos mediante actividades de robótica.
- Anticipar y comprobar qué recorrido debe realizar un robot para alcanzar un objetivo.

- Desarrollar estrategias de observación, razonamiento y resolución de problemas a través de retos y juegos.

Competencia digital

- Familiarizarse con dispositivos y recursos digitales con acompañamiento adulto.
- Comprender que la tecnología puede utilizarse para crear, explorar, resolver problemas y comunicarse.
- Participar en la creación de pequeños productos digitales relacionados con los juguetes.
- Utilizar de forma guiada recursos digitales interactivos para identificar, clasificar y relacionar juguetes, colores y formas.
- Observar fotos, vídeos, animaciones y recursos interactivos relacionados con la misión.
- Participar en experiencias de creación audiovisual mediante la grabación de un pequeño vídeo.
- Iniciarse en el uso responsable y seguro de dispositivos y herramientas digitales.
- Comprender que una herramienta digital puede ayudarles a expresar y compartir sus ideas y preferencias.

Contenidos lingüísticos trabajados:

- Toys: ball, doll, teddy, bike, kite, car, toy, toy shop.
- Colours: blue, green, orange, red.
- Shapes: circle, triangle, square, rectangle, big, small.
- Numbers: 1 to 10
- Classroom language: colour, trace, cut, stick, up, down, run, dance, chant, sing, play.
- Robótica: go straight on, go backward, press the button, on, off, play, turn.

Otras estructuras lingüísticas:

Las estructuras se introducirán siempre de manera funcional y vinculadas a situaciones de juego:

- What's this? What's that? It's a...
- Where's...? Here!/ There!
- How many?
- What's your favourite toy?
- I want a..., please.
- Do you like...? Yes, I do / No, I don't

PROPUESTA DE ACTIVIDADES Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL PLANETA 3

1. A Planet Full of Toys

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Objetivo:** dar a conocer el nuevo vocabulario mediante una primera exposición comprensible.
- **Desarrollo:** Tim aterriza en el nuevo planeta y encuentra diferentes juguetes esparcidos por el aula.

El docente presenta progresivamente los juguetes utilizando objetos reales, imágenes, flashcards y gestos. Cada palabra se acompaña de una acción y se repite mediante diferentes dinámicas: eco, repetición coral, susurros, voz de robot, voz de gigante...

- **Lenguaje:** *ball, doll, teddy, bike, kite, car.*

2. What's this?

- **Agrupamiento:** gran grupo e individual.
- **Desarrollo:** los niños exploran una caja misteriosa de juguetes.

Cada alumno introduce la mano sin mirar, toca un objeto e intenta descubrir qué es. La docente pregunta: "*What's this?*"

Pueden responder oralmente, repetir la palabra o señalar la imagen correspondiente.

Se acepta la participación en diferentes niveles de producción lingüística, priorizando siempre la intención comunicativa.

3. My favourite toy

- **Agrupamiento:** individual.
- **Desarrollo:** se recomienda utilizar la ficha correspondiente que se encuentra como material de apoyo en este documento, aunque también se puede utilizar cualquier otra ficha o un folio blanco.

Cada alumno nombra su juguete favorito y posteriormente intenta nombrarlo en inglés partiendo de la expresión artística par llegar a la comunicación oral.

"*What's your favourite toy? My favourite toy is...*"

Los dibujos se cuelgan en el pasillo y se realiza una pequeña exposición con ellos para que todo el colegio los pueda ver.

4. The toy shop

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** el aula se transforma en una tienda de juguetes (se puede decorar la clase o simplificar mucho la propuesta poniendo una mesa como mostrador). Un grupo representa a los vendedores y otro a los compradores. Posteriormente se intercambian los papeles. Los compradores solicitan: *I want a teddy, please!*
 - Los vendedores responden: *Here you go!*

- Los compradores agradecen: *Thank you!*

La propuesta permite introducir el lenguaje en una situación comunicativa auténtica y altamente significativa.

Para que funcione correctamente se deberá modelar mucho antes y dejar después que los alumnos practiquen con el acompañamiento de un adulto o de alumnos mayores.

Los diálogos finales se graban en vídeo y se suben al Aula Virtual para comentarlos.

5. Big or small?

- **Agrupamiento:** gran grupo e individual.
- **Desarrollo:** en la asamblea se van clasificando los juguetes en dos círculos: *big* and *small* en función de su tamaño.

Los niños manipulan juguetes reales y posteriormente realizan actividades de discriminación visual: *big /small, red /blue...*

Cuando estos contenidos estén interiorizados, en otras sesiones se pueden utilizar las fichas correspondientes incluidas como material de apoyo.

Es recomendable que estas fichas se proyecten en la pizarra y se realicen previamente con ellos para facilitar que después las realicen solos en sus mesas.

6. The planet shapes

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** Tim necesita descubrir qué formas existen en el nuevo planeta. Se presentan: circle, triangle, square, rectangle.

Los niños buscan estas formas por el aula, las identifican en objetos cotidianos y las reproducen corporalmente.

Por ejemplo: *"Find a circle!"*

Posteriormente, se relacionan las formas con los juguetes:

"A ball – circle." "A kite – triangle."

7. Colours and shapes

- **Agrupamiento:** individual.
- **Objetivo:** trabajar conjuntamente reconocimiento de formas, motricidad fina e identificación de colores.
- **Desarrollo:** se recomienda utilizar la ficha aportada como material de apoyo en la que aparece la imagen de un cohete compuesta por diferentes formas geométricas. Los alumnos escucharán consignas como:

- Colour the circles red.
- Colour the triangles blue.
- Colour the squares green.
- Colour the rectangles orange.

De este modo se integran simultáneamente: forma + color + comprensión oral + motricidad fina.

8. Toy spinner

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** para su realización se recomienda utilizar la ficha correspondiente incorporada como material de apoyo.

Se presenta a los alumnos una ruleta en la que aparecen distintos juguetes. Por turnos girarán la ruleta y cuando se detenga deberán decir en qué juguete se ha parado la flecha y representar con gestos cómo se juega con él. De este modo se combina vocabulario, expresión oral escucha y movimiento.

9. Create a toy

- **Agrupamiento:** individual.
- **Desarrollo:** los alumnos diseñan un juguete imaginario utilizando diferentes materiales. Deberán elegir su forma, color, tamaño, elementos decorativos... Posteriormente presentarán su creación y se incorporará a la exposición realizada en el pasillo.

Como ejemplo o refuerzo se puede utilizar la ficha que aparece en el material de apoyo en el que los alumnos crean la silueta de una cometa con pegatinas.

10. Red glasses

- **Agrupamiento:** gran grupo e individual.
- **Desarrollo:** el docente distribuirá por distintos lugares del aula las fichas que aparecen en el apartado dedicado a material de apoyo correspondiente.

Con ayuda del adulto los niños fabrican unas gafas especiales utilizando papel de celofán o acetato rojo.

Con ellas deberán desplazarse por el aula para encontrar las pistas ocultas relacionadas con la misión.

La propuesta utiliza imágenes rojas y verdes y convierte las gafas en una herramienta para descubrir las pistas que conducirán a la siguiente pieza del mapa.

Esta actividad resulta especialmente adecuada para trabajar: los colores, la observación, la atención, el seguimiento de instrucciones, el vocabulario y la cooperación.

11. Run, run, run!

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Objetivo:** reforzar el vocabulario de los juguetes mediante la escucha, el reconocimiento de palabras y el movimiento.
- **Desarrollo:** se colocan por el aula flashcards con el vocabulario trabajado relativo a los juguetes. En el suelo se dibuja un círculo, que se presenta como *Tim's Circle*. Todos comienzan dentro del círculo.

El docente pregunta: *Where's the* (juguete)? Y los niños deben correr hasta la tarjeta correspondiente.

Cuando escuchen: "*Tim!*", deben volver corriendo al círculo.

12. My digital toy

- **Agrupamiento:** pequeños grupos
- **Desarrollo:** esta propuesta está específicamente vinculada con la competencia digital.

Utilizando la PDI/tablet y una herramienta digital sencilla y previamente preparada por la docente, los niños crearán una composición con su juguete favorito. Podrán:

- Elegir un juguete
- Seleccionar su color
- Elegir una forma
- Modificar su tamaño
- Colocarlo en diferentes posiciones
- Verbalizar el resultado diciendo por ejemplo: *It's a big car.*

La actividad no busca únicamente "usar una tablet", sino desarrollar un uso funcional, creativo y guiado de la tecnología, aprendiendo a tomar decisiones y producir contenido digital.

Para su realización no hace falta una aplicación digital compleja, basta con utilizar algo simple y sencillo como el *Paint*.

13. Help the robot!

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Objetivo:** trabajar la orientación espacial, la secuenciación, la anticipación, la resolución de problemas, la cooperación y el lenguaje funcional.
- **Desarrollo:** los niños deberán programar el recorrido para llegar a diversos juguetes que hay dispuestos sobre el tablero mediante instrucciones sencillas:

- *go straight on*
- *go backward*
- *turn right*
- *press the button*
- *on*
- *off*

El reto permite introducir el pensamiento computacional desde una experiencia física y manipulativa. Se puede utilizar un robot de suelo o escenificarlo con una cuadrícula pintada en el suelo.

No se pretende que el alumnado memorice conceptos tecnológicos, sino que comprenda la relación entre una instrucción y una acción.

Para su correcta aplicación se recomienda utilizar los roles de robótica usados en los planetas anteriores.

14. Storytelling: There's an Alien in Your Book!

- **Agrupamiento:** gran grupo
- **Desarrollo:** Tim encuentra un libro misterioso en este planeta. Al abrirlo aparece un pequeño alienígena que está rodeado de juguetes.

Se lee en la asamblea el cuento elegido para el Planeta 3 acompañando la narración con imágenes, gestos, objetos, cambios de voz, preguntas muy sencillas, repeticiones... haciendo hincapié en el nombre de los juguetes que aparecen, sus colores, tamaños, formas, cantidades...

Los alumnos pueden participar repitiendo palabras clave o realizando determinados gestos.

Al finalizar se hará un breve resumen oral del cuento y cada alumno expresará si le ha gustado o no y por qué.

La actividad permite consolidar simultáneamente vocabulario numérico, comprensión oral, atención y disfrute literario.

- **Ampliación:** realizar una dramatización sencilla representando lo que ocurre en cada página del libro.

There's an Alien in Your Book
Tom Fletcher and Greg Abbott
Penguin Books (20 - 02 - 2020)

15. DIGITAL MISSION – PRODUCTO FINAL 3

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** al final de la misión cada niño participa en un pequeño vídeo. La estructura será muy sencilla:

- "Hello! My favourite toy is... Bye!"

Cuando sea posible, podrán añadir otras expresiones, como:

- *It's red.*
- *It's big.*
- *I like it!*

Este producto constituye el cierre natural de todo el proceso de aprendizaje.

El vídeo se convierte así en una muestra final de la misión, pero también en un producto comunicativo real creado por los propios niños.

El vídeo lo pueden realizar en casa con sus familias o en clase con el docente. Será sencillo, de corta duración y que se publicará en el aula Virtual de clase para comentarlo con los alumnos y dar a conocer sus creaciones a las familias.

FOMENTO DE LA PARTICIPACIÓN DE LAS FAMILIAS – PLANETA 3

La participación familiar vuelve a adquirir un papel fundamental, pero en este planeta se orienta hacia la identificación de los juguetes, los recuerdos asociados al juego y la comunicación oral.

Las familias no serán únicamente receptoras de información, sino participantes activas de la misión.

Reto familiar 1 – My favourite toy

Cada niño pregunta en casa:

- “What’s your favourite toy?”

El familiar responde con su juguete favorito. Lo puede grabar en un vídeo, contar en un audio o simplemente hacer un dibujo para traer a clase.

Al día siguiente se comparte en el aula.

Reto familiar 2 – Toy hunt at home

Se anima a las familias a que realicen una pequeña búsqueda de juguetes en casa. El alumno deberá encontrar:

- *Something red*
- *Something blue*
- *Something big*
- *Something small*
- *A circle*
- *A square*

Se puede documentar mediante una fotografía para comentar en clase.

- **Reto familiar 3 – A toy from the past**

Las familias buscan un juguete antiguo que haya pertenecido a alguno de sus miembros.

El niño lo presenta al grupo:

- *It’s a...*

El objetivo es establecer un pequeño puente entre generaciones, juego, memoria y lengua extranjera.

TALLER DE MENTORES – PLANETA 3

○ **Toy experts**

Siguiendo la colaboración entre diferentes edades planteada en los planetas anteriores, se organizará un nuevo Taller de Mentores.

En esta ocasión, alumnado de cursos superiores será invitado al aula para convertirse en “Toy Experts”.

Los mentores prepararán diferentes estaciones:

- Toy station: identificación de juguetes.
- Colour station: clasificación por colores.
- Shape station: búsqueda de formas.
- Counting station: contar juguetes.
- Digital station: pequeño reto en la PDI/tablet.
- Robot station: programar un recorrido.

Esta propuesta refuerza la dimensión social del proyecto y convierte el aprendizaje del inglés en una experiencia compartida dentro de la comunidad educativa.

Papel del alumnado mayor: los alumnos mayores no actuarán como profesores tradicionales, sino como acompañantes y modelos lingüísticos, favoreciendo interacciones auténticas entre edades.

MISSION COMPLETE: FIND THE NEXT PIECE – CIERRE DE LA MISIÓN

Cuando toda la misión se haya completado, se realiza una pequeña celebración. La clase observa de nuevo todas las producciones recopiladas y recuerda todo lo que ha aprendido.

Tim pregunta: *What's your favourite toy?*

Cada alumno responde con su juguete favorito y el grupo recibe una nueva pieza del mapa espacial. La pieza se coloca junto a la obtenida en los planetas anteriores.

La historia continúa...

“Tim knows our school. Now he knows our favourite toys. Where will he go next?”

Así se abre la puerta al Planeta 4: I like bananas! Este mecanismo permite mantener la motivación durante toda la experiencia.

SENTIDO PEDAGÓGICO DEL PLANETA 3

El Planeta 3: Look at my Toys! supone un paso adelante en la progresión del proyecto porque parte de un elemento especialmente significativo para el alumnado de Educación Infantil: **el juego**.

Los juguetes constituyen un contexto cercano que permite introducir la lengua extranjera desde situaciones conocidas y emocionalmente relevantes. El alumnado no aprende las palabras de manera aislada, sino que las necesita para jugar, elegir, pedir, identificar, contar, clasificar, describir y compartir.

Además, la incorporación de familias y mentores amplía los espacios de aprendizaje más allá del aula. El alumnado descubre que el inglés no pertenece únicamente a la clase, sino que puede utilizarse para jugar, comunicarse y compartir experiencias con otras personas.

Finalmente, el planeta culmina con una producción audiovisual propia. El vídeo del juguete favorito no constituye simplemente una actividad final, sino la transformación de todo el aprendizaje anterior en un producto comunicativo auténtico: el alumnado usa la lengua para decir algo que realmente quiere comunicar.

Por ello, el sentido pedagógico del Planeta 3 puede sintetizarse en una idea:

Jugamos para aprender, aprendemos para comunicarnos y nos comunicamos para compartir nuestro mundo con los demás.

De esta manera, se mantiene la narrativa de la misión espacial iniciada en los planetas anteriores, pero incrementa progresivamente el grado de autonomía del alumnado: Tim ya no solo necesita que los niños descubran el planeta, necesita que sean capaces de utilizar el inglés para enseñarle quiénes son, qué les gusta y qué quieren compartir con él.

PLANETA 4 – I LIKE BANANAS!

En el cuarto planeta de nuestra aventura (amarillo), Tim descubre un nuevo mundo lleno de colores, sabores y alimentos. Al llegar, encuentra una cesta misteriosa con diferentes productos y una pregunta que tendrá que resolver con ayuda de los alumnos: **“What’s your favourite food?”**

A través de esta nueva misión, el alumnado se acercará al vocabulario relacionado con la alimentación y las rutinas cotidianas, aprendiendo a identificar y nombrar alimentos, expresar gustos y preferencias y comprender instrucciones sencillas vinculadas a acciones como *eat, drink, peel, mix, cut* o *clean*. La propuesta parte nuevamente de situaciones significativas y cercanas, utilizando el juego, la experimentación, el movimiento, la expresión artística y la interacción oral como principales vías de aprendizaje.

El planeta incorpora, además, experiencias de exploración científica y matemática. El alumnado podrá experimentar con la mezcla de colores mediante la elaboración de una poción mágica alienígena, realizar conteos utilizando contadores con forma de bolas de helado y descubrir relaciones entre cantidades, colores y alimentos.

La **competencia digital** adquiere también un papel más activo. En este planeta, los alumnos tendrán su primer acercamiento funcional al **código QR**, aprendiendo a identificarlo, escanearlo con ayuda y descubrir que una imagen puede conducirnos a un contenido digital.

La misión culminará con la elaboración colectiva de un nuevo producto relacionado con la alimentación y con la incorporación de una nueva pieza al dispositivo de navegación de Tim, acercándonos progresivamente a la resolución de la gran misión final.

Al final de la misión 4 los alumnos serán capaces progresivamente de:

Comunicación en lengua inglesa

- Comprender palabras y expresiones sencillas relacionadas con los alimentos.
- Reconocer oralmente vocabulario básico relacionado con la comida.
- Identificar alimentos cuando son nombrados.
- Comprender preguntas sencillas como *What’s this?, What’s that?, Where’s...?, How many?*
- Expresar gustos y preferencias mediante estructuras sencillas como *I like... / I don’t like....*

- Responder a preguntas sobre sus alimentos favoritos.
- Comprender y seguir instrucciones sencillas relacionadas con acciones cotidianas.
- Utilizar progresivamente el inglés para participar en juegos, canciones, dramatizaciones y situaciones de juego simbólico.

Descubrimiento y exploración

- Explorar diferentes alimentos a través de los sentidos.
- Reconocer y clasificar alimentos atendiendo a características sencillas como color o tipo.
- Identificar algunos alimentos como saludables o menos saludables.
- Observar qué ocurre al mezclar diferentes colores.
- Formular predicciones sencillas sobre el resultado de una mezcla.
- Descubrir que una acción puede transformar un material y producir un resultado diferente.

Pensamiento computacional y robótica

- Comprender que una tarea puede dividirse en pequeños pasos ordenados.
- Identificar y ordenar instrucciones sencillas para conseguir un objetivo.
- Anticipar qué ocurrirá al realizar una secuencia de movimientos.
- Diseñar recorridos sencillos para que un robot llegue a un alimento determinado.
- Utilizar instrucciones básicas como *go straight on, turn right, turn left y go backward*.
- Detectar y corregir errores sencillos en una secuencia de instrucciones.
- Iniciarse en la planificación de algoritmos mediante juegos motores y actividades manipulativas.
- Comprender que los robots necesitan instrucciones claras y ordenadas para realizar una acción.

Expresión artística

- Representar alimentos mediante dibujos, estampaciones y producciones plásticas.
- Experimentar con diferentes colores y materiales.
- Crear producciones relacionadas con los alimentos y sus preferencias.
- Participar en canciones, chants y dramatizaciones relacionadas con la temática.
- Utilizar el color como medio de expresión y experimentación.

Desarrollo personal y social
• Expresar preferencias personales respetando los gustos de los demás. • Participar en juegos y experiencias compartidas. • Esperar el turno y respetar las normas de las actividades grupales. • Colaborar con los compañeros para resolver retos. • Adquirir progresivamente hábitos relacionados con la alimentación y la higiene. • Desarrollar autonomía al seguir pequeñas secuencias de acciones.
STEM
• Contar cantidades del 1 al 10 en situaciones significativas. • Asociar cantidades de alimentos con su representación numérica. • Utilizar contadores de bolas de helado para representar y comparar cantidades. • Reconocer relaciones sencillas entre cantidad y número. • Seguir secuencias ordenadas de acciones para realizar una tarea. • Experimentar con la mezcla de colores y observar los resultados. • Utilizar elementos tecnológicos y robóticos siguiendo instrucciones sencillas.
Competencia digital
• Reconocer un código QR como una forma de acceso a información digital. • Comprender que un código puede conducir a un contenido escondido. • Aprender a escanear un QR con ayuda del adulto. • Seguir instrucciones básicas para acceder a un recurso digital. • Utilizar recursos digitales como apoyo para descubrir, jugar y aprender.

Contenidos lingüísticos trabajados:

- Food: banana, apple, cheese, juice, milk, sandwich, pineapple, ice cream, peanut butter, breakfast, supermarket, picnic, potion.
- Colours: blue, green, orange, red, yellow.
- Actions: cook, mix, drink, peel, eat, clean, cut, stick, colour, sing, chant, dance, run, play.
- Numbers: 1 to 10
- Robótica: go straight on, go backward, press the button, on, off, play, turn.

Otras estructuras lingüísticas:

Se reutilizarán estructuras conocidas de los planetas anteriores y se incorporarán progresivamente nuevas formas relacionadas con la expresión de gustos, cantidades y peticiones. Estas estructuras permiten que el alumnado pase progresivamente de identificar vocabulario a utilizarlo con una finalidad comunicativa dentro de situaciones de juego y experimentación.

- Identificación: *What's this? It's a banana. / What's that? It's an apple.*
- Localización: *Where's the apple? Here! / There!*
- Cantidad: *How many? One / two / three...*
- Preferencias: *What's your favourite food? My favourite food is... / Do you like bananas? Yes, I do. / No, I don't. / I like... I don't like...*
- Peticiones y respuestas: *Can I have a banana, please? Yes, here you are. Thank you!*

PROPUESTA DE ACTIVIDADES Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL PLANETA 4

1. Tim is hungry

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Objetivo:** dar a conocer el nuevo vocabulario mediante una primera exposición comprensible.
- **Desarrollo:** Tim llega al nuevo planeta y descubre una cesta llena de alimentos. El docente va sacando los productos uno a uno y los presenta en inglés: *banana, apple, cheese, milk, juice...*

Los alumnos las repiten, identifican y relacionan cada palabra con su alimento correspondiente.

La actividad sirve como presentación del nuevo vocabulario y como punto de partida de la misión.

2. What's this?

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** se colocan diferentes alimentos de juguete o tarjetas en el centro de la asamblea.

Tim pregunta: *"What's this?"*

El alumnado responde colectivamente y, progresivamente, de manera individual: *"It's a banana."*

Se incorporan también las estructuras *What's that? / Where's...?*

Pueden responder oralmente, repetir la palabra o señalar la imagen correspondiente.

Se acepta la participación en diferentes niveles de producción lingüística, priorizando siempre la intención comunicativa.

3. Picnic time

- **Agrupamiento:** individual.
- **Desarrollo:** se prepara un gran picnic en el aula utilizando alimentos de juguete, tarjetas, una manta y una cesta.

Cada alumno escoge un alimento, lo nombra en inglés y lo coloca sobre la manta.

A continuación se dramatiza el picnic: *"I like apples!" "Yummy!"*

También podrán practicar pequeñas peticiones: *"Can I have a banana, please?" "Yes, here you are." "Thank you!"*

La propuesta se basa en el juego simbólico y favorece la interacción oral y social.

4. My favourite food

- **Agrupamiento:** gran grupo e individual.
- **Desarrollo:** se puede utilizar la ficha incluida en el apartado de material de apoyo o dar a los niños un folio blanco. Cada alumno dibuja su alimento favorito

y decide si se trata de un alimento saludable o menos saludable. Después realiza un pequeño *show and tell*: “*My favourite food is...*”

La actividad permite vincular el inglés con la expresión personal y favorecer la confianza para hablar ante el grupo.

Las creaciones se exponen en el pasillo y se digitalizan para subirlas al Aula Virtual de la clase.

5. The ice cream counter challenge

- **Agrupamiento:** gran grupo e individual.
- **Desarrollo:** Tim ha abierto una heladería alienígena.

Cada niño recibe una tarjeta con una determinada cantidad de bolas de helado y debe construir su helado utilizando contadores con forma de bolas de helado.

Por ejemplo: “*Three ice creams!*”

El alumnado coloca tres contadores y cuenta en inglés: “*One, two, three!*”

Se pueden plantear pequeños retos:

- “*Give me two!*”
- “*How many?*”
- “*How many ice cream balls?*”
- “*One more!*”
- “*Take one away!*”

De esta manera, el conteo del 1 al 10 deja de ser una actividad descontextualizada y se utiliza para resolver una situación de juego.

6. The colour food hunt

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** se distribuyen por el aula diferentes alimentos asociados a los colores trabajados.

Tim plantea retos que los niños tienen que encontrar para meterlos en su cesta de picnic:

- “*Find a red food!*”
- “*Find a green food!*”

La actividad combina comprensión oral, reconocimiento de vocabulario, colores y movimiento.

7. Healthy breakfast

- **Agrupamiento:** gran grupo e individual.
- **Desarrollo:** se recomienda utilizar la ficha aportada como material de apoyo. En la asamblea se conversa sobre los alimentos que tomamos durante el desayuno.

A continuación, se da a cada alumno una ficha para que cree su propia *healthy breakfast lunch box*, coloreando y colocando diferentes alimentos.

Durante el proceso se repasan sus nombres en inglés.

Finalmente se realiza un *show and tell* para presentar las creaciones.

Las creaciones se van incorporando a nuestra exposición en el pasillo.

- De este modo se integran simultáneamente: forma + color + comprensión oral + motricidad fina.

8. The Shopping List

- **Agrupamiento:** gran grupo e individual.
- **Desarrollo:** El aula se transforma en un supermercado.

Cada alumno recibe una pequeña lista de la compra con imágenes y debe encontrar los alimentos correspondientes utilizando una cesta.

Al llegar a la caja, el docente pregunta: *"What is this?"*

El alumno responde: *"It's a banana."*

Después se intercambian los papeles para que todos puedan ser compradores y vendedores.

La propuesta reproduce el juego simbólico del supermercado planteado en los materiales de la unidad.

9. Pineapple Art

- **Agrupamiento:** individual.
- **Desarrollo:** el alumnado crea una tarjeta de piña utilizando una técnica de estampación.

Se emplea media patata para estampar el cuerpo amarillo de la piña y posteriormente se incorporan las hojas verdes.

Durante la actividad se refuerzan *pineapple*, *yellow* y *green*, además de expresiones relacionadas con las acciones que realizan.

La tarjeta se la pueden llevar a casa para mostrar a sus familias.

La actividad favorece la creatividad y la motricidad fina.

10. Food Actions

- **Agrupamiento:** individual.
- **Desarrollo:** Se utilizan tarjetas de acciones.
- Cada niño toma una tarjeta y representa la acción sin hablar.
- El resto debe identificarla: *"Eat!" / "Drink" / "Mix!" / "Peel!"*

Posteriormente se combinan alimento y acción: *"Eat the banana!" / "Drink the juice!"*

A continuación, se crea una pequeña coreografía con las acciones trabajadas. Cuando suena la música, los niños se mueven libremente. Cuando la música se detiene, Tim muestra una tarjeta: *eat, drink, peel, mix, clean...* y los niños realizan inmediatamente la acción.

Al final pueden realizar la ficha de clasificación incluida como material de apoyo.

11. Tim's Magic Potion

- **Agrupamiento:** gran grupo e individual.
- **Desarrollo:** Tim necesita descubrir cuál es la bebida favorita de los habitantes de su planeta, pero tiene un problema: ¡solo dispone de bebidas de diferentes colores!

Se presentan recipientes transparentes con agua y colorantes alimenticios de los colores trabajados.

Los niños observan los colores y realizan pequeñas predicciones: “*What colour?*”

A continuación, Tim mezcla diferentes colores.

Por ejemplo:

- *yellow + blue → green*
- *red + yellow → orange*

El alumnado observa el cambio y verbaliza, con el apoyo del adulto, el resultado: “*Green!*” “*Orange!*”

Finalmente, cada grupo crea una poción mágica alienígena y decide qué color tendrá.

La actividad permite trabajar simultáneamente el vocabulario de colores, las acciones *mix* y *drink*, la observación científica, la formulación de predicciones y la expresión oral.

12. Run, run, run!

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Objetivo:** reforzar el vocabulario de los alimentos mediante la escucha, el reconocimiento de palabras y el movimiento.
- **Desarrollo:** se colocan por el aula flashcards con el vocabulario trabajado relativo a los alimentos. En el suelo se dibuja un círculo, que se presenta como *Tim's Circle*. Todos comienzan dentro del círculo.

El docente pregunta: *Where's the* (alimento)? Y los niños deben correr hasta la tarjeta correspondiente.

Cuando escuchen: “*Tim!*”, deben volver corriendo al círculo.

13. Let's make a sandwich

- **Agrupamiento:** pequeños grupos
- **Desarrollo:** Tim quiere preparar un sándwich de queso, pero ha olvidado el orden de los pasos. Se recomienda usar la ficha incluida en el apartado dedicado al material de apoyo.

Los niños reciben imágenes correspondientes a:

- Wash your hands.
- Get the bread.
- Cut the cheese.
- Put the cheese on the bread.
- Cut the sandwich.
- Eat it.

Deben ordenar las imágenes y posteriormente representar las acciones.
Esta actividad introduce la idea de **secuencia**, favorece la comprensión de instrucciones y conecta el lenguaje con acciones cotidianas.

14. Help the robot!

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Objetivo:** trabajar la orientación espacial, la secuenciación, la anticipación, la resolución de problemas, la cooperación y el lenguaje funcional.
- **Desarrollo:** El robot de Tim se ha convertido en chef, pero necesita instrucciones para llegar hasta el alimento correcto.

En una cuadrícula se colocan alimentos y obstáculos. Se puede utilizar un robot de suelo sencillo o una actividad desenchufada.

El alumnado debe programar al robot mediante órdenes sencillas:

- *Go straight on.*
- *Turn right.*
- *Turn left.*
- *Go backward.*
- *Press the button.*

De esta forma se integran el vocabulario de la unidad, la orientación espacial, la secuenciación y el pensamiento computacional.

Para su correcta aplicación se recomienda utilizar los roles de robótica usados en los planetas anteriores.

15. Storytelling: There's an Alien in Your Book!

- **Agrupamiento:** gran grupo
- **Desarrollo:** Tim encuentra un libro misterioso en este planeta. Al abrirlo aparecen unos extraterrestres que han viajado por el universo.

Se lee en la asamblea el cuento elegido para el Planeta 4 acompañando la narración con imágenes, gestos, objetos, cambios de voz, preguntas muy sencillas, repeticiones...

Los alumnos pueden participar repitiendo palabras clave o realizando determinados gestos.

Al finalizar se hará un breve resumen oral del cuento y cada alumno expresará si le ha gustado o no y por qué.

La actividad permite consolidar simultáneamente vocabulario numérico, comprensión oral, atención y disfrute literario.

- **Ampliación:** realizar una dramatización sencilla representando lo que ocurre en cada página del libro.

Peanut Butter and Aliens
Joe McGee
Abrams (29 - 08 - 2017)

16. The secret QR

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** Tim ha escondido un mensaje secreto en el planeta.

En el aula aparece un misterioso **código QR**.

Antes de escanearlo, se pregunta al alumnado qué creen que puede esconder. El docente explica que un QR es una imagen especial que puede ayudarnos a acceder a un contenido digital. Se muestra cómo abrir la cámara o lector correspondiente y enfocar el código.

Con ayuda del adulto, los niños descubren el contenido escondido: puede tratarse de un mensaje de Tim, una canción, una imagen de un alimento o una pequeña misión.

El objetivo no es únicamente “escanear un QR”, sino iniciar al alumnado en el **uso funcional, seguro y acompañado de la tecnología**, comprendiendo que una herramienta digital puede ayudarnos a descubrir información y resolver una misión.

17. DIGITAL MISSION – PRODUCTO FINAL 4

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** el producto final del Planeta 4 será la creación de un libro colectivo de recetas de la clase: *Our Alien Recipe Book*.

El libro será elaborado progresivamente a lo largo de la misión, de manera que cada actividad aporte un elemento que posteriormente formará parte del producto final. No se tratará de realizar el libro únicamente al final, sino de construirlo poco a poco, recuperando las experiencias vividas durante el planeta. Las familias participan aportando una receta sencilla que sea significativa para el niño. No es necesario que la receta esté escrita en inglés. La familia puede aportar:

- una fotografía
- un dibujo
- los ingredientes
- el nombre de la receta.

En el aula, el docente seleccionará algunos elementos lingüísticos que puedan incorporarse al libro. Así, el producto final se convierte también en un puente entre **escuela y familia**.

La portada llevará por título **Our Alien Recipe Book** y en ella aparecerá una foto de Tim con los alumnos. El libro podrá quedarse en la biblioteca del aula y utilizarse en futuras asambleas para recordar vocabulario y estructuras lingüísticas.

El producto final proporciona una finalidad real a buena parte de las experiencias del planeta y permite recoger evidencias del aprendizaje de forma natural.

Al final del proceso, el libro se digitalizará y se publicará en el Aula Virtual de clase.

FOMENTO DE LA PARTICIPACIÓN DE LAS FAMILIAS – PLANETA 4

La participación familiar se plantea como una serie de pequeños retos que permiten continuar la misión en casa.

- **Reto familiar 1 – What's your favourite food?**

Cada niño pregunta en casa:

“What’s your favourite food?”

Después lleva al aula un dibujo o representación del alimento.

- **Reto familiar 2 – Count the food**

Se anima a las familias a preparar en casa una pequeña bandeja con alimentos seguros para contar.

El niño debe contar los alimentos que hay en inglés.

Se puede grabar un pequeño vídeo o audio para compartir en clase.

- **Reto familiar 3 – Family recipe**

Se solicita a las familias que compartan una receta de una comida que le guste mucho al alumno. Puede enviarse una foto o realizarse un dibujo de la receta.

Posteriormente entrarán a formar parte del *Our Alien Recipe Book*.

- **Reto familiar 4 – QR message**

El docente prepara con cualquier herramienta digital un código QR y se lo envía a las familias.

Se les anima a que le pregunten al alumno qué es y, acompañado por un adulto, participa en su lectura.

El contenido conduce a un mensaje, canción o pequeño reto de Tim.

De esta forma, la competencia digital trabajada en el aula se transfiere a un contexto familiar de manera segura y acompañada.

- **The intergalactic cooking lab**

Los alumnos mayores no acudirán simplemente a “ayudar” a los pequeños, sino que se convertirán en científicos y chefs intergalácticos responsables de acompañarlos en la resolución de una misión.

El aula se transforma en un pequeño laboratorio de cocina alienígena organizado en diferentes estaciones.

Los mentores reciben al inicio una acreditación: **Intergalactic Chef**

Y una misión: **“Tim needs your help! Create the perfect alien recipe!”**

Los alumnos mayores tendrán que trabajar con los pequeños para superar tres estaciones.

- **The food detectives:** los mentores presentan diferentes alimentos o tarjetas. Los pequeños tienen que descubrir qué alimento es a través de preguntas, gestos y pistas. El mentor puede preguntar: *“What’s this?”* y ayudar al pequeño a responder: *“It’s an apple.”*

Después deben clasificar los alimentos por colores.

Reto conseguido: cuando completen correctamente la clasificación recibirán el primer ingrediente de su receta alienígena.

- **Ice cream engineers:** esta será la estación matemática. Los pequeños reciben una tarjeta con un pedido alienígena: *“3 ice cream balls!”*

Los mentores les ayudan a contar y colocar exactamente esa cantidad utilizando los contadores de bolas de helado. Se plantean diferentes pedidos, aumentando progresivamente la dificultad.

Los mayores actúan como acompañantes, pero dejan que sean los pequeños quienes manipulen, cuenten y resuelvan.

Reto conseguido: al completar los pedidos recibirán una segunda pieza para su receta.

- **Magic potion lab:** aquí los mentores acompañan a los pequeños en un pequeño experimento de mezcla de colores. Cada equipo recibe recipientes transparentes, agua y colorantes alimenticios.

El mentor pregunta: *“What colour?”* Los pequeños realizan una predicción y después mezclan.

Por ejemplo: *yellow + blue → green*

Los mentores ayudan a verbalizar el resultado: *“Green!”*

Finalmente, cada equipo decide el nombre de su bebida alienígena.

Por ejemplo: *Green Galaxy Drink*

Reto conseguido: el equipo conseguirá la tarjeta correspondiente a su bebida.

Después de superar las tres estaciones, cada grupo formado por mentores y pequeños recibe todos los elementos conseguidos. A continuación, tendrán que crear su propia *Alien Recipe*.

El mentor ayuda a los niños a decidir:

- Qué alimentos utilizar
- Cuántos ingredientes necesitan
- Qué colores tendrá
- Qué acciones deberán realizar
- Cómo se llamará la receta.

Los pequeños realizan los dibujos y los mayores ayudan a organizar la información. El resultado se incorporará posteriormente al *Our Alien Recipe Book*.

De esta manera, el taller de mentores no constituye una actividad aislada, sino que alimenta directamente el producto final del planeta.

MISSION COMPLETE: THE NEW PIECE – CIERRE DE LA MISIÓN

Cuando toda la misión se haya completado, se realiza una pequeña celebración. Al finalizar el planeta, Tim vuelve a comunicarse con la clase.

Gracias a todo lo aprendido y a la colaboración de los niños y niñas, Tim consigue recuperar una nueva pieza de su dispositivo de navegación.

La pieza se incorpora físicamente al panel o elemento visual de la misión que se ha ido construyendo a lo largo de los planetas.

Tim agradece especialmente que los niños hayan aprendido con él y les presenta una pequeña pista sobre el siguiente planeta, manteniendo el misterio y la motivación para continuar la aventura. El siguiente planeta que quiere visitar es de color naranja, pero aún no sabe qué habrá en él.

La incorporación de una nueva pieza convierte el progreso en algo visible y permite al alumnado comprender que cada planeta forma parte de una misión común.

SENTIDO PEDAGÓGICO DEL PLANETA 4

El cuarto planeta supone un paso adelante en la progresión metodológica de nuestra experiencia globalizada. La alimentación constituye un contexto especialmente significativo para el alumnado de Infantil porque conecta directamente con sus experiencias cotidianas, sus rutinas, sus preferencias y sus relaciones familiares.

El lenguaje se plantea desde una perspectiva eminentemente funcional. El alumnado no aprende únicamente palabras relacionadas con la comida, sino que utiliza esas palabras para pedir, identificar, contar, expresar gustos, seguir instrucciones, jugar y comunicarse con los demás.

La propuesta favorece, además, la integración de las diferentes competencias. La competencia lingüística se desarrolla mediante canciones, cuentos, juegos y situaciones comunicativas; la competencia matemática aparece en los conteos y en los retos con los contadores de bolas de helado; la competencia científica se potencia mediante la experimentación con los colores y la elaboración de la poción mágica; y la competencia digital adquiere un carácter funcional mediante la introducción del código QR.

La experimentación ocupa un lugar especialmente relevante. La *Magic Potion* permite que los niños y niñas observen, formulen pequeñas hipótesis y comprueben qué ocurre al mezclar diferentes colores. El aprendizaje se produce así mediante la acción directa sobre los materiales y la conversación sobre lo observado.

Del mismo modo, el juego simbólico adquiere una gran importancia a través del picnic, el supermercado, la heladería y el restaurante alienígena. Estas situaciones permiten reproducir contextos comunicativos reales y favorecen que el alumnado utilice el inglés con una finalidad concreta.

La participación de las familias amplía el aprendizaje más allá del aula mediante pequeños retos que conectan la misión con la vida cotidiana. A su vez, el taller de mentores mantiene la colaboración entre etapas y favorece el aprendizaje entre iguales.

El Planeta 4 se configura, por tanto, como un espacio de comunicación, juego, experimentación, cooperación y descubrimiento, en el que el inglés se convierte en una herramienta para hacer cosas, resolver problemas y vivir nuevas experiencias junto a Tim.

PLANETA 5 – LET’S GO TO THE FARM!

La aventura de Tim continúa. Después de haber recorrido los planetas anteriores, nuestro pequeño alien ha recibido una nueva señal procedente de un lugar inesperado. Esta vez, Tim no tendrá que viajar a un planeta desconocido, sino que deberá descubrir un nuevo paisaje: **una granja espacial**.

Al llegar, los alumnos descubren que algo extraño ha sucedido. La granja está vacía, los animales han desaparecido y todo parece haberse convertido en un misterioso color naranja. Tim necesita la ayuda de los pequeños exploradores para descubrir qué ha ocurrido, quién vivía allí, dónde están los animales y cómo pueden devolver la vida a la granja.

Así comienza la misión: ***“Let’s go to the farm!”***

A lo largo de este planeta, el alumnado conocerá y utilizará vocabulario relacionado con los animales de granja, los colores, los números, el reciclaje y las acciones, al tiempo que empleará estructuras lingüísticas sencillas para identificar, localizar, contar, expresar preferencias y responder a preguntas.

La misión incorpora además una dimensión científica y tecnológica especialmente significativa. El alumnado deberá observar qué sucede cuando se ponen en contacto agua caliente y fría y descubrir, mediante la experimentación, cómo se produce un movimiento en el agua.

Pero la granja no será únicamente un lugar que visitar. Se convertirá en un espacio que los niños deberán reconstruir, cuidar y explicar a los demás.

Por ello, el reto final del planeta será crear una *pequeña “Farm Space Exhibition”*, una exposición interactiva en la que las producciones del alumnado estarán acompañadas de **códigos QR**.

De este modo, el Planeta 5 transforma el aula en un pequeño museo de exploración y convierte al alumnado en creador, investigador, programador y guía de su propia exposición.

Para completar la puesta en práctica de la propuesta presentada en el planeta 5, se recomienda realizar una visita didáctica con los alumnos a una granja o a un centro de recuperación de animales.

Al final de la misión 5 los alumnos serán capaces progresivamente de:

Comunicación en lengua inglesa

- Comprender vocabulario básico relacionado con los animales de granja.
- Reconocer oralmente animales y elementos del entorno de la granja.
- Identificar animales mediante imágenes, sonidos, movimientos o pistas.
- Comprender preguntas sencillas relacionadas con animales, colores, cantidades y localización.
- Responder oralmente a preguntas sencillas utilizando palabras o estructuras breves.
- Expresar preferencias mediante la estructura *My favourite animal is...*
- Comprender y seguir instrucciones sencillas relacionadas con acciones y desplazamientos.
- Participar en canciones, chants, juegos de movimiento, dramatizaciones y rutinas en inglés.
- Utilizar progresivamente el inglés para interactuar con compañeros y docente.

Descubrimiento y exploración

- Explorar diferentes alimentos a través de los sentidos.
- Reconocer y clasificar alimentos atendiendo a características sencillas como color o tipo.
- Identificar algunos alimentos como saludables o menos saludables.
- Observar qué ocurre al mezclar diferentes colores.
- Formular predicciones sencillas sobre el resultado de una mezcla.
- Descubrir que una acción puede transformar un material y producir un resultado diferente.

Pensamiento computacional y robótica

- Comprender que un robot necesita instrucciones para desplazarse.
- Identificar secuencias sencillas de acciones.
- Utilizar comandos básicos de desplazamiento.
- Anticipar el recorrido que realizará un robot.
- Comprobar si una secuencia de instrucciones permite alcanzar un objetivo.
- Detectar y corregir pequeños errores en una secuencia.
- Participar cooperativamente en la planificación de recorridos.

Expresión artística

- Explorar diferentes materiales y técnicas.
- Crear producciones artísticas relacionadas con la granja.

• Expresar ideas mediante el dibujo, el movimiento, el sonido y la creación plástica. • Compartir las propias producciones con los demás.
Desarrollo personal y social
• Respetar turnos. • Participar en juegos colectivos. • Cooperar para conseguir un objetivo común. • Valorar las aportaciones de los compañeros. • Desarrollar progresivamente autonomía y confianza para comunicarse en inglés. • Comprender la importancia del cuidado de los animales y del entorno.
STEM
• Contar cantidades del 1 al 10 en situaciones significativas. • Asociar cantidades de alimentos con su representación numérica. • Utilizar contadores de bolas de helado para representar y comparar cantidades. • Reconocer relaciones sencillas entre cantidad y número. • Seguir secuencias ordenadas de acciones para realizar una tarea. • Experimentar con la mezcla de colores y observar los resultados. • Utilizar elementos tecnológicos y robóticos siguiendo instrucciones sencillas.
Competencia digital
• Utilizar dispositivos digitales con acompañamiento adulto. • Comprender que un código QR permite acceder a información o contenidos creados previamente. • Participar en la creación de pequeños mensajes de audio. • Utilizar la tecnología como medio para comunicar aprendizajes.

Contenidos lingüísticos trabajados:

- Farm: chicken, dog, cat, pig, cow, horse, duck, sheep, Farmer, barn, animal.
- Colours: blue, green, orange, red, yellow, brown.
- Recycling: bin, rubbish, paper, plastic, glass, organic.
- Actions: colour, trace, cut, stick, run, dance, chant, sing, play, go, recycle.
- Numbers: 1 to 10
- Robótica: go straight on, go backward, press the button, on, off, play, turn.

Otras estructuras lingüísticas:

Estas estructuras no se plantean como contenidos gramaticales aislados, sino como herramientas funcionales para resolver los retos del planeta.

- Identificación: *What's this? It's a chicken. / What's that? It's a cow.*
- Localización: *Where's the cat? Here! / There!*
- Cantidad: *How many? Three cows*
- Preferencias: *What's your favourite animal? My favourite animal is...*
- Recycling: *paper goes in the blue bin. Plastic goes in the yellow bin.*

PROPUESTA DE ACTIVIDADES Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL PLANETA 5

1. The farm has landed

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Objetivo:** dar a conocer el nuevo vocabulario mediante una primera exposición comprensible.
- **Desarrollo:** El aula aparece transformada en una granja espacial. Tim ha enviado imágenes de animales, pero los niños no saben qué ha ocurrido. El docente presenta progresivamente las imágenes: *What's this?* El alumnado observa, escucha y repite. Después, se plantea el misterio: *"Where are the animals?"* Se introduce así el reto del planeta.

2. Who's in the barn?

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** se construye un pequeño "barn" con una caja o tela. Dentro se esconde un animal. Los niños escuchan una pista: *Meow!* Y deben descubrir: *It's a cat!* Posteriormente se utilizan diferentes sonidos para que el alumnado identifique el animal oculto. El propósito es trabajar escucha, vocabulario, razonamiento y participación por turnos.

3. Farm animal orchestra

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** los niños se convierten en animales que forman parte de una orquesta. El docente dice: *Be a (animal)!* Y todos deben desplazarse como ese animal, que va cambiando cada vez. Finalmente, un niño realiza una mímica y los demás preguntan para adivinar qué es: *Are you a cow?* La propuesta favorece además el movimiento, la creatividad, la escucha y la interacción social.

4. The mystery of orange

- **Agrupamiento:** gran grupo y pequeños grupos.
- **Desarrollo:** el grupo recibe una noticia de Tim. De repente, ha habido un accidente en el laboratorio y se ha puesto todo de un color extraño. *"Everything is orange!"* El docente muestra objetos de distintos colores y los alumnos tienen que averiguar qué color es el que ha dicho Tim.

A continuación, Tim les dice que para poder descubrir qué ha pasado, deben investigar para ver cómo se creó ese color.

En la asamblea se mezclan en una gaveta con agua colorantes alimenticios amarillos y rojos para que descubran cómo se origina el naranja.

Finalmente, en pequeños grupos guiados los niños experimentan con los colores para crear ellos mismos este color y decirle el resultado a Tim.

5. Orange eruption

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** para el desarrollo de este experimento se pueden utilizar las instrucciones de la ficha incluida en el material de apoyo. En ella se detalla paso a paso la propuesta.

En la asamblea se trabajará con dos gavetas.

El recipiente pequeño contiene agua caliente coloreada y se introduce en otro recipiente con agua fría. El alumnado observa qué ocurre.

Antes del experimento se formulan pequeñas hipótesis: *What will happen?*

La experiencia permite trabajar observación, temperatura, movimiento del agua y relaciones de causa-efecto.

6. How many animals?

- **Agrupamiento:** gran grupo e individual.
- **Desarrollo:** se colocan diferentes grupos de animales en la asamblea y se va preguntando a los alumnos: *How many (animals)?*

Los niños los contarán en voz alta hasta llegar al resultado: *One, two, three...*

- Después deberán asociar cada grupo con su número.
- Como producto manipulativo, pueden crear “corrales” con diferentes cantidades.
- Finalmente pueden realizar la ficha correspondiente presente como material de apoyo en la que deberán contar y colorear las cantidades correctas.

El objetivo principal es integrar lenguaje y pensamiento matemático.

7. Build the farm

- **Agrupamiento:** pequeños grupos.
- **Objetivo:** integrar vocabulario mediante creación cooperativa.
- **Desarrollo:** cada pequeño grupo de alumnos recibirá distintos elementos con los que tendrán que crear una granja colectiva (muñecos, plastilina, palitos...).

Durante el proceso, el adulto puede pasearse haciendo diversas preguntas: *What's this? Where's the cow? What colour is it?*

Finalmente realizarán una exposición de sus granjas mostrándoselas a sus compañeros. Se pueden hacer fotos del proceso para publicarlas en el Aula Virtual.

8. Create a paper hen

- **Agrupamiento:** individual
- **Desarrollo:** en el aula se mostrarán diversas imágenes de animales de granja haciendo hincapié en las gallinas, los huevos y los pollitos.

A continuación, se les explicará a los alumnos que cada uno va a realizar una gallina en su mesa con formas geométricas.

Se irán enseñando las formas y recordando los nombres trabajados en el Planeta 3 y colocarán como ejemplo en la pizarra para que tengan un modelo de cómo se realiza la gallina.

Se utilizan círculos, triángulos y rectángulos para construir el cuerpo, las alas, el pico y la cresta.

El docente acompaña el proceso con preguntas: *What colour is the hen? What's this? Can you point to the wing?*

Finalmente, se les entregan rotuladores para que puedan decorar sus creaciones.

La propuesta culmina con una exposición de las producciones. Para realizar todo el proceso se pueden seguir las indicaciones de la ficha correspondiente incluida como material de apoyo.

9. Save the farm!

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** Tim anuncia que ya ha podido quitar toda la pintura naranja de la granja, pero que ahora se ha dado cuenta de que está llena de residuos y les pide ayuda para poder limpiarla.

Para ello les explica en la asamblea para qué sirve cada contenedor:

- blue → paper
- yellow → plastic
- green → glass
- brown → organic

A continuación, se distribuyen cajas de esos colores en mitad de la clase y se les pide a los alumnos que busquen por la clase tarjetas en las que aparezcan diversos residuos. Cuando encuentren una, tendrán que decidir a qué contenedor echarla.

La actividad combina clasificación, vocabulario y educación ambiental. Para completarla se puede dedicar otra misión a realizar las fichas correspondientes incluidas como material de apoyo.

10. Robot farm rescue

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Objetivo:** trabajar la orientación espacial, la secuenciación, la anticipación, la resolución de problemas, la cooperación y el lenguaje funcional.
- **Desarrollo:** los animales de la granja de Tim se han quedado atrapados en diferentes lugares y el robot los va a liberar, pero necesita instrucciones para llegar hasta el animal correcto.

En una cuadrícula se colocan animales y obstáculos. Se puede utilizar un robot de suelo sencillo o una actividad desenchufada.

Los niños deberán decidir:

- Hacia dónde debe ir.
- Cuántos pasos debe realizar.
- Cuándo debe girar.
- Dónde debe detenerse.

El alumnado debe programar al robot mediante órdenes sencillas:

- *Go straight on.*
- *Turn*
- *Go backward.*
- *Press the button.*

De esta forma se integran el vocabulario de la unidad, la orientación espacial, la secuenciación y el pensamiento computacional.

Para su correcta aplicación se recomienda utilizar los roles de robótica usados en los planetas anteriores.

11. Debug the farm

- **Agrupamiento:** gran grupo.
 - **Objetivo:** introducir el pensamiento computacional desde una situación significativa.
 - **Desarrollo:** en este caso el adulto prepara una secuencia incorrecta para indicársela al robot, por lo que éste no llega al animal correcto. La misión de los niños será descubrir “*What’s wrong?*” y modificar la secuencia.
- Aquí aparece por primera vez de forma explícita el concepto de **error y depuración**: Try → Check → Change → Try again.

12. My favourite farm animal

- **Agrupamiento:** individual.
- **Desarrollo:** en la asamblea se le pregunta a cada niño si tiene mascotas en casa o si tiene un animal favorito.

En mesa realizarán un dibujo del animal que hayan seleccionado y se les pedirá a las familias que quieran que aporten fotos de sus mascotas para mostrarlas en clase.

Este material será reutilizado para realizar la misión del Planeta 5.

13. Run, run, run!

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Objetivo:** reforzar el vocabulario de los animales mediante la escucha, el reconocimiento de palabras y el movimiento.
- **Desarrollo:** se colocan por el aula flashcards con el vocabulario trabajado relativo a los animales. En el suelo se dibuja un círculo, que se presenta como *Tim’s Circle*. Todos comienzan dentro del círculo.

El docente pregunta: *Where's the* (animal)? Y los niños deben correr hasta la tarjeta correspondiente. Cuando escuchen: "*Tim!*", deben volver corriendo al círculo.

14. Storytelling: Chicken in space

- **Agrupamiento:** gran grupo
- **Desarrollo:** Tim encuentra un libro misterioso en su granja. Al abrirlo aparece una gallina que quiere viajar por el espacio.
Se lee en la asamblea el cuento elegido para el Planeta 5 acompañando la narración con imágenes, gestos, objetos, cambios de voz, preguntas muy sencillas, repeticiones... Los alumnos pueden participar repitiendo palabras clave o realizando determinados gestos. Al finalizar se hará un breve resumen oral del cuento y cada alumno expresará si le ha gustado o no y por qué.
La actividad permite consolidar simultáneamente vocabulario numérico, comprensión oral, atención y disfrute literario.
- **Ampliación:** realizar una dramatización sencilla representando lo que ocurre en cada página del libro.

Chicken in space
Adam Lehrhaupt
HarperCollins (18 - 05 - 2016)

15. DIGITAL MISSION – PRODUCTO FINAL 5

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Producto:** el aula se transformará en una exposición con códigos QR.
- **Desarrollo:** el aula se decorará con las creaciones y aportaciones de los niños que realizaron en la actividad 12 para inaugurar Tim's Farm Space Exhibition. También se pueden incluir otras producciones anteriores, como las maquetas de sus granjas o las gallinas hechas con formas geométricas. Junto a cada producción aparecerá un código QR. Al escanearlo, los visitantes podrán escuchar una breve grabación realizada por los niños. Por ejemplo: "It's a cow. Moo! Moo!" La exposición se convierte así en un auténtico **museo sonoro infantil**.
- **Progresión tecnológica:** el docente generará los códigos QR a partir de los audios y garantizará que únicamente se incorporen al producto aquellos contenidos que puedan compartirse de forma adecuada. Para evitar que el QR sea simplemente un elemento decorativo, se seguirá una secuencia:

CREAR → GRABAR → ASOCIAR → ESCANEAR → ESCUCHAR →
COMPARTIR

Para la realización de esta misión es una buena idea contar con la mentorización de los alumnos mayores y abrir la exposición para que la visiten familias o compañeros de otros grupos.

FOMENTO DE LA PARTICIPACIÓN DE LAS FAMILIAS – PLANETA 5

La colaboración familiar se plantea como una extensión natural de la misión y no como una tarea académica adicional.

- **Reto familiar 1 – Save our planet**

Se anima a las familias a que cuenten con los niños cuántos contenedores de reciclaje se encuentran en su camino de la casa al colegio y a que les pregunten qué basura se debe echar en cada uno de ellos.

En casa, la familia identifica diferentes residuos y decide dónde deben depositarse. El niño puede convertirse en el “*Recycling Inspector*” de la familia durante un día y acompañarles a tirar la basura antes de acostarse.

- **Reto familiar 2 – Find an animal**

Se anima a las familias a que encuentren con los niños un animal en su entorno cotidiano, como un parque o en casa de un amigo.

El niño puede decir su nombre en inglés cuando lo encuentre y realizar una foto o un dibujo para traer a clase.

- **Reto familiar 3 – Visit a farm**

Se propone a las familias que vayan con los niños a una granja durante un fin de semana o festivo, o un centro de recuperación de fauna, sugiriéndoles algunos lugares cercanos a su colegio.

Los alumnos pueden contar su experiencia en clase o traer algún recuerdo, como una foto, vídeo o dibujo.

TALLER DE MENTORES – PLANETA 5

- **Farm exhibition**

Los alumnos mayores pueden ayudar a grabar los audios para realizar la exhibición y colaborar con la decoración de la clase.

Asimismo, pueden actuar como guías cuando la exposición se abra al resto del colegio, siempre acompañando a los alumnos pequeños con los que se han hermanado previamente.

MISSION COMPLETE: THE FARM STAR – CIERRE DE LA MISIÓN

Cuando toda la misión se haya completado, se realiza una pequeña celebración y Tim aparece con un mensaje:

“You rebuilt the farm. You helped the animals. You solved the mystery. You are ready for the next planet!”

Pero antes de continuar el viaje, Tim entrega a la clase una nueva pieza. Esta viene acompañada de la figura de una estrella naranja con una pequeña huella de animal.

Así, se incorpora al elemento colectivo que los niños han ido construyendo a lo largo de la aventura. La nueva pieza simboliza todo lo conseguido en este planeta:

- **La huella** → los animales descubiertos
- **El naranja** → el misterio resuelto
- **La estrella** → el viaje espacial
- **Las cinco puntas** → los cinco grandes retos superados: comunicar, investigar, crear, programar y compartir.

La incorporación de la pieza se realiza durante una ceremonia sencilla.

Cada niño coloca simbólicamente una pequeña “huella” de su dedo pintado con pintura naranja alrededor de la estrella mientras repite una palabra aprendida:

- *Cat!*
- *Cow!*
- *Chicken!*
- *Orange!*
- *Robot!*

Finalmente, todos juntos dicen: **“Mission complete!”**

SENTIDO PEDAGÓGICO DEL PLANETA 5

El Planeta 5 representa un momento de especial relevancia dentro de la progresión de nuestra experiencia globalizada porque el alumnado comienza a utilizar los aprendizajes lingüísticos no únicamente para reconocer y repetir, sino para actuar, resolver, crear y comunicar.

La temática de la granja ofrece un contexto altamente significativo para niños de Infantil, ya que permite conectar el aprendizaje del inglés con animales, sonidos, movimiento, colores, cantidades y experiencias manipulativas.

La exposición final proporciona al alumnado una audiencia auténtica: otras personas pueden observar y escuchar aquello que han aprendido.

Por ello, el verdadero producto del Planeta 5 es la transformación del alumnado de receptor de información a creador de significado.

Los niños descubren que pueden:

listen → think → move → create → program → explain → share

Y este recorrido constituye el verdadero sentido pedagógico del planeta.

La incorporación del pensamiento computacional adquiere especial valor porque aparece dentro de una situación narrativa y no como una actividad tecnológica independiente. El robot tiene una finalidad concreta: rescatar animales y resolver un problema. El alumnado debe anticipar, secuenciar, comprobar y modificar sus instrucciones.

Del mismo modo, los códigos QR se utilizan desde una perspectiva pedagógica: no se pretende que los niños “usen un QR” como fin en sí mismo, sino que comprendan que una creación propia puede convertirse en un mensaje que otros pueden escuchar.

El Planeta 5 supone, por tanto, un paso hacia una metodología más competencial, interdisciplinar y participativa.

La misión de Tim no consiste solamente en aprender palabras nuevas.

Consiste en descubrir que **el inglés y la tecnología sirve para hacer cosas**. Así, cuando Tim entrega la quinta pieza y anuncia que la misión ha terminado, el alumnado está preparado para continuar su viaje hacia el siguiente planeta con una nueva certeza: ***“I can use English to explore my world.”***

PLANETA 6 – LET’S GO ON HOLIDAY!

Después de superar las cinco primeras misiones, Tim llega al sexto y último planeta de su aventura. Esta vez descubre un lugar preparado para viajar: hay maletas, ropa de colores, mapas, lugares para visitar y muchas ganas de empezar las vacaciones.

Pero Tim tiene un problema: para poder regresar a su planeta necesita encontrar la sexta y última pieza de su mapa espacial. Solo cuando consiga superar todos los retos podrá completar el mapa y descubrir el camino de vuelta a casa.

La misión comienza con una pregunta que acompañará a todo el planeta:

“What are you wearing now?”

A través del juego, el movimiento, la experimentación, la expresión artística, la robótica y el uso creativo de herramientas digitales, el alumnado aprenderá a identificar y utilizar vocabulario relacionado con la ropa, los colores, las vacaciones y las acciones, al mismo tiempo que recupera estructuras comunicativas trabajadas durante las misiones anteriores.

El planeta culminará con un momento especialmente significativo: Tim encontrará la sexta pieza y completará su mapa. Como ya no quedan más planetas por explorar, el alumnado preparará una fiesta de despedida. Antes de que Tim emprenda su viaje de regreso, toda la clase se hará una fotografía junto a él y cada uno podrá llevarse una pequeña foto-sticker impresa por ellos mismos al instante como recuerdo de la aventura compartida.

La misión final será, por tanto: **Take a picture with Tim!**

Al final de ella los alumnos serán capaces progresivamente de:

Comunicación en lengua inglesa

- Comprender palabras y expresiones sencillas relacionadas con las prendas de vestir, los colores y las vacaciones.
- Identificar prendas de vestir cuando son nombradas oralmente y asociarlas con su representación visual o con objetos reales.
- Comprender preguntas sencillas relacionadas con la ropa, como “*What’s this?*”, “*What are you wearing?*”, “*Where’s...?*”, “*How many?*”.
- Utilizar progresivamente la estructura “*I’m wearing...*” para expresar qué prendas lleva.
- Comprender y seguir instrucciones sencillas relacionadas con las actividades del aula: *colour, trace, cut, stick, run, dance, sing, play, read, swim, climb*.

- Participar en canciones, juegos motores, dramatizaciones, desfiles y pequeñas situaciones comunicativas en inglés.
- Utilizar el vocabulario aprendido para compartir información sobre sus preferencias, sus prendas y sus vacaciones.

Descubrimiento y exploración

- Desarrollar progresivamente autonomía en la elección y utilización de materiales.
- Tomar pequeñas decisiones relacionadas con las actividades: qué ropa llevar, qué color utilizar, cómo decorar una camiseta o hacia dónde dirigir el robot.
- Participar activamente en juegos y actividades colectivas respetando turnos, normas y ritmos individuales.
- Aumentar progresivamente la confianza para utilizar palabras y expresiones en inglés delante de los demás.
- Valorar los propios logros y reconocer los avances realizados a lo largo de las diferentes misiones.

Pensamiento computacional y robótica

- Desarrollar nociones espaciales básicas mediante recorridos, desplazamientos y juegos de orientación.
- Introducir estrategias iniciales de pensamiento computacional, anticipando secuencias de movimientos antes de ejecutarlas.
- Diseñar y comprobar secuencias de instrucciones para conducir un robot desde un punto de partida hasta un destino.
- Detectar errores en una secuencia y modificar las instrucciones para conseguir el objetivo.

Expresión artística

- Explorar las posibilidades creativas del dibujo, el color, el diseño y la composición.
- Diseñar y decorar una camiseta como forma de expresión personal.
- Representar mediante dibujos lugares a los que les gustaría viajar durante las vacaciones.
- Participar en canciones, bailes, dramatizaciones y pequeños desfiles relacionados con la temática del planeta.
- Crear un recuerdo artístico y fotográfico colectivo que represente la experiencia compartida durante el proyecto.

Desarrollo personal y social
• Participar en actividades cooperativas mostrando actitudes de ayuda, respeto y colaboración. • Respetar las producciones, ideas y elecciones de los demás. • Aprender a compartir materiales y espacios durante los juegos y talleres. • Participar en la preparación colectiva de la despedida de Tim. • Valorar la importancia de pertenecer a un grupo y contribuir al logro de una meta común. • Desarrollar actitudes de responsabilidad mediante el cuidado de los materiales, especialmente durante las experiencias digitales, artísticas y científicas. • Comprender que el éxito de una misión colectiva depende de la participación y colaboración de todos.
STEM
• Reconocer y utilizar oralmente los números del 1 al 10 en situaciones significativas. • Clasificar prendas atendiendo a diferentes criterios, como tipo, color o adecuación a una determinada situación meteorológica. • Identificar y completar series y patrones sencillos utilizando prendas, colores u otros elementos. • Desarrollar la capacidad de observación, comparación y formulación de pequeñas hipótesis mediante experiencias manipulativas.
Competencia digital
• Utilizar dispositivos digitales de manera guiada y con una finalidad educativa concreta. • Participar en la realización de fotografías utilizando una tablet. • Comprender de manera inicial la relación entre una fotografía realizada digitalmente y su transformación en un producto físico mediante una mini impresora fotográfica. • Utilizar la tecnología como herramienta para crear, documentar, compartir y conservar evidencias del aprendizaje. • Participar en experiencias de robótica educativa mediante la interacción con dispositivos programables. • Seguir instrucciones básicas relacionadas con el funcionamiento de dispositivos: <i>on, off, press the button, go</i>. • Desarrollar hábitos iniciales de uso responsable y cuidado de los dispositivos tecnológicos.

Contenidos lingüísticos trabajados:

- Clothes: T-shirt, trousers, dress, skirt, shoes, flip-flops, hangers.
- Colours: blue, green, orange, red, yellow, pink.
- Holidays: suitcase, beach, travel.
- Actions: colour, trace, cut, stick, run, dance, chant, sing, play, go, read swim, climb, put on.
- Numbers: 1 to 10
- Robótica: go straight on, go backward, press the button, on, off, play, turn.

Otras estructuras lingüísticas:

Estas estructuras no se plantean como contenidos gramaticales aislados, sino como herramientas funcionales para resolver los retos del planeta.

- Identificación: *What's this? It's a... / What's that? It's a...*
- Localización: *Where's the ...? Here! / There!*
- Cantidad: *How many?*
- Preferencias: *What's your favourite...? My favourite colour is...*
- Ropa: *What are you wearing? I'm wearing...*

PROPUESTA DE ACTIVIDADES Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL PLANETA 6

1. Welcome to the Holiday Planet

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Objetivo:** dar a conocer el nuevo vocabulario mediante una primera exposición comprensible.

Desarrollo: Tim aparece en el aula acompañado de una maleta. Les explica a los niños que sólo le queda una pieza por encontrar y que está preparando el equipaje para poder irse a casa.

Dentro hay diferentes prendas de vestir. El docente va sacándolas una a una y presenta el vocabulario mediante objetos reales: *"This is a T-shirt."*

El alumnado puede tocar, observar, probarse y manipular las prendas. Después, Tim formula la pregunta que inaugura la misión: *"What are you wearing now?"*

Los niños van indicando lo que llevan puesto en la asamblea. No se pretende inicialmente que todo el alumnado produzca la estructura completa: pueden responder señalando, mostrando una prenda o diciendo únicamente la palabra.

2. Pack Tim's suitcase

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** Tim les pide ayuda para preparar su maleta. Se colocan diferentes prendas por el aula.
- El docente formula instrucciones: *"Find the T-shirt!"* *"Put the shoes in the suitcase!"*
- Los alumnos buscan la prenda correspondiente y la introducen en una maleta real o de juguete mientras van diciendo su nombre.

3. What are you wearing?

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** Se prepara un pequeño espacio de juego simbólico con prendas. Cada alumno escoge una prenda, se la pone y desfila delante de sus compañeros.

El docente modela: *"What are you wearing?"*

Y el alumnado responde: *"I'm wearing a skirt."*

Para quienes todavía no puedan producir la estructura completa, se aceptarán respuestas como: *"Skirt!"*

La actividad permite además recuperar colores: *"I'm wearing a pink T-shirt."*

4. Colour hunt

- **Agrupamiento:** gran grupo y pequeños grupos.
- **Desarrollo:** se colocan tarjetas de colores por diferentes zonas del aula.

El docente dice: *"Find blue!"*

Los niños deben desplazarse hasta el color correspondiente.

Posteriormente se incorporan prendas: *"Find the red T-shirt!"*

Finalmente, se plantea un reto de memoria: el docente muestra una prenda durante unos segundos, la esconde y pregunta: *"What colour is it?"*

5. Tim's fashion show

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** en el aula va a ocurrir algo excepcional. Se va a organizar una auténtica pasarela espacial en la que los niños van a desfilan para mostrarle a Tim las prendas que llevan puestas y decírselas en inglés para que él se aprenda sus nombres.

Cada niño escoge una o dos prendas y desfila mientras suena música. El objetivo no es realizar una producción lingüística perfecta, sino utilizar el lenguaje dentro de una experiencia corporal y social.

El docente acompaña: *"Look! María is wearing a dress!"*

Y anima al alumnado: *"I'm wearing..."*

El desfile se concibe como una estrategia para practicar vocabulario, ganar confianza y favorecer la expresión personal.

6. What should I wear?

- **Agrupamiento:** gran grupo e individual.
- **Desarrollo:** Tim quiere viajar para irse a su casa, pero no sabe qué ropa llevarse, porque depende mucho del tiempo que haga en su planeta. Tiene muchas dudas.

Les presentan tres situaciones y un montón de ropa (o tarjetas de ropa): *sunny, rainy, snowy*.

Se comenta cada situación en la asamblea y se muestran algunas imágenes de días soleados, lluviosos y nevados.

Después se plantea el reto oral: *"Sunny. What do we need?"*

El alumnado debe seleccionar las prendas adecuadas en función de la situación elegida. Pueden señalar, coger o nombrar la prenda y colocarla en el montón dedicado a la situación correcta (*sunny, rainy, snowy*).

Como actividad individual, completarán una ficha en la que deberán dibujar una prenda y decidir si corresponde a un día soleado, lluvioso o nevado. Se puede utilizar la ficha incluida en el apartado de material de apoyo.

7. Design your T-shirt

- **Agrupamiento:** gran grupo e individual.
- **Desarrollo:** En la asamblea se presentarán diversas imágenes de camisetas con dibujos pintados en ellas. Una vez comentadas, se anuncia a los niños de que van a diseñar su propia *Tim's Holiday T-shirt* utilizando colores, dibujos, formas y elementos relacionados con sus vacaciones imaginarias.

Cada niño recibe una plantilla de camiseta. Para ello se puede utilizar la ficha correspondiente incluida en el material de apoyo.

Después, se realiza una pequeña exhibición oral: “*My T-shirt!*” “*Pink!*” “*Blue T-shirt!*” y se exponen en los pasillos para mostrárselas a Tim y a otros compañeros del colegio.

La actividad permite convertir el vocabulario lingüístico en una producción artística personal.

8. Pink bubble Foam

- **Agrupamiento:** gran grupo y pequeños grupos.
- **Desarrollo:** el aula se transforma en un pequeño laboratorio en el que el alumnado experimentará con espuma rosa utilizando agua, jabón y colorante alimenticio.

Tim les indicará que les va a enseñar hacer pompas del color del planeta que está visitando. Antes de comenzar se anticipará: *What colour is it?*

Después, se realizará el experimento en la asamblea y los niños podrán tocar, remover, llenar recipientes y realizar pequeñas impresiones con la espuma en una cartulina grande.

A continuación, se replicará el experimento en pequeños grupos para incorporando esta exploración sensorial como experiencia STEM, incluyendo observación, mezcla, manipulación y creación artística con espuma.

9. Clothes Pattern Detective

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Desarrollo:** Tim ha encontrado una serie de prendas dispuestas en el suelo. El docente las va colocando siguiendo una secuencia: *T-shirt – shoes – T-shirt – shoes – ?*

El alumnado debe descubrir qué elemento falta.

Se realizarán diferentes series con prendas, colores y tamaños.

Posteriormente, los niños crearán su propia serie para que un compañero la continúe.

La actividad conecta directamente el vocabulario con el desarrollo del razonamiento lógico y la identificación de patrones.

10. Robot goes on holiday

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Objetivo:** trabajar la orientación espacial, la secuenciación, la anticipación, la resolución de problemas, la cooperación y el lenguaje funcional.
- **Desarrollo:** el robot también se va de vacaciones de verano y necesita hacer su maleta para irse de vacaciones. Pide ayuda a los alumnos para recibir instrucciones de modo que pueda llegar a recoger todas las prendas que tiene esparcidas por el suelo.

En una cuadrícula se colocan prendas y obstáculos. Se puede utilizar un robot de suelo sencillo o una actividad desenchufada.

Los niños deberán decidir:

- Hacia dónde debe ir.
- Cuántos pasos debe realizar.
- Cuándo debe girar.
- Dónde debe detenerse.

El alumnado debe programar al robot mediante órdenes sencillas:

- *Go straight on.*
- *Turn*
- *Go backward.*
- *Press the button.*

De esta forma se integran el vocabulario de la unidad, la orientación espacial, la secuenciación y el pensamiento computacional.

Para su correcta aplicación se recomienda utilizar los roles de robótica usados en los planetas anteriores.

11. Where do you want to go?

- **Agrupamiento:** gran grupo e individual.
- **Desarrollo:** tras comentar en clase diversas imágenes y opciones de lugares cada niño imagina un destino para sus vacaciones. Puede ser: *the beach, the mountains, a city, a magical planet* o cualquier lugar imaginado.

Cuando todos lo hayan pensado lo dibujan en la ficha incluida en el apartado de material de apoyo o en un folio en blanco.

A continuación, se realiza un pequeño *show and tell* en el que el docente pregunta: “*Where do you want to go?*”

El alumnado puede responder con una palabra o expresión breve.

Esta propuesta desarrolla simultáneamente imaginación, comunicación, confianza y expresión gráfica.

12. Run, run, run!

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Objetivo:** reforzar el vocabulario de las prendas de vestir mediante la escucha, el reconocimiento de palabras y el movimiento.
- **Desarrollo:** se colocan por el aula flashcards con el vocabulario trabajado relativo a las prendas de ropa. En el suelo se dibuja un círculo, que se presenta como *Tim's Circle*. Todos comienzan dentro del círculo.

El docente pregunta: *Where's the* (prenda)? Y los niños deben correr hasta la tarjeta correspondiente.

Cuando escuchen: “*Tim!*”, deben volver corriendo al círculo.

13. Storytelling: Aliens love underpants

- **Agrupamiento:** gran grupo
- **Desarrollo:** Tim encuentra un libro misterioso en su maleta. Al abrirlo aparece un alienígena en calzoncillos.

Se lee en la asamblea el cuento elegido para el Planeta 6 acompañando la narración con imágenes, gestos, objetos, cambios de voz, preguntas muy sencillas, repeticiones...

Los alumnos pueden participar repitiendo palabras clave o realizando determinados gestos.

Al finalizar se hará un breve resumen oral del cuento y cada alumno expresará si le ha gustado o no y por qué.

La actividad permite consolidar simultáneamente vocabulario numérico, comprensión oral, atención y disfrute literario.

- **Ampliación:** realizar una dramatización sencilla representando lo que ocurre en cada página del libro.

Aliens love underpants

Simon & Schuster Children's (08 - 05 - 2007)

14. DIGITAL MISSION – PRODUCTO FINAL 6

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Producto:** el aula se transformará en una exposición con códigos QR.
- **Desarrollo:** se prepara un pequeño Holiday Photocall en clase a modo de. El alumnado escoge una prenda o accesorio, posa y responde, con el nivel de apoyo necesario: “*What are you wearing?*” “*A T-shirt!*” El docente va realizando fotografías individuales con ayuda de los demás alumnos. Para ello, les indicará cómo usar una tablet conectada a una mini impresora fotográfica para imprimir pequeñas fotografías adhesivas. Esta actividad convierte la fotografía en una evidencia física y tangible del aprendizaje, al tiempo que introduce al alumnado en un uso funcional y creativo de la tecnología digital. Todas las fotografías impresas anteriormente se convierten ahora en una instalación colectiva en la que cada niño coloca su fotografía-sticker en un gran mural: **OUR HOLIDAY ADVENTURE**

FOMENTO DE LA PARTICIPACIÓN DE LAS FAMILIAS – PLANETA 6

La participación familiar adquiere en este último planeta un carácter especialmente simbólico: las familias también han acompañado a Tim durante todo el viaje y ahora participan en su despedida.

- **Reto familiar 1 – Holiday Photo**

Se anima a las familias a que los niños traigan a clase una foto realizada durante sus últimas vacaciones. Si no es posible, también pueden traer un dibujo de las mismas.

El objetivo es que el alumnado pueda presentarla ante sus compañeros. Al mostrarla en la asamblea, se pueden realizar breves preguntas para que el resto adivine las respuestas: *Where's Carlos? Is it sunny? He's wearing...*

- **Reto familiar 2 – The map is complete!**

Como último reto, se invita a las familias a observar con sus hijos el mapa completo de Tim y recordar:

- Qué planetas visitaron.
- Qué aprendieron.
- Qué palabras recuerdan.
- Cuál fue su actividad favorita.

El objetivo no es evaluar conocimientos, sino hacer visible el recorrido realizado.

- **Reto familiar 3 – A message for Tim**

Se propone a las familias que graben un audio breve en el que el alumno se despida de Tim. Estos audios se pueden escuchar durante la fiesta de despedida del extraterrestre.

TALLER DE MENTORES – PLANETA 6

○ Travel Agency

En esta última misión, los mentores se convierten en trabajadores de una misteriosa agencia de viajes espacial. Su misión es ayudar a Tim a preparar su viaje de regreso.

Se organiza el aula en pequeñas estaciones:

1. **Pack it!:** los mentores muestran diferentes prendas. Los pequeños viajeros reciben una tarjeta con una selección (por ejemplo: T-shirt + shoes + skirt). Deben localizar las prendas con ayuda de los mayores y preparar la maleta.
2. **Design it!:** los mentores ayudan a diseñar el outfit que Tim va a llevar durante su viaje de regreso en la nave espacial. Los niños lo pintarán en un folio y los mayores les animarán a que vayan nombrando las prendas y los colores que utilizan.
3. **Photo studio:** los mentores se encargan de ayudar a los pequeños a preparar el estudio fotográfico en el que se va a hacer la foto de despedida con Tim.

Este taller convierte a los mentores en auténticos facilitadores del aprendizaje, favoreciendo la interacción entre edades y permitiendo que el alumnado pequeño aprenda también observando modelos lingüísticos de otros niños.

MISSION COMPLETE: THE GOODBYE PARTY – CIERRE DE LA MISIÓN

La última misión es también el producto final de la aventura. Para celebrarlo el aula se transformará en una pequeña **Tim's Goodbye Party**.

Tim recibe una misteriosa caja y dentro aparece la sexta pieza del mapa.

Pero todavía hay un último reto: el alumnado debe recordar los aprendizajes de los seis planetas para descubrir dónde colocarla.

Se realiza una pequeña búsqueda cooperativa por el aula utilizando pistas:

“Where’s the piece?” “Here!”

Cuando finalmente colocan la pieza, el mapa queda completo por primera vez. Tim observa el mapa y comprende que ya puede regresar a su planeta.

Este momento marca una diferencia fundamental respecto a los planetas anteriores: ya no existe una nueva misión después de esta.

Y, para despedirse, Tim se quiere llevar una foto de todos los alumnos de recuerdo a su hogar para enseñársela a su familia. Se coloca junto a los niños y se realiza una foto-sticker colectiva. La fotografía será tomada con la tablet y podrá imprimirse mediante la mini impresora que el grupo aprendió a utilizar anteriormente.

La misión termina así con una experiencia emocionalmente significativa: el alumnado no solo ha aprendido inglés, sino que ha construido un recuerdo compartido de todo el proyecto.

¡Todo el mundo celebra que Tim ya puede volver a casa!

SENTIDO PEDAGÓGICO DEL PLANETA 6

El último planeta cerrar el proceso de aprendizaje mediante la transferencia. El alumnado recupera vocabulario y estructuras trabajadas durante las misiones anteriores y los utiliza en nuevas situaciones. De este modo, el aprendizaje deja de entenderse como una sucesión de unidades independientes y se convierte en una aventura acumulativa.

La ropa y las vacaciones constituyen, además, contextos extraordinariamente cercanos al alumnado de tres años. Vestirse, escoger una prenda, preparar una maleta o imaginar dónde viajar son acciones que permiten utilizar el inglés dentro de situaciones comprensibles y funcionales.

El planeta incorpora igualmente una dimensión importante de autonomía y toma de decisiones. Elegir qué llevar en una maleta, diseñar una camiseta, seleccionar un destino o decidir cómo debe desplazarse un robot convierte al niño en protagonista de su aprendizaje.

Uno de los elementos especialmente relevantes es la utilización de la mini impresora fotográfica. La tecnología no aparece como un elemento accesorio ni como entretenimiento, sino como una herramienta al servicio de una finalidad pedagógica concreta: crear evidencias, compartirlas, generar recuerdos y dar valor a la producción del alumnado.

La fotografía final adquiere, además, una función emocional. En Educación Infantil los aprendizajes se consolidan también mediante experiencias afectivas y significativas. Convertir el final del proyecto en una celebración permite que el alumnado perciba que ha conseguido algo importante.

La despedida de Tim introduce también una primera aproximación al concepto de cierre de un proceso. Durante seis planetas, Tim ha necesitado la ayuda del alumnado. Ahora, gracias a su colaboración, puede regresar a casa. El personaje funciona así como hilo conductor, pero el auténtico protagonista siempre ha sido el grupo.

Finalmente, el planeta culmina la lógica gamificada de la experiencia. Cada misión comenzó con un reto, generó aprendizajes y permitió recuperar una pieza del mapa. En esta última misión, las seis piezas se reúnen y el mapa queda acabado.

La sexta pieza representa, por tanto, algo más que el final de la gamificación: representa la culminación del proceso de aprendizaje.

Cuando el mapa queda completo, también queda completo el recorrido educativo de Tim y de su pequeño equipo de exploradores.

MISSION COMPLETE!

EVALUACIÓN

La evaluación se plantea como un proceso continuo, formativo, global e individualizado. No se entiende como una prueba final, sino como un proceso de observación permanente durante las actividades. La experiencia llevada a cabo utilizó la observación sistemática, el diario docente, registros anecdóticos, listas de cotejo, rúbricas, análisis de producciones y documentación digital. Para su puesta en práctica se ofrecen rúbricas de ejemplo que se pueden reutilizar.

- **Autoevaluación del alumnado:** al finalizar cada misión, se usa una autoevaluación adaptada a esta edad, con apoyos visuales y ayuda del docente. Se contempla expresamente que se realice mediante la expresión de emociones, actividades favoritas, aprendizajes adquiridos y metas personales (¿qué te gustaría saber más?).
- **Coevaluación:** igualmente estará adaptada a esta edad permitiendo introducir de forma muy temprana la idea de que aprendemos juntos y podemos ayudarnos. Las fichas incluyen instrumentos específicos de autoevaluación y coevaluación que permiten comprobar los conocimientos adquiridos.
- **Evaluación de la participación familiar:** este aspecto nunca se evaluará desde una perspectiva de cantidad o exigencia. Se valorará:
 - La facilidad de acceso a las propuestas.
 - La participación voluntaria
 - La comunicación escuela-familia
 - La utilidad percibida
 - La posibilidad de participar sin conocimientos tecnológicos.
 - El interés generado en los alumnos.

Se insta a incorporar cuestionarios al final de la experiencia para poder valorar la accesibilidad, la facilidad de uso de las herramientas y la satisfacción con la experiencia.

- **Evaluación de la práctica docente:** debe ser uno de los factores clave a la hora de seguir aplicando la experiencia didáctica. Esta evaluación fomentará la reflexión y su adaptación, incluyendo aspectos como la consecución de objetivos, la adecuación de las actividades, la funcionalidad tecnológica, la participación familiar y la organización temporal y espacial.

¿Qué evaluamos?	¿Cómo?	¿Cuándo?	Producto
Comprensión oral	Observación/lista de cotejo	Durante las actividades	Respuestas/acciones
Producción oral	Registro anecdótico	Productos y juegos	Palabras/expresiones
Competencia digital	Lista de cotejo	Actividades digitales	Uso guiado de dispositivos
Pensamiento computacional	Observación	Retos robóticos	Secuencias/errores
Cooperación	Observación	Talleres y retos	Participación/ayuda
Autonomía	Registro	Todo el planeta	Elecciones y acciones

MATERIAL EXTRA DE APOYO

La experiencia globalizada *Hello, Tim! Aventureros digitales* cuenta con diverso material de apoyo diseñado específicamente para facilitar su implementación en el aula y enriquecer las experiencias de aprendizaje. A continuación, se pone a disposición del profesorado un conjunto de recursos que puede utilizar, adaptar y ampliar en función de las necesidades concretas de su alumnado.

Estos materiales de apoyo no son necesarios para llevarla a cabo, ni replicarla. De manera que los docentes pueden utilizarlos como material extra o no usarlos.

Entre ellos se incluyen fichas de elaboración propia, diseñadas en coherencia con las diferentes aventuras y contenidos trabajados; herramientas e instrumentos de evaluación, que permiten realizar un seguimiento del progreso del alumnado; juegos y actividades interactivas y un [enlace a una presentación](#) de la experiencia que cuenta con actividades interactivas y diferentes propuestas digitales que complementan y amplían las actividades desarrolladas en cada aventura. Estos recursos permiten enriquecer las experiencias de aprendizaje y ofrecen diferentes posibilidades de interacción, exploración y práctica.

Una experiencia para compartir, adaptar y replicar

Uno de los propósitos de *Hello, Tim! - Aventureros digitales* es que la experiencia pueda ser reutilizada y replicada por otros docentes, trascendiendo el contexto concreto para el que fue diseñada inicialmente. Aunque las propuestas están planteadas para 3 años de Educación Infantil (y así se ha llevado a cabo en la realidad), su estructura, materiales y metodología permiten trasladarlas a otros niveles de la etapa.

El profesorado podrá adaptar el grado de dificultad, los tiempos, las consignas, los agrupamientos, los recursos y las actividades a las características, intereses, ritmos y necesidades de su alumnado. De este modo, una misma aventura puede convertirse en una experiencia diferente en función del grupo y del nivel educativo en el que se implemente.

La disponibilidad de materiales, recursos digitales y propuestas claramente estructuradas favorece, por tanto, que *Hello, Tim! - Aventureros digitales* sea una experiencia abierta, transferible y replicable, susceptible de ser enriquecida por otros docentes y de generar nuevas propuestas a partir de la experiencia compartida. Se pretende así que el proyecto no constituya una propuesta cerrada, sino un punto de partida para que otros profesionales puedan llevarlo a sus aulas, transformarlo y hacerlo suyo, manteniendo siempre su esencia: aprender explorando, jugando, creando y descubriendo juntos.

What's in My Bag? – Big Group Activity

1. Materials Needed:

- A small bag o backpack
- A pencil
- A crayon
- A small toy or any other school-related item

2. Process:

- Gather the children in a circle.
- Show them the bag and say, "This is my school bag!"
- One by one, pull items of the bag (pencil, crayon, etc.) and ask the children to name each item.
- For example, pull out the pencil and ask, "What's this?" Encourage them to respond, "It's a pencil!"
- After identifying each item, give it to a child to hold.
- When all the items are out of the bag, ask the children to help put everything back into the bag by naming the objects again as they place them inside.

★ **Extra activity** → Let the children draw with the crayon or pencil on a piece of paper, pretending they are "going to school."

★ Objective:

To help students develop and practice basic vocabulary related to school items (e.g., pencil, crayon, bag) through a hands-on group activity. The activity focuses on improving object recognition, listening skills, and verbal expression in a fun and interactive setting, while also introducing simple question-and-answer structures.

Crayons and Pencils Race – Big group activity

1. Preparation:

- Place a table with pencils and crayons at one end of the classroom.
- At the other end, place an empty bag.
- Children form a line behind the empty bag.

2. Start of the Race:

- The teacher says: "Put (a crayon or a pencil) into the bag."
- At the teacher's signal, the first child from the line runs to the table, picks a pencil or a crayon, and then runs to the bag.
- The next children repeat the process until everybody has participated.

★ **Extra activity** → Review the words "pencil," "crayons," and "bag" with the children, and ask questions to ensure they understand the terms, like "Where did you put the crayons?", "What did you use to draw?", etc

★ **Objective:**

To help students develop basic vocabulary comprehension and usage of the words "pencil," "crayons," and "bag" through a fun and interactive relay race. This activity encourages listening, following instructions, and physical engagement to enhance language learning and reinforce vocabulary retention.

Additional Skills Developed:

- Motor skills (running and picking objects)
- Listening comprehension
- Turn-taking and teamwork

Tim's Bag I – Individual and Big Group Activity

1. Preparation:

- Draw a big bag in a large poster board and stick it on the wall.
- Draw simple school items and make copies of them (older children may help).

2. Process:

- Give the copies to the children for colouring them as they like.
- When they are coloured, each student will stick it on the school bag while saying their name in English.
- The next children repeat the process until everybody has participated.

★ Objective:

To introduce and reinforce basic school-related vocabulary through an interactive group activity. Students will develop recognition of items like "bag," "crayons," and "pencil" while practicing simple sentences and their names in English. The activity also promotes creativity, collaboration, and active participation in a fun and supportive environment.

Tim's Bag II – Individual and Big Group Activity

1. Preparation:

- Bring the big bag you've made in Unit 1.1 and stick it on the wall.
- Make more simple drawings of school items and distribute copies of the school items.

2. Process:

- Give the copies to the children for colouring them as they like.
- When they are coloured, each student will stick it on the school bag while saying their name in English.
- Have them remember the names of the school items they have already learnt.

3. Extension Activities:

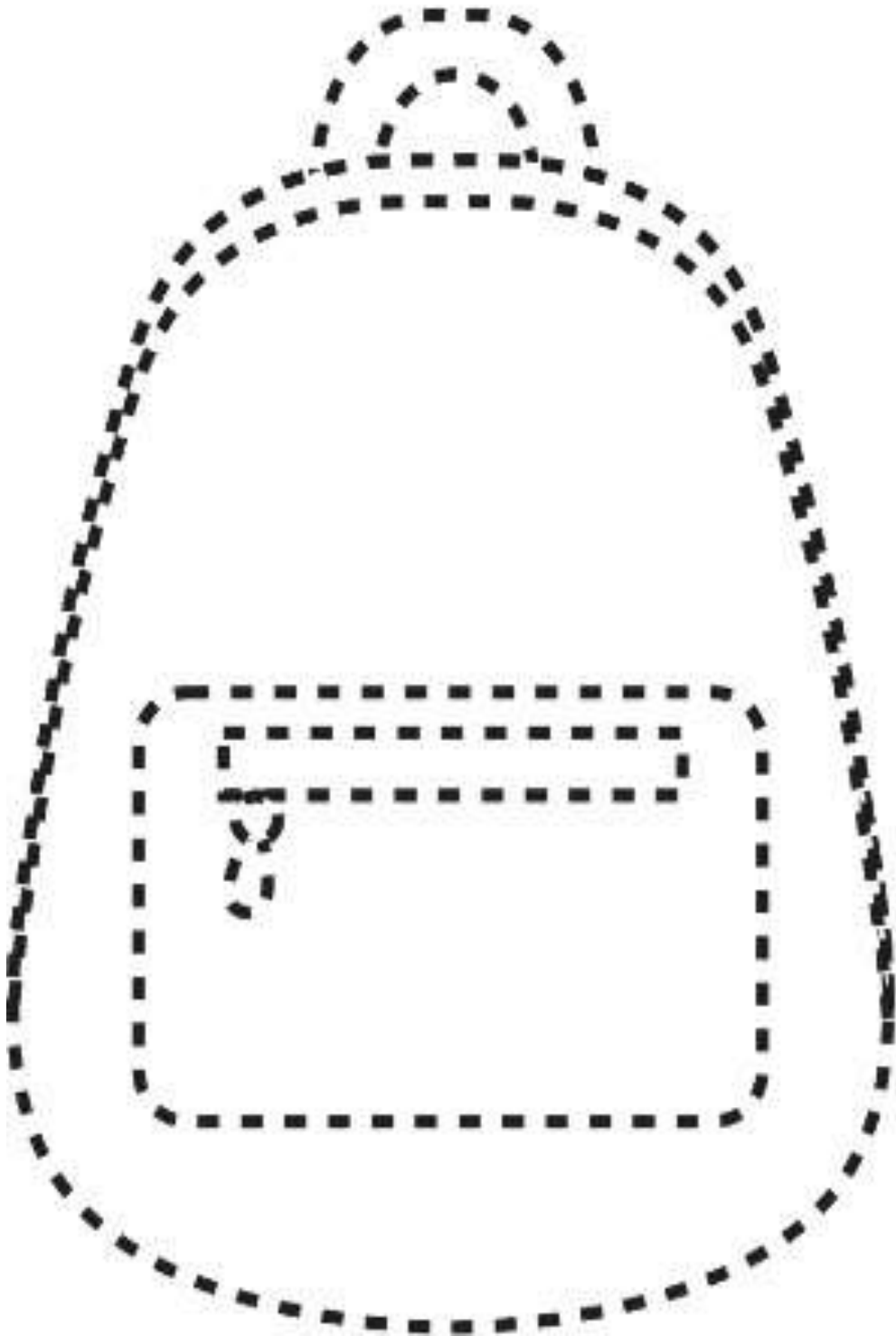
- Make pictures and videos of the process.
- Put them on your virtual classroom.
- Have them remember what children made from time to time watching the media you uploaded.

★ Objective:

To introduce and reinforce basic school-related vocabulary through an interactive group activity. Students will develop recognition of items like "bag," "crayons," and "pencil" while practicing simple sentences and their names in English. The activity also promotes creativity, collaboration, and active participation in a fun and supportive environment.

NAME: _____

★ Trace and colour. You can also use stickers!



★ Objective:

To introduce students to the concept of a "school bag" while developing their fine motor skills and creativity. Through tracing, coloring, and using stickers, children will enhance their recognition of the word "bag" and practice following instructions in English in a fun and engaging way.

Additional Skills Developed:

- Fine motor coordination (tracing and coloring)
- Creativity and self-expression
- Listening and comprehension of basic English instructions

Colour Mixing – Big Group Activity

Create simple sensory bags are simple and offer kids a variety of ways to explore. They will be able to experiment with color mixing, light, texture, and practiced writing letters in a fun sensory way. The best part? There was no mess to clean up afterward.

1. Materials:

- Zip seal bags
- Hair gel
- Washable watercolours
- Packaging tape

2. Process:

- Fill a zip seal bag with hair gel.
- Add a few drops washable watercolours (blue and yellow).
- Squeeze out any air and seal the bag tightly.
- Tip: Add one color of washable watercolour to one side of the bag (blue) and a different color to the other side (yellow).
- After sealing the bag, use packaging tape to attach the sensory bags to a window at the children's level. The tape not only keeps the bags securely in place but also adds an extra layer of sealing to prevent any leaks.
- As kids play, the colors will gradually blend into the gel, producing a stunning sun-catcher effect. The more they interact with the bags, the more vibrant and beautiful the colours will become.

★ Objective:

To provide students with an engaging, hands-on sensory experience that encourages exploration of colors, textures, and early literacy skills. Through the creation and interaction with sensory bags, students will practice recognizing and mixing colors, developing fine motor skills, and experimenting with letter tracing in a mess-free and enjoyable way.

Run, Run, Run – Big Group Activity

1. Preparation:

- Stick flashcards on the wall with images of the vocabulary covered in class: pencil, bag, crayons, glue, book, school, scissors.
- Distribute the flashcards around the entire classroom.
- Draw a big circle on the floor (*Tim's Circle*).
- You can also do this activity in a larger space, like the playground or the gym.

2. Process:

- Show the students where the flashcards are. Have them remember their pronunciation.
- Show them where *Tim's Circle* is.
- At the start of the game, all the children must be inside *Tim's circle*.
- Ask out loud where an object shown on the flashcards is: "*Where is (the bag)?*"
- When they hear the name of the object, the children will run to the place where the corresponding flashcard is stuck.
- When they hear "*Tim!*", they must run back to get inside the circle.

★ Objective:

To reinforce vocabulary related to school items in English through an engaging and active group game, encouraging listening comprehension, word recognition, and physical movement.

Create and UFO - Individual Activity

1. Materials:

- Paper plates
- Clear plastic cups
- Green markers and felt pens
- Hot glue gun (or strong craft glue)

2. Process:

- Decorate the paper plates with green markers and felt pens.
- Stick a plastic cup upside down in the center of the plate.
- Decorate your classroom by hanging them with strings.

★ **Extra Activity** → Draw an alien in a cardboard and put it inside the UFO.

★ Objective:

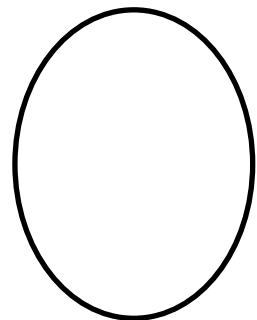
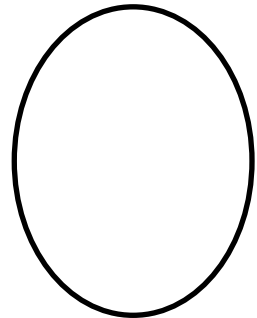
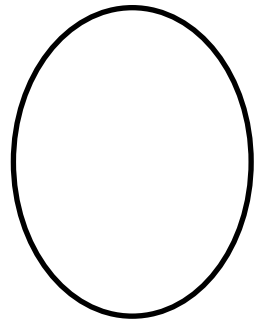
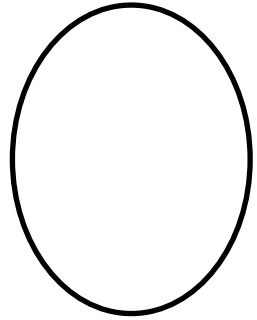
To introduce students to vocabulary related to shapes, colors, and imaginative objects (e.g., "UFO" and "alien") through a creative craft activity. This activity fosters fine motor skills, creativity, and listening comprehension while encouraging students to use English words in a fun and engaging context.

Additional Skills Developed:

- Fine motor coordination (decorating and assembling)
- Creativity and self-expression
- Group participation and teamwork when decorating the classroom
- Introduction to imaginative play and storytelling

NAME: _____

Who is who? Trace and copy the pictures. Say the word
and mime.



★ **Objective:**

To help students recognize and associate action words ("stand up," "sit down," "turn around," "jump") with corresponding pictures by tracing and joining them. This activity develops vocabulary comprehension, fine motor skills, and physical coordination while making learning interactive and enjoyable.

Name: _____

1, 2, 3... GO!

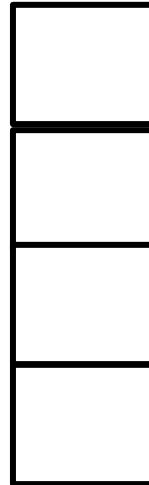
- ★ Explore the planet surface.
- ★ Find the Astronaut.

END



START

★ MOVEMENTS:



START

★ ANSWER:



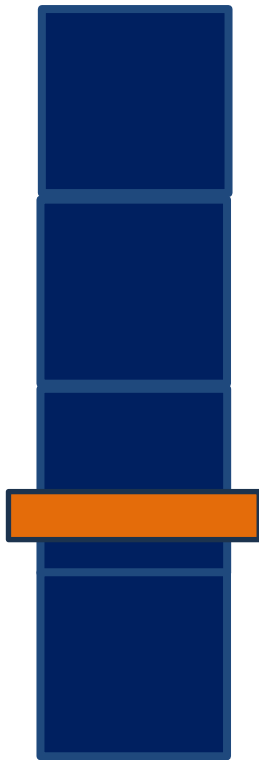
CHALLENGE 1.2
ROBOTICS

Name: _____

BACK IT UP!

- ★ Explore the planet surface.
- ★ Bring the Astronaut back.

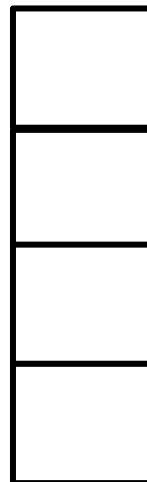
START



END

★ **MOVEMENTS:**

START



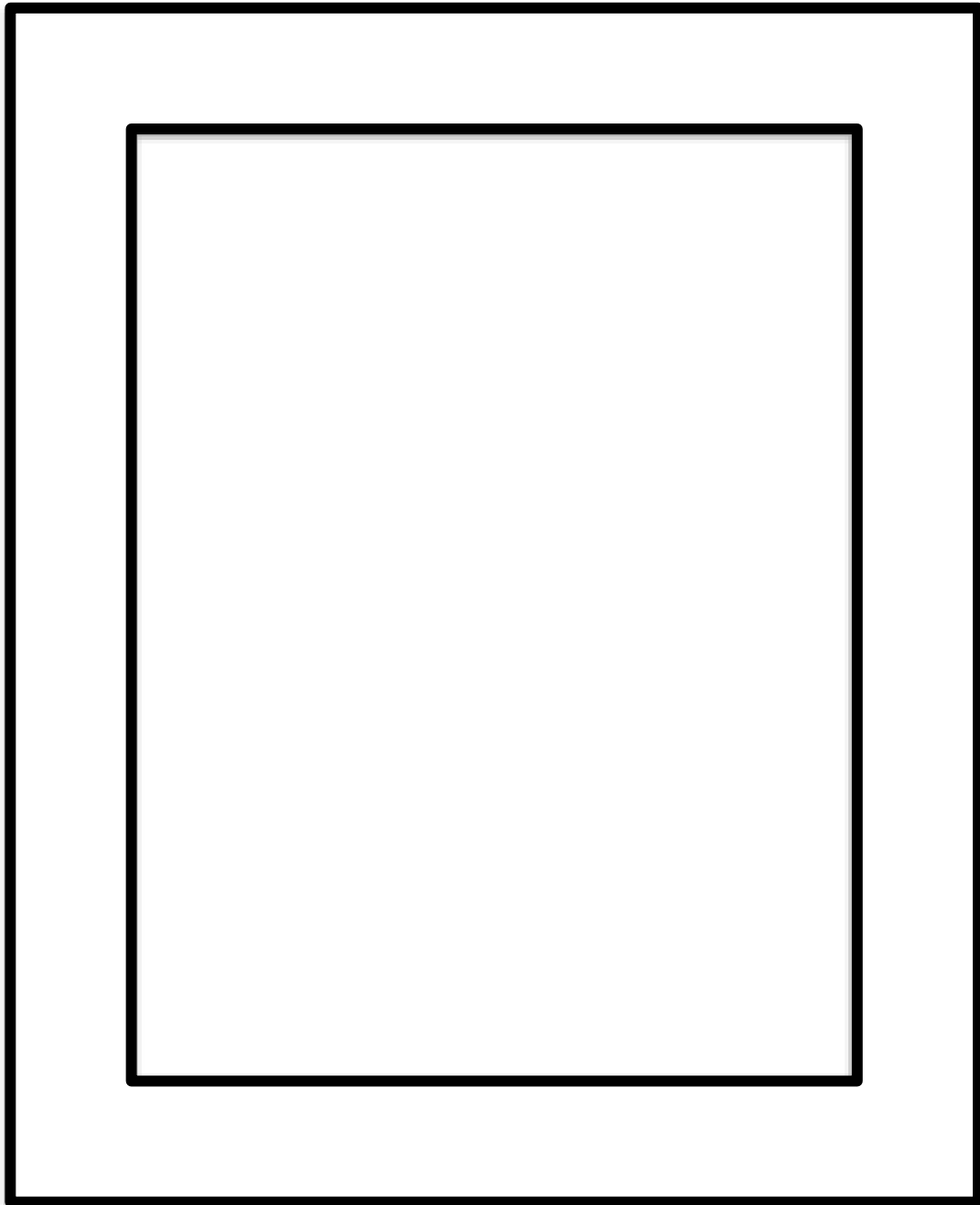
★ ANSWER:

START



NAME: _____

★ Draw your family inside the frame. 



★ **Objective:**

To help kindergarten children identify and represent their family members while developing fine motor skills and creativity.

Family Dance and Freeze – Big Group Activity

1. Materials Needed:

- Cheerful music for dancing.
- Family members' flashcards.

2. Process:

- Place the cards in a pile face down or in a bag.
- Play the music and let the children dance freely around the room.
- Stop at a random moment and say: "Freeze!"
- Show a card and say: "Who is this?"
- The children raise their hands or shout the answer: "It's Mummy!"
- Repeat the process as many times as you like.

★ **Extra activity** → If there is time, the children can mimic actions of the family members. For example: "Pretend to cook like Daddy!" or "Rock the baby to sleep!"

★ Objective:

To help kindergarten children practice identifying and naming family members in English through a fun and interactive group activity that encourages movement and engagement.

Family Train – Big Group Activity

1. Materials Needed:

- Enough space to move around the classroom.
- Family members' flashcards.

2. Process:

- The teacher starts as the "train conductor" and says: *"I'm Daddy. Who wants to join the train?"*
- The children with other cards respond aloud according to their cards: *"I'm Mummy!"* or *"I'm Brother!"*.
- Each child who answers correctly joins the train (standing behind the conductor). The teacher or children say aloud: *"Welcome, Mummy!"*
- The conductor keeps calling: *"Who's next?"* until all the children have joined the train.
- Once the train is complete, walk together around the classroom, saying the names of the family members aloud: *"Daddy, Mummy, Sister, Brother, Baby, Grandma, Grandpa!"*
- Add sounds or movements for each family member (e.g., *"Daddy likes to stomp!"* or *"Baby claps hands!"*).

★ **Extra activity** → Make a big circle with the train and sing a family-themed song to end the game.

★ **Objective:**

To teach kindergarten children the names of family members in English through a collaborative and interactive group activity that fosters teamwork, movement, and role-play.

Little Explorers – Sensory Box – Big Group Activity

1. Materials Needed:

- Blue plastic box or bin.
- Sand or blue fabric scraps.
- Small blue objects (stars, balls, dolls...).
- Small objects of another colors.

2. Preparation:

- Create a sensory box filled with blue-colored things.
- Fill a plastic box with sand or blue fabric scraps.
- Hide small blue objects inside.
- Hide small objects of another colors.

3. Process:

- Let the children explore with their hands as they search for the blue items.
- When they find something blue, they have to say the color aloud and the name of the item while they take it out of the box and put it in a separate pile.
- If they find something of another color, they have to say “*Wrong color*” and put it back inside the box.

★ Objective:

To help children develop their color recognition skills by identifying blue objects in a sensory box. Through hands-on exploration, children will enhance their fine motor skills, practice sorting and categorization, and strengthen their ability to follow instructions. This activity also encourages language development as children name the objects and describe their colors aloud.

NAME: _____

★ Colour the correct number.



1 2 3 4 5



1 2 3 4 5

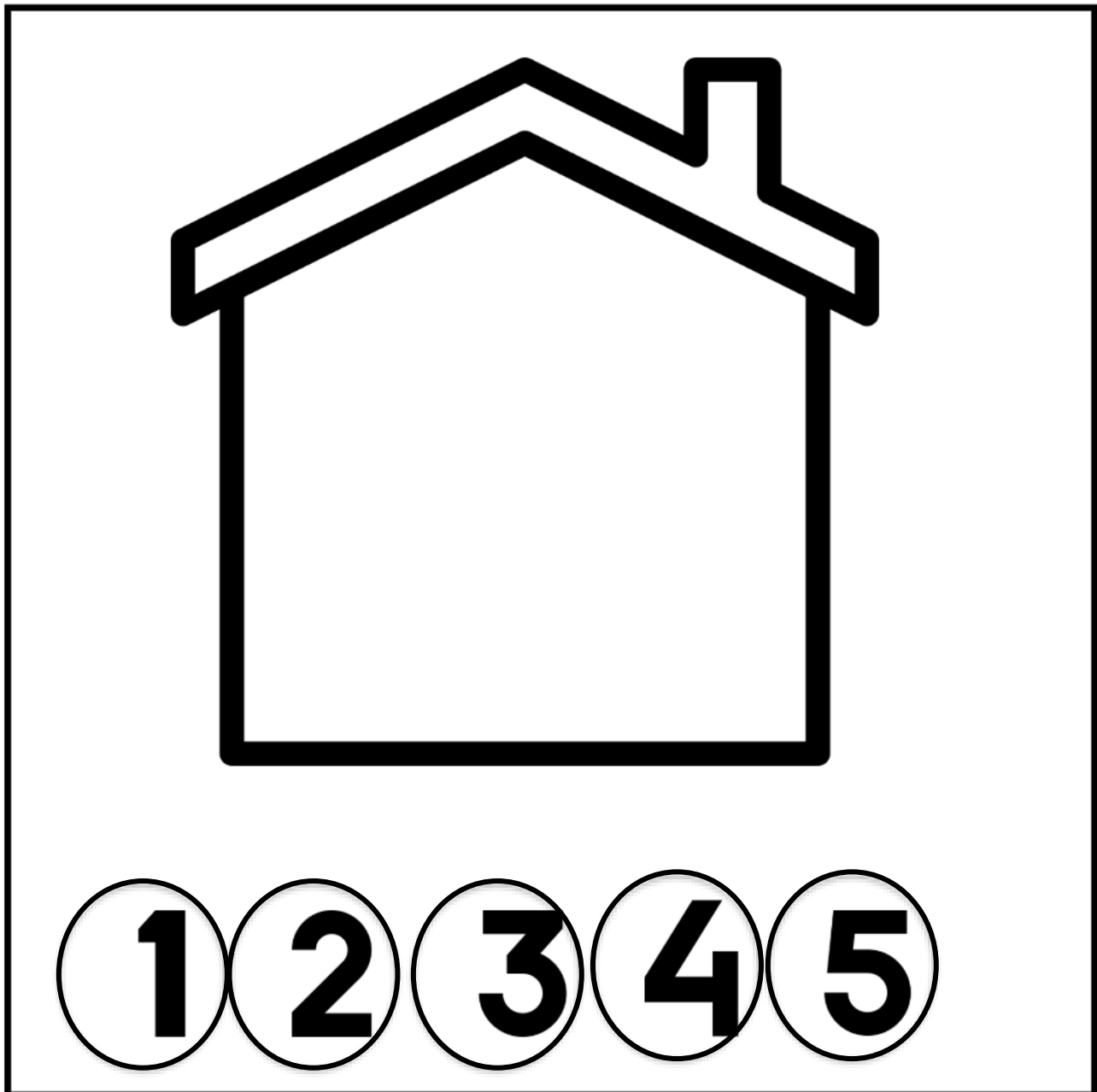


1 2 3 4 5



1 2 3 4 5

★ How many people live in your house? Draw and colour.



★ **Objective:**

To help kindergarten students practice counting and recognizing numbers in English while learning to associate them with the number of people in their household through a creative drawing and coloring activity.

Run, Run, Run – Big Group Activity

1. Preparation:

- Stick flashcards on the wall with images of the vocabulary covered in class: mummy, daddy, baby, brother, sister, granny, grandad.
- Distribute the flashcards around the entire classroom.
- Draw a big circle on the floor (*Tim's Circle*).
- You can also do this activity in a larger space, like the playground or the gym.

2. Process:

- Show the students where the flashcards are. Have them remember their pronunciation.
- Show them where *Tim's Circle* is.
- At the start of the game, all the children must be inside *Tim's circle*.
- Ask out loud where an object shown on the flashcards is: "*Where is (the baby)?*"
- When they hear the name of the object, the children will run to the place where the corresponding flashcard is stuck.
- When they hear "*Tim!*", they must run back to get inside the circle.

★ Objective:

To reinforce vocabulary related to family members in English through an engaging and active group game, encouraging listening comprehension, word recognition, and physical movement.

Universe Stencils - Small Groups Activity

1. Materials Needed:

- Universe Stencils (you can do them with cardboard or buy them).
- Blue painting.
- Brushes.
- White poster boards or papers. (One big for each group).

2. Preparation:

- Divide the class into small groups.
- Put all the materials on the table of each group.

3. Process:

- Review the name of the universe objects that appears in the stencils.
- Each student must choose one stencil and say its name.
- They have to use their brushes to paint it on the group's paper.
- Hang them up to dry.

★ **Extra activities** → Once dried, they can show and explain their creations, take pictures of them, make video presentations and even upload them to the virtual classroom so their families and the rest of the school can see it.

★ **Objective:**

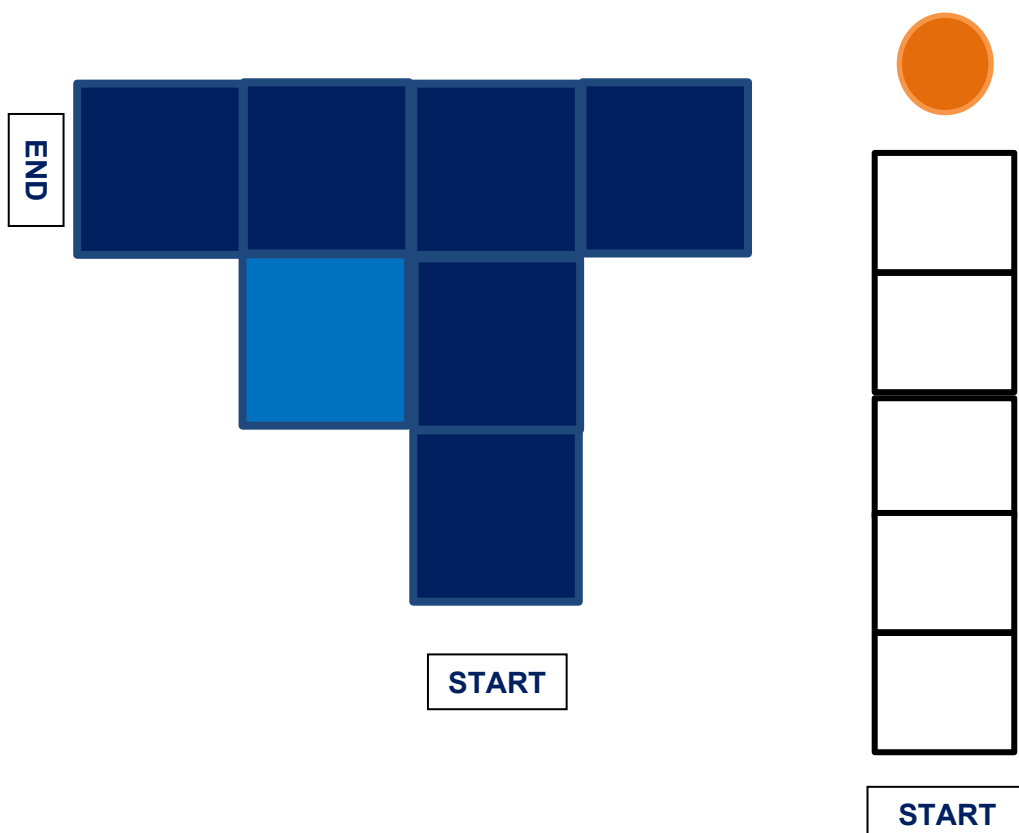
To help kindergarten students learn and practice the names of universe objects in English while enhancing creativity, teamwork, and motor skills through stencil painting.

Name: _____

WHAT'S LEFT?

- ★ Explore the planet surface.
- ★ Help the Astronaut reach the flag.

★ MOVEMENTS:



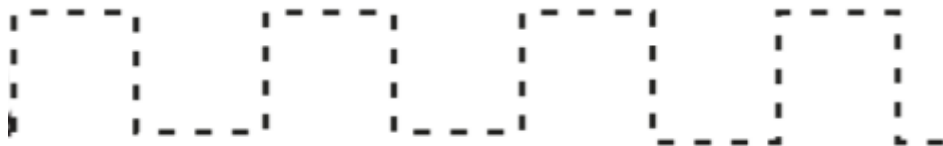
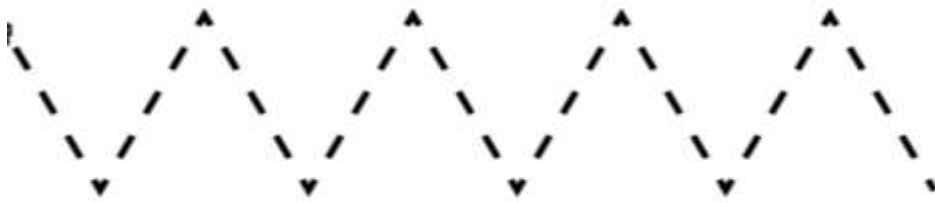
★ ANSWER:



START

NAME: _____

Trace  the lines. Use different colours.

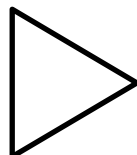


★ Objective:

To help kindergarten children develop fine motor skills and hand-eye coordination while practicing tracing and coloring in a fun and engaging way.

NAME: _____

★ Point, say the word and mime. Then colour the symbols.

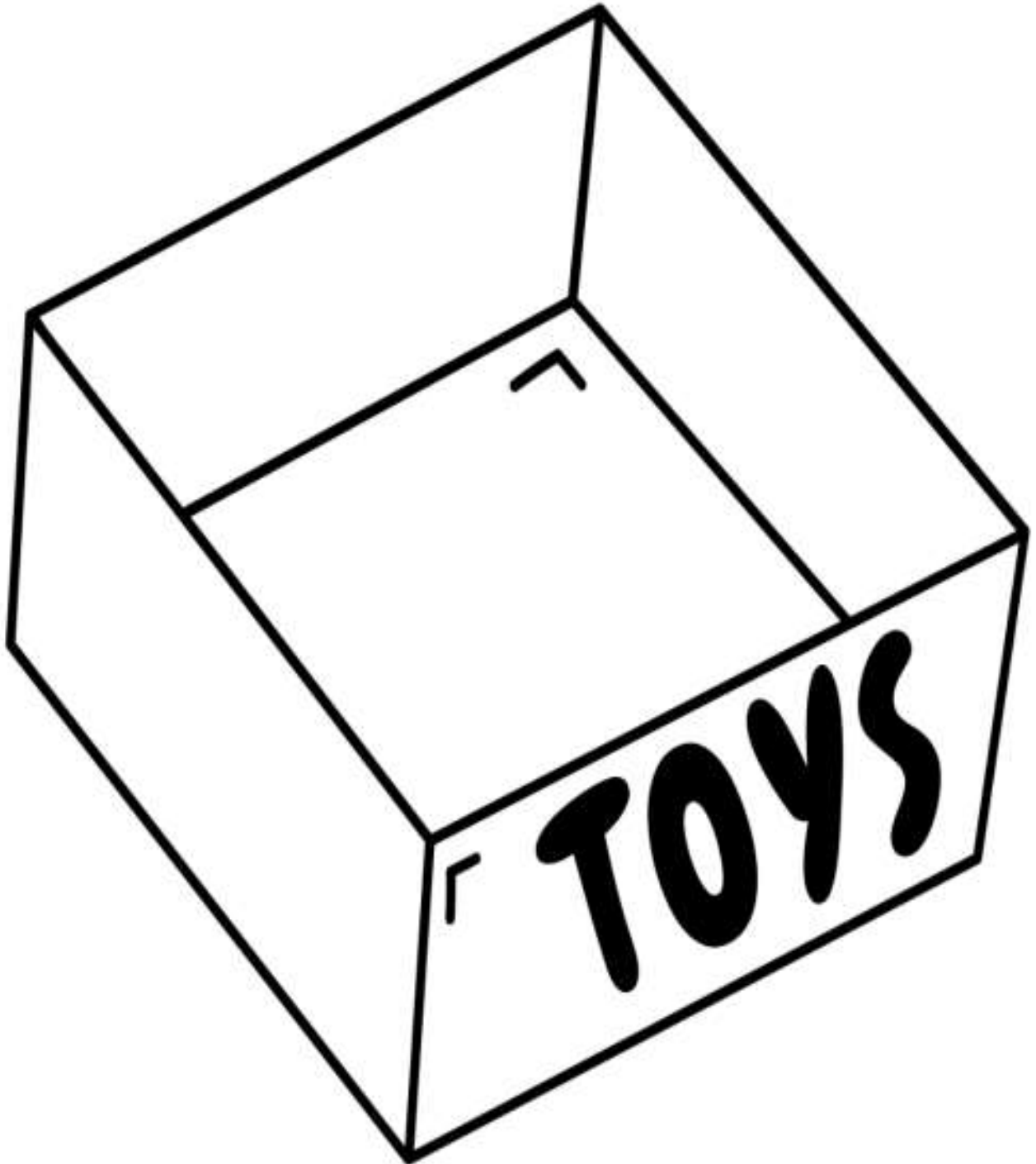


★ Objective:

To develop recognition and understanding of actions and their corresponding symbols, enhancing cognitive association and vocabulary skills in a fun and interactive way.

NAME: _____

★ Draw your favourite toy inside the box:



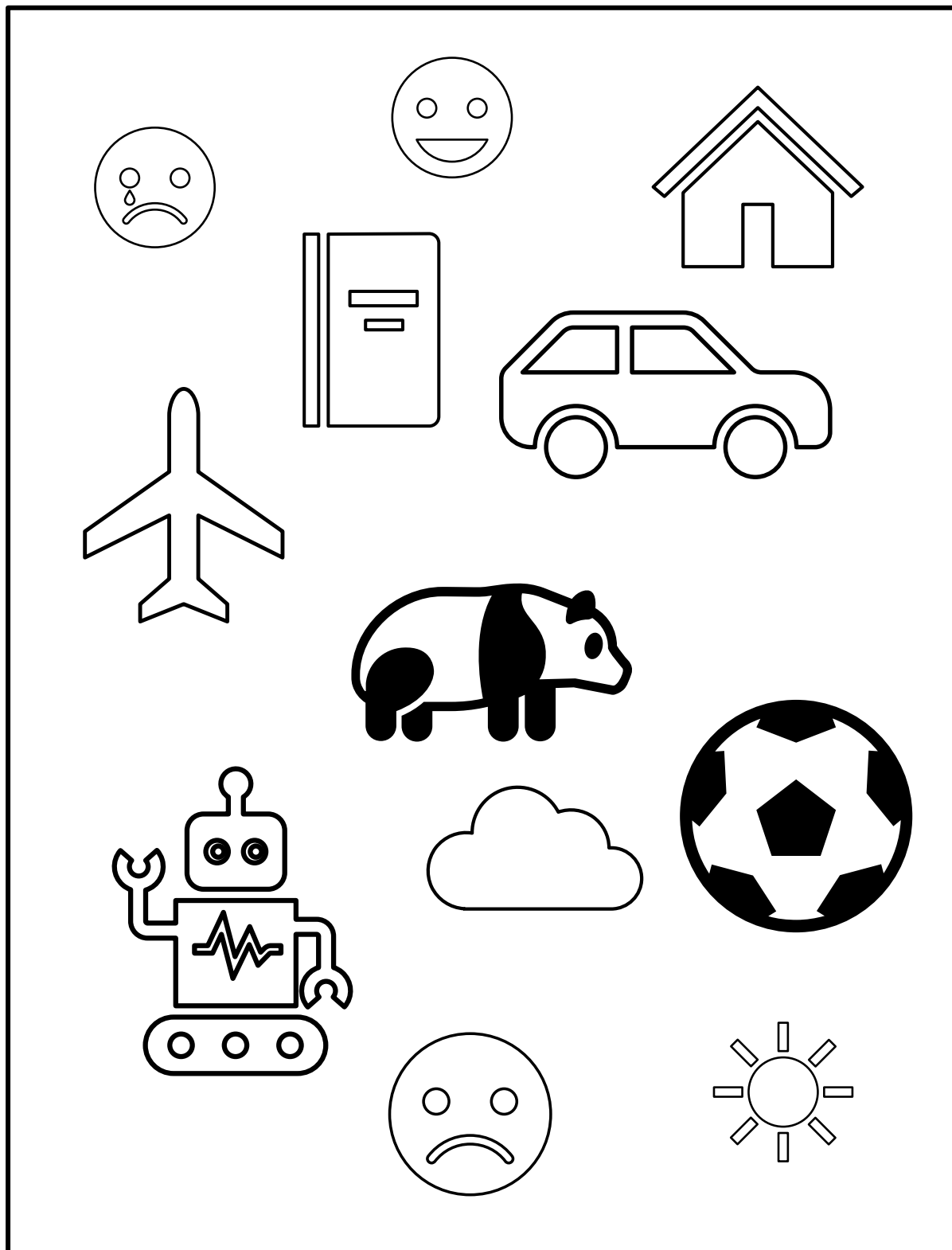
★ Objective:

To encourage self-expression and creativity while practicing vocabulary related to toys in English by drawing and identifying their favorite toy.

NAME: _____

★ Find the toys and circle them.

★ Colour only the toys.



★ **Objective:**

To develop visual discrimination skills and reinforce toy vocabulary in English by identifying, circling, and coloring only the toys in the activity.

Toy Shop Game - Big Group Activity

1. Materials Needed:

- Real toys.
- Flashcards: Toys.
- A table or area set up as the "Toy Shop."
- Play money or toy coins (optional).

2. Preparation:

- Arrange the toys or pictures on a table to look like a shop.
- Divide the children into two groups: buyers and sellers.
- Sellers stand behind the "shop."
- Buyers are given toy coins or simply take turns "shopping."

3. Process:

- A buyer approaches the shop and says: *"I want a teddy, please!"*
- The seller gives them the toy and says: *"Here you go, a teddy!"*
- The buyer responds: *"Thank you!"*
- After everyone has had a turn, swap roles so buyers become sellers and vice versa.
- End the game by reviewing the names of the toys aloud and asking each child their favorite: *"What's your favorite toy?"*

★ **Variation →** For younger children, they can point to a toy and ask: *"What's this?"* so the seller can say the name in English.

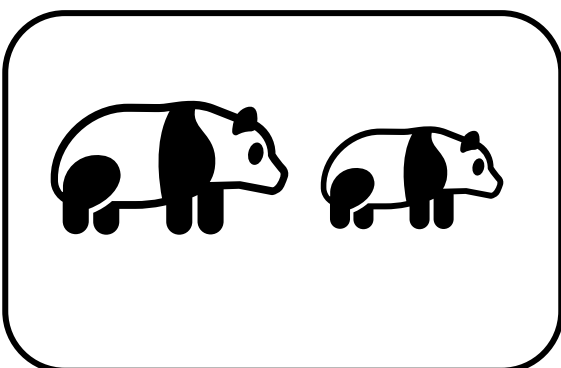
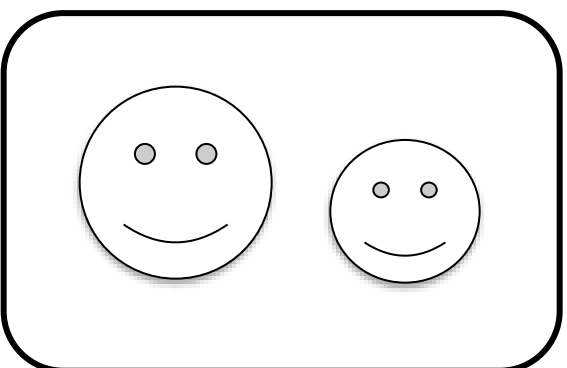
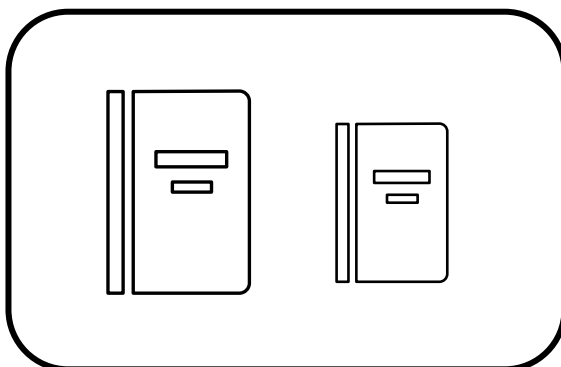
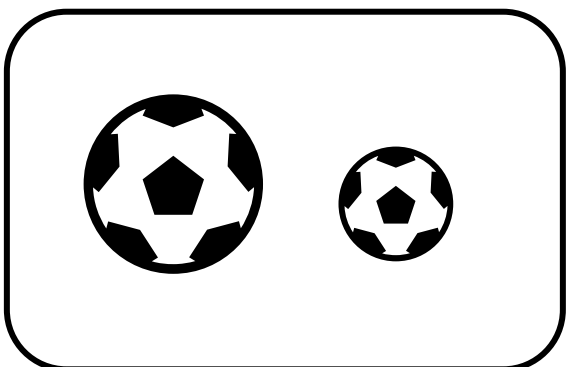
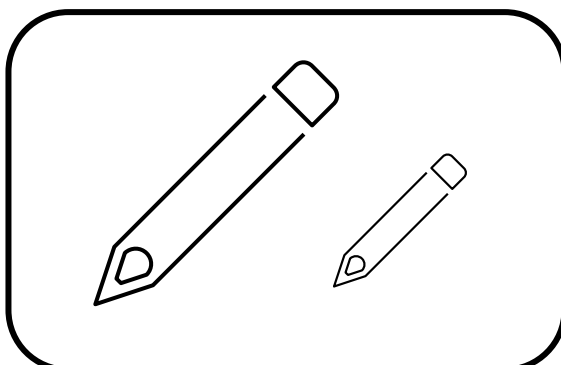
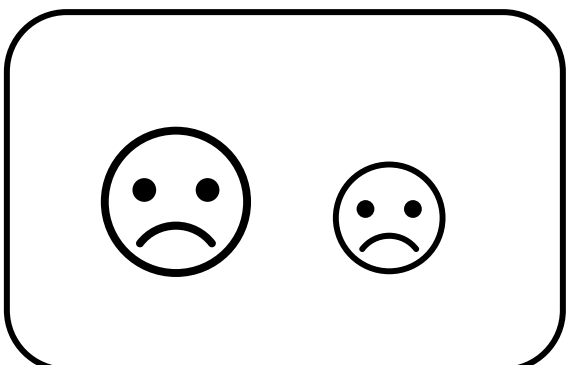
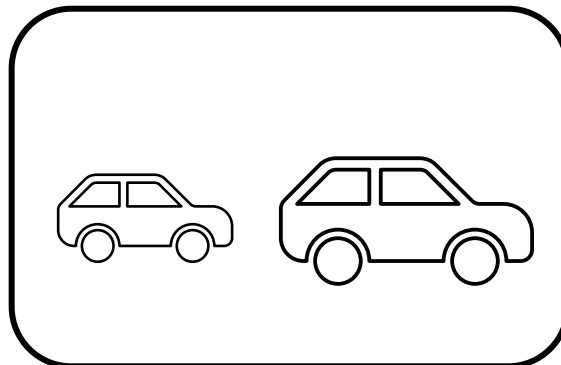
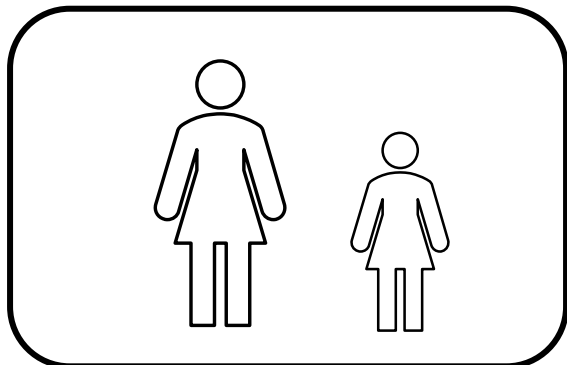
★ **Extra activity →** Add adjectives like *"big"*, *"small"*, or colors: *"I want a big ball, please!"*

★ **Objective:**

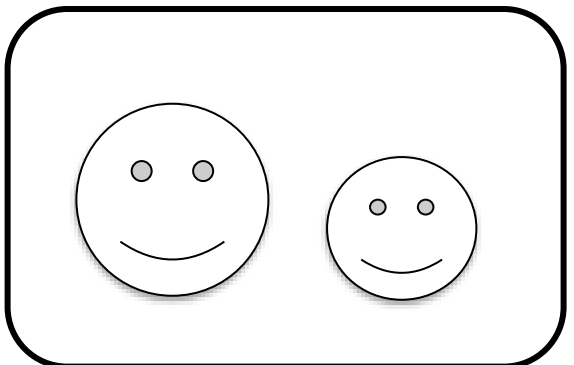
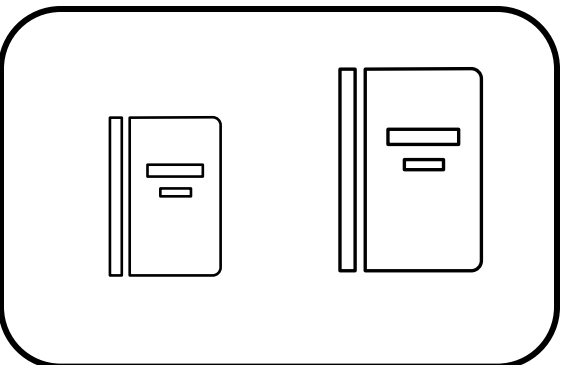
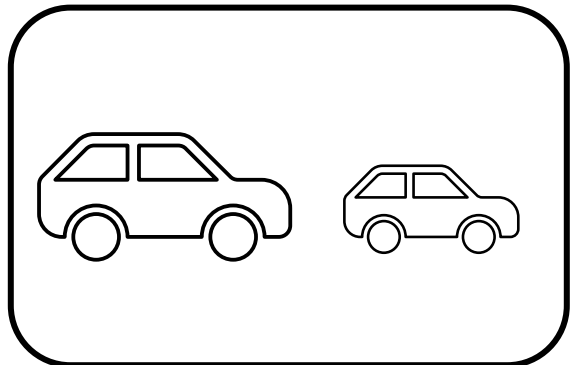
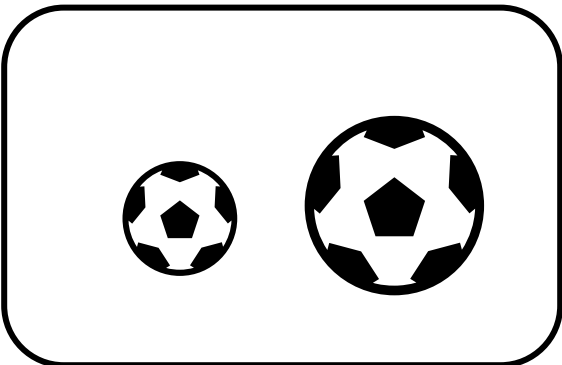
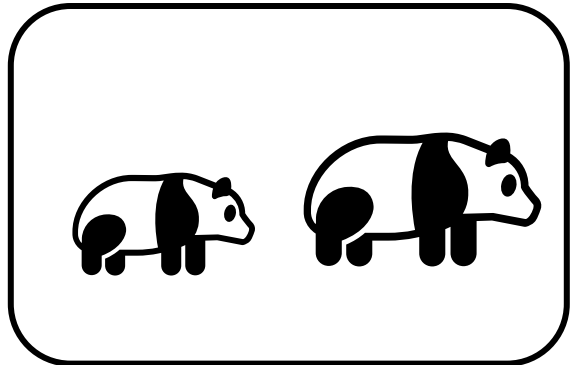
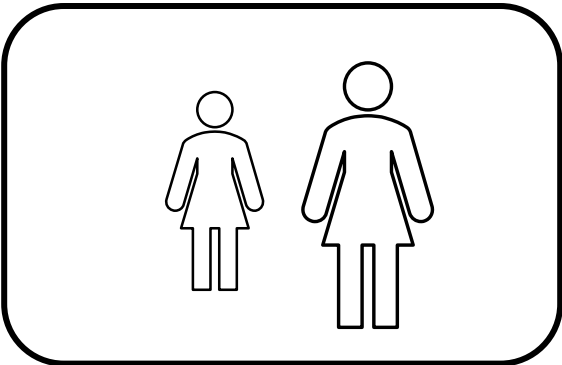
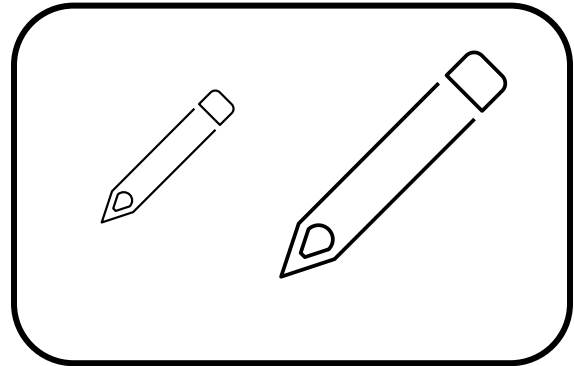
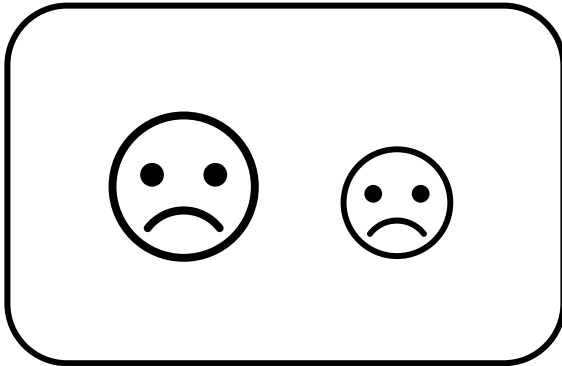
To practice the names of toys in English while fostering social interaction, communication skills, and role-playing through a fun and engaging "Toy Shop" game.

NAME: _____

★ Circle and colour the BIG toys RED.



★ Circle and colour the small toys BLUE

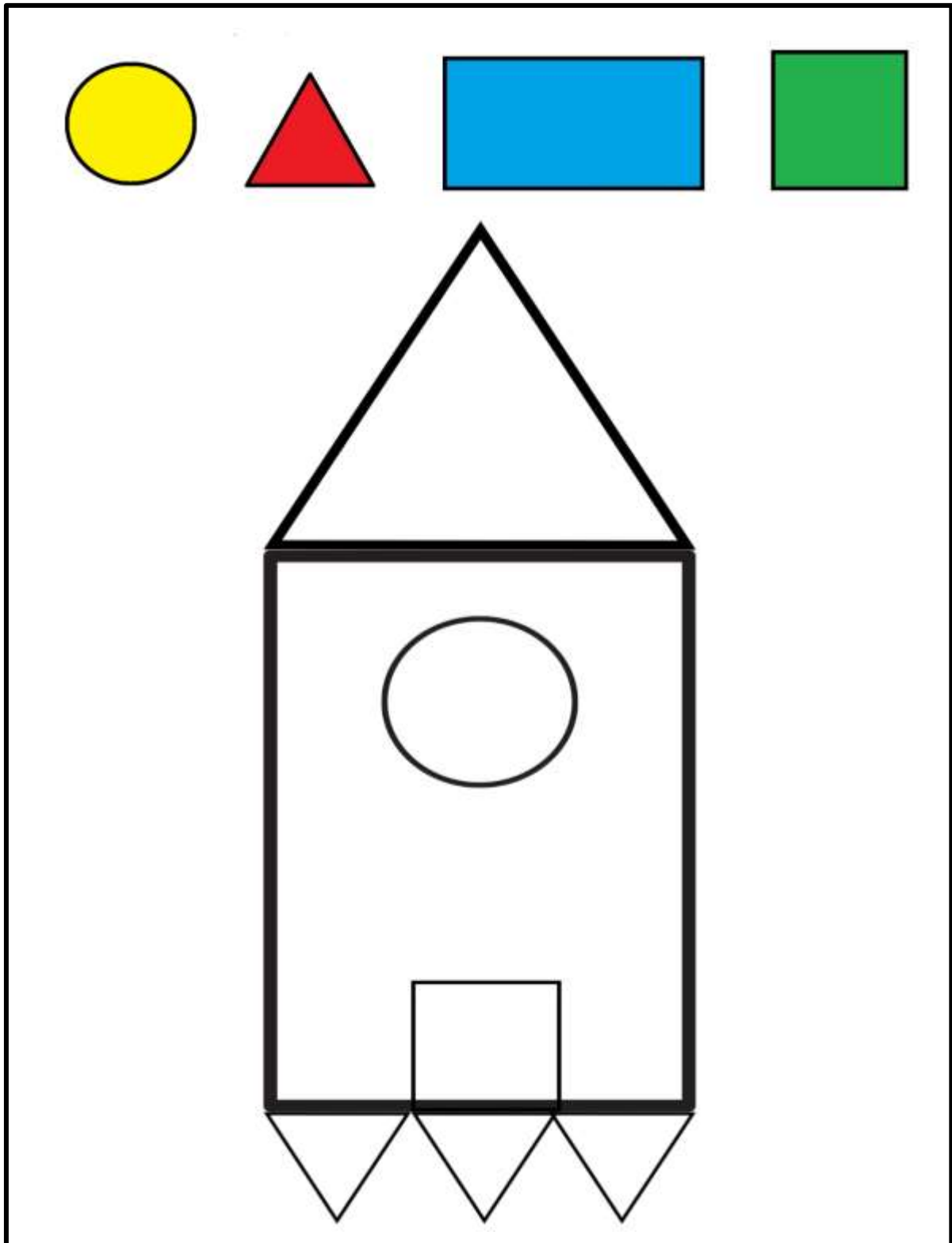


★ Objective:

To develop size recognition, improve fine motor skills, and reinforce toy vocabulary in English by identifying, circling, and coloring big and small toys with corresponding colors.

NAME: _____

★ Colour by shapes:



★ Objective:

To enhance shape recognition, fine motor skills, and color identification by coloring different sections of an image based on specific shapes.

Spinner – Big Group Activity

1. Materials Needed:

- Spinner

2. Preparation:

- Place the spinner in the center of the room.
- Ensure the children are seated in a circle around the spinner.

3. Process:

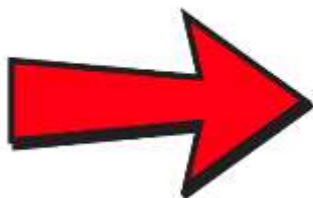
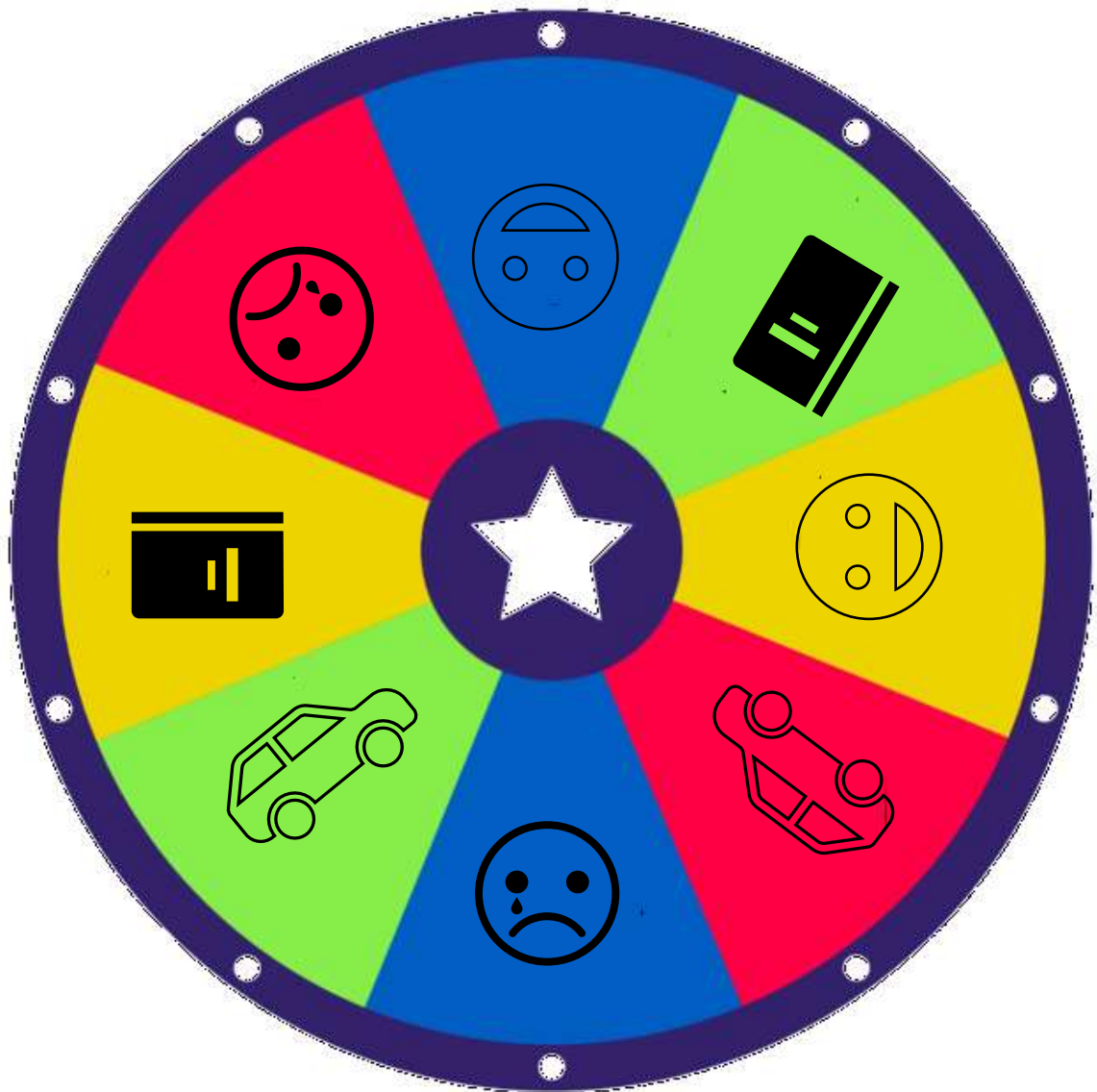
- A child spins the spinner.
- When it stops, the selected toy becomes the focus.
- The child who spun the spinner says the name of the word aloud: *"It's a car!"*
- Then, everyone repeats together: *"Car!"*
- Pass the turn to another child to spin the spinner.

★ **Variation** → Add an action related to the toy. For example: *"Throw the ball!"* or *"Make a happy face!"*

★ **Extra activity** → Introduce questions like: *"Do you like this book?"* and have the children respond: *"Yes, I do!"* or *"No, I don't!"*

★ Objective:

To practice the names of toys and feelings in English while encouraging listening, speaking, and physical movement through a fun and interactive group activity.



✂ Cut it

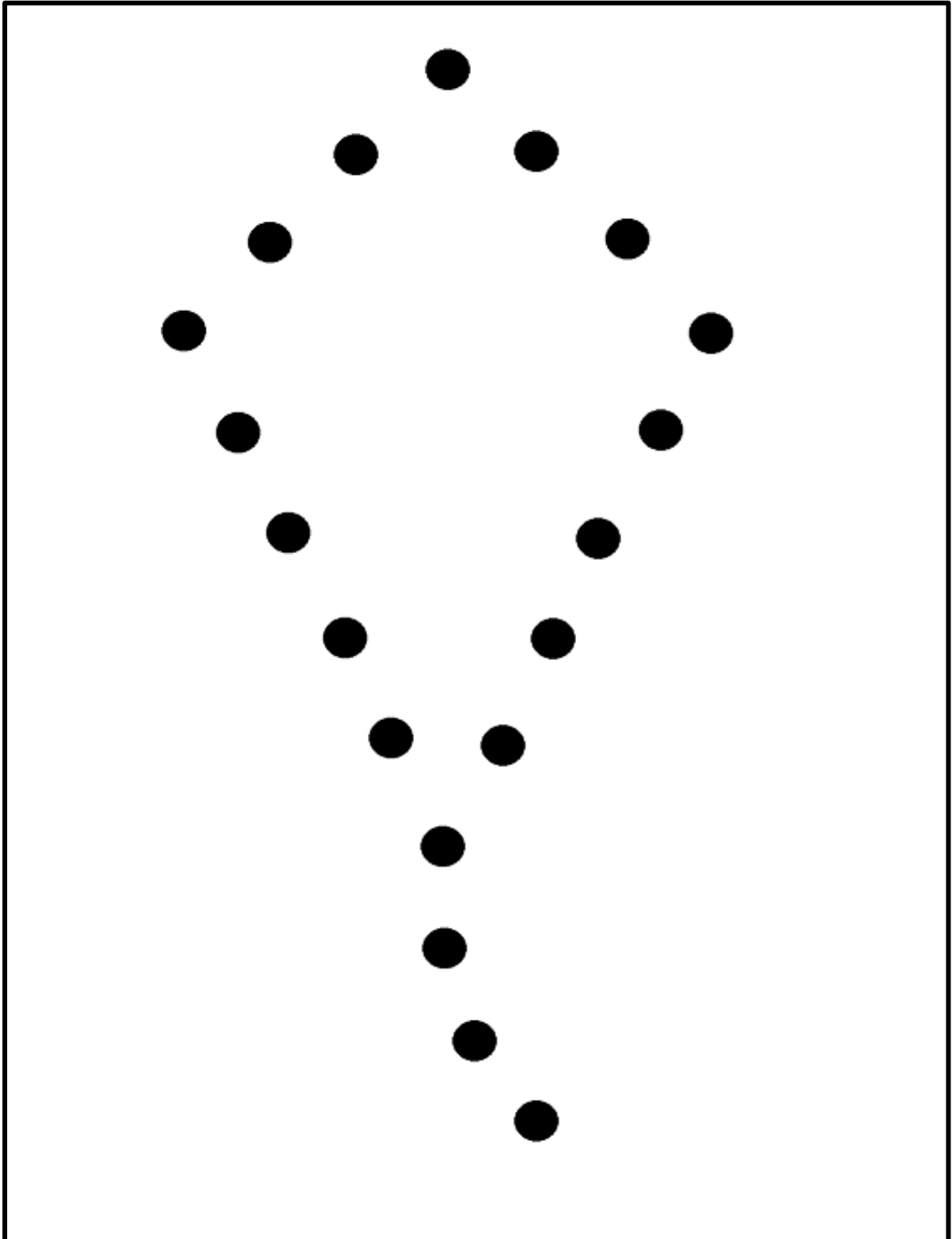


★ You also need this!

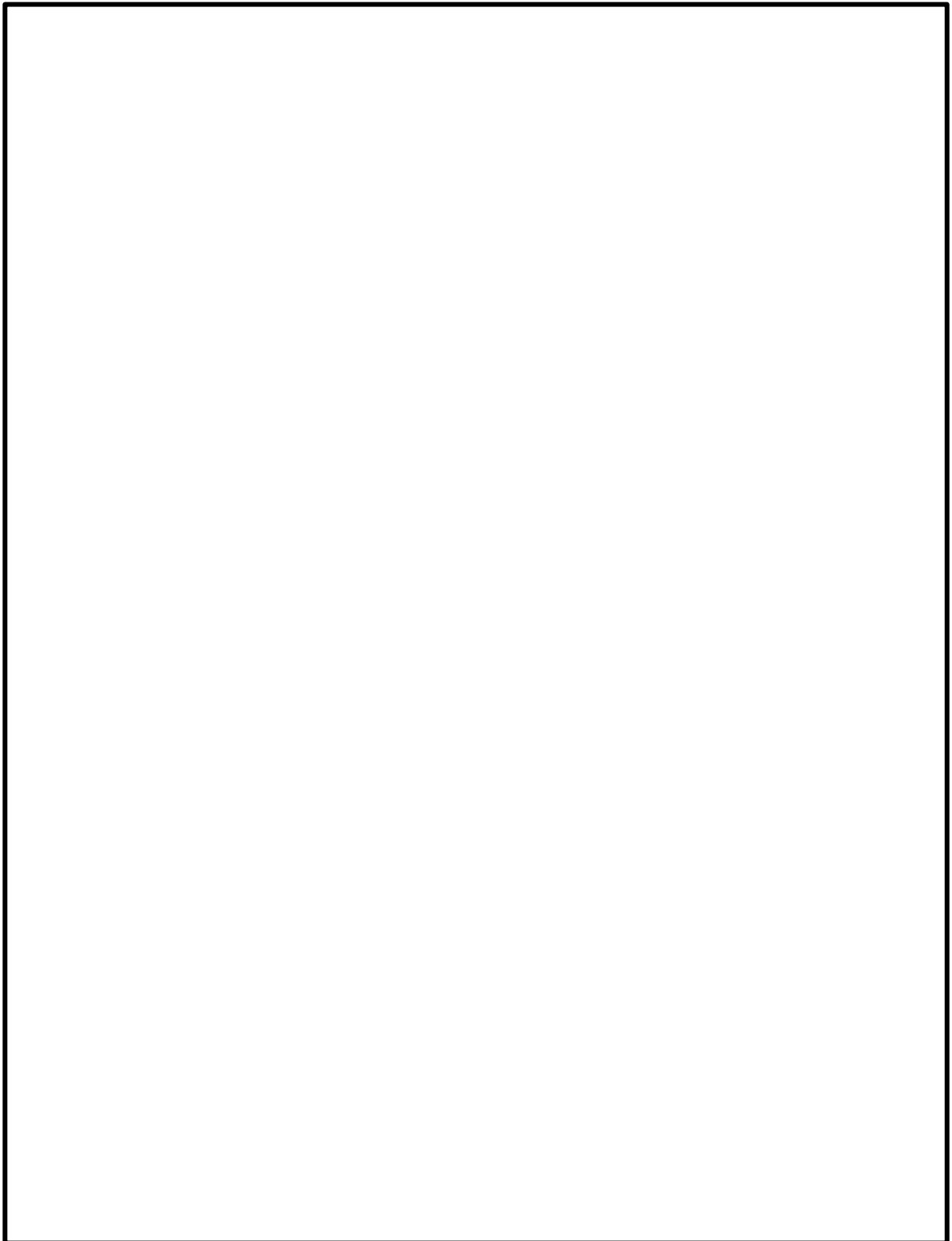
NAME: _____

★ What is Astronaut's favorite toy?

★ Stick the red stickers on the dots to discover it.



★ Create a toy by using stickers.



★ Objective:

To enhance fine motor skills, practice following instructions, and reinforce toy vocabulary in English by using stickers to reveal the astronaut's favorite toy and create a unique toy design.

Red Glasses - Individual and Big Group Activity

1. Materials Needed:

- Scissors.
- Red Markers.
- Printables and laminator.
- Red cellophane paper (optional).
- Baby wipes (to erase the markers).

2. Preparation:

- Print the red and green pictures (or draw yourself your own picture in red and green.)
- Stick them on the wall all around the room
- Tell the children that they need to find the next piece of the map. The next piece is red, so they need red glasses to find it.
- Option 1: You can make the children colour their own glasses with red markers.
- Option 2: You can cover the printables with red cellophane when you want them to discover the hidden pictures.

3. Process I – Create the glasses:

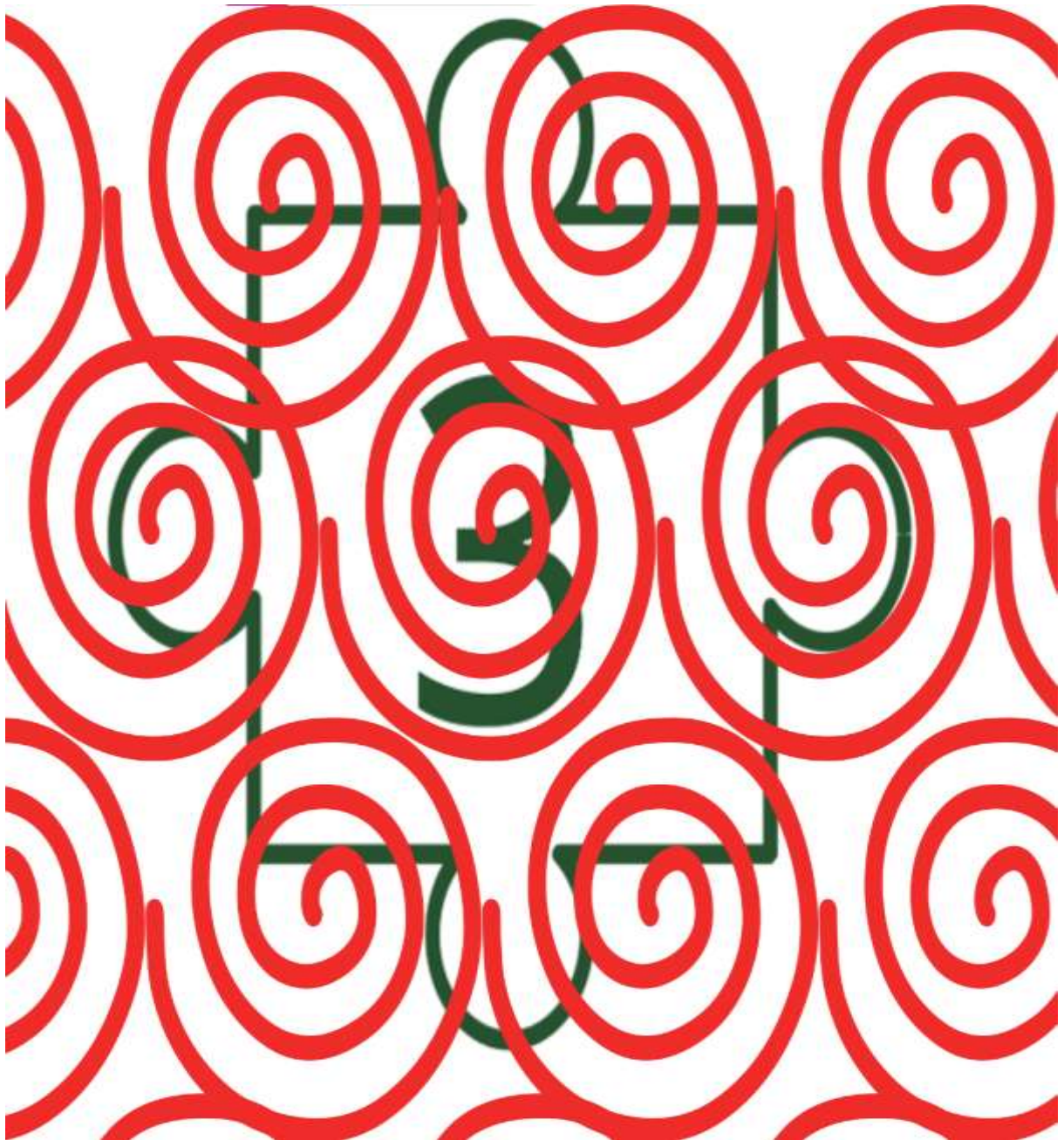
- Print the printables of the glasses.
- Cut out the lenses and run the sheets through the laminator.
- Decorate the lenses with red markers.
- Look through them and say the name of the colour.
- Say the names of the objects and colour them in red.

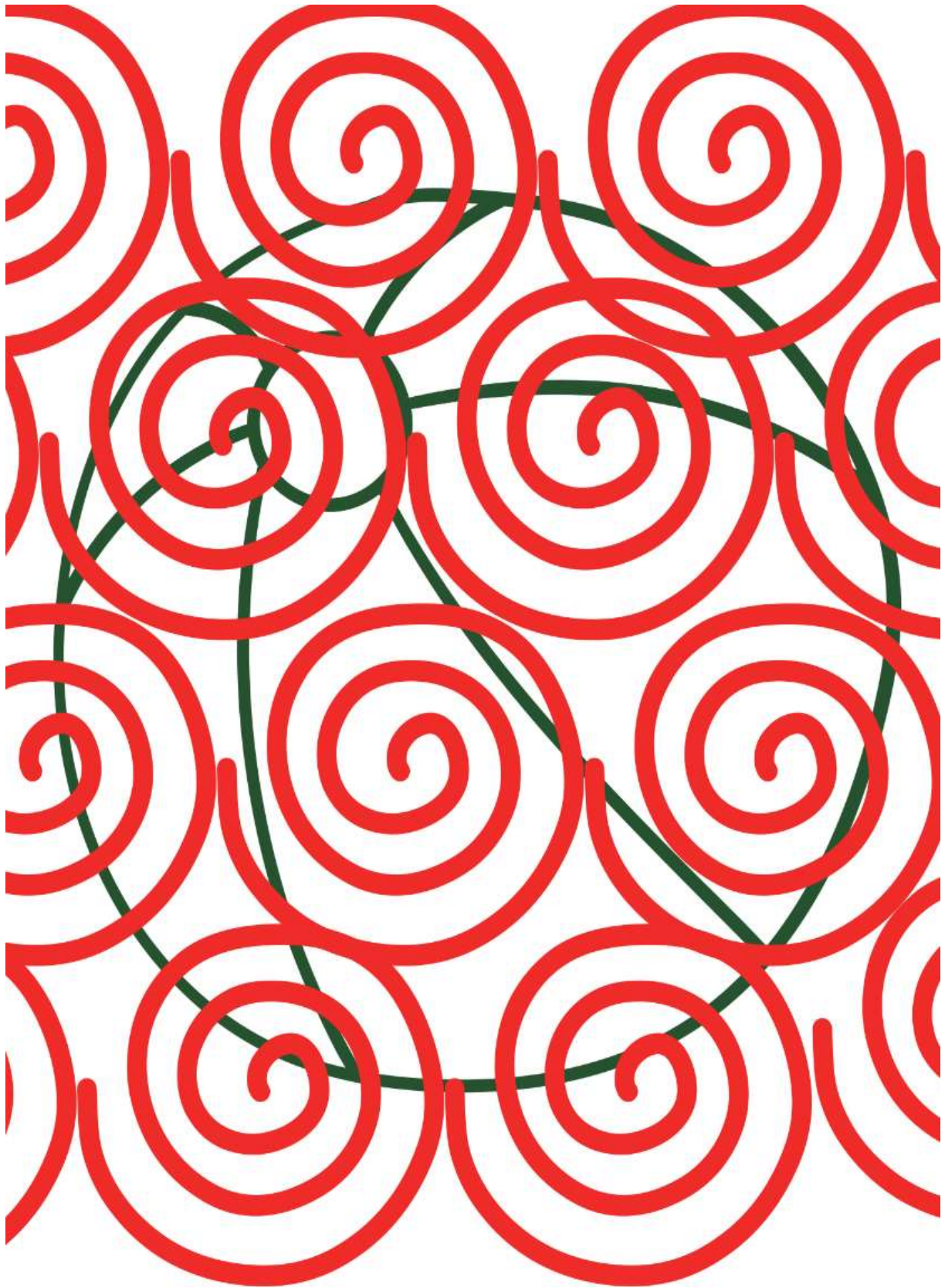
4. Process II – Discover the clues:

- **Option 1:** Have the children put on the lenses and walk around the room or corridor to discover the clues by looking at the papers you have already taped to the walls.
- **Option 2:** Walk around with the children and cover the printables with red cellophane to discover each one of the clues.

★ Objective:

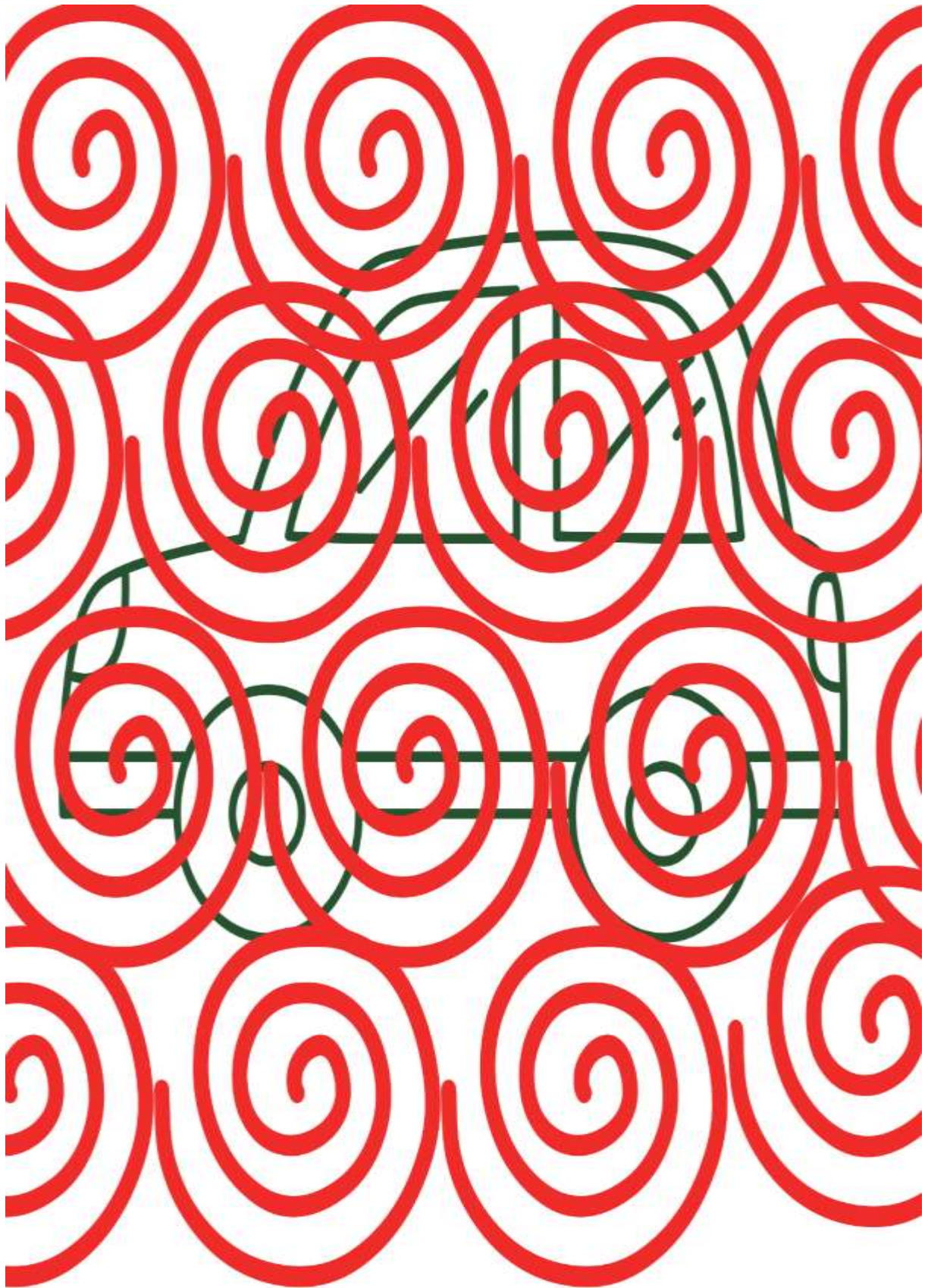
To help children practice following instructions and enhance their observation skills in English by creating and using red binoculars to find clues around the room, while learning vocabulary related to colors, objects, and actions.

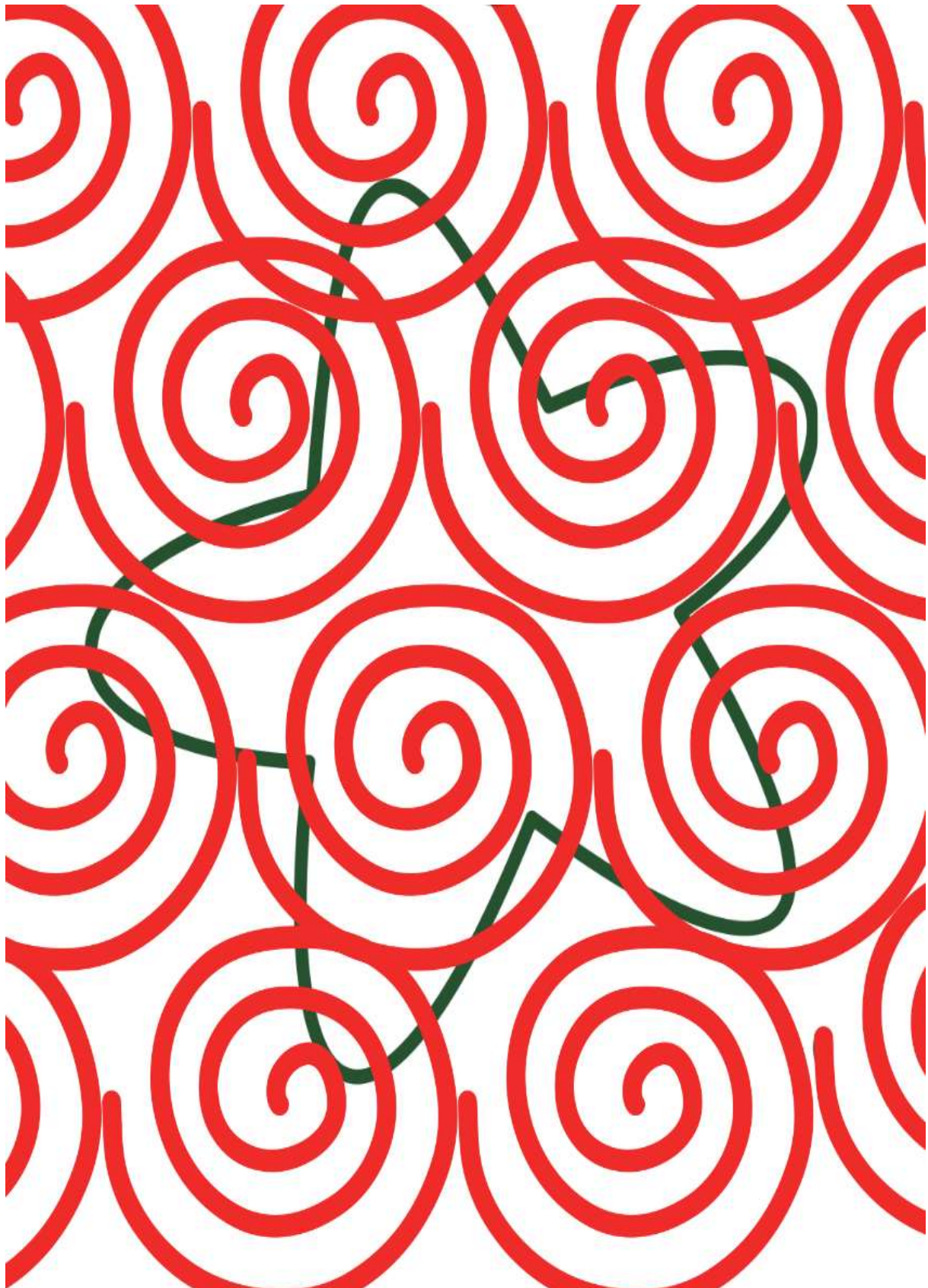


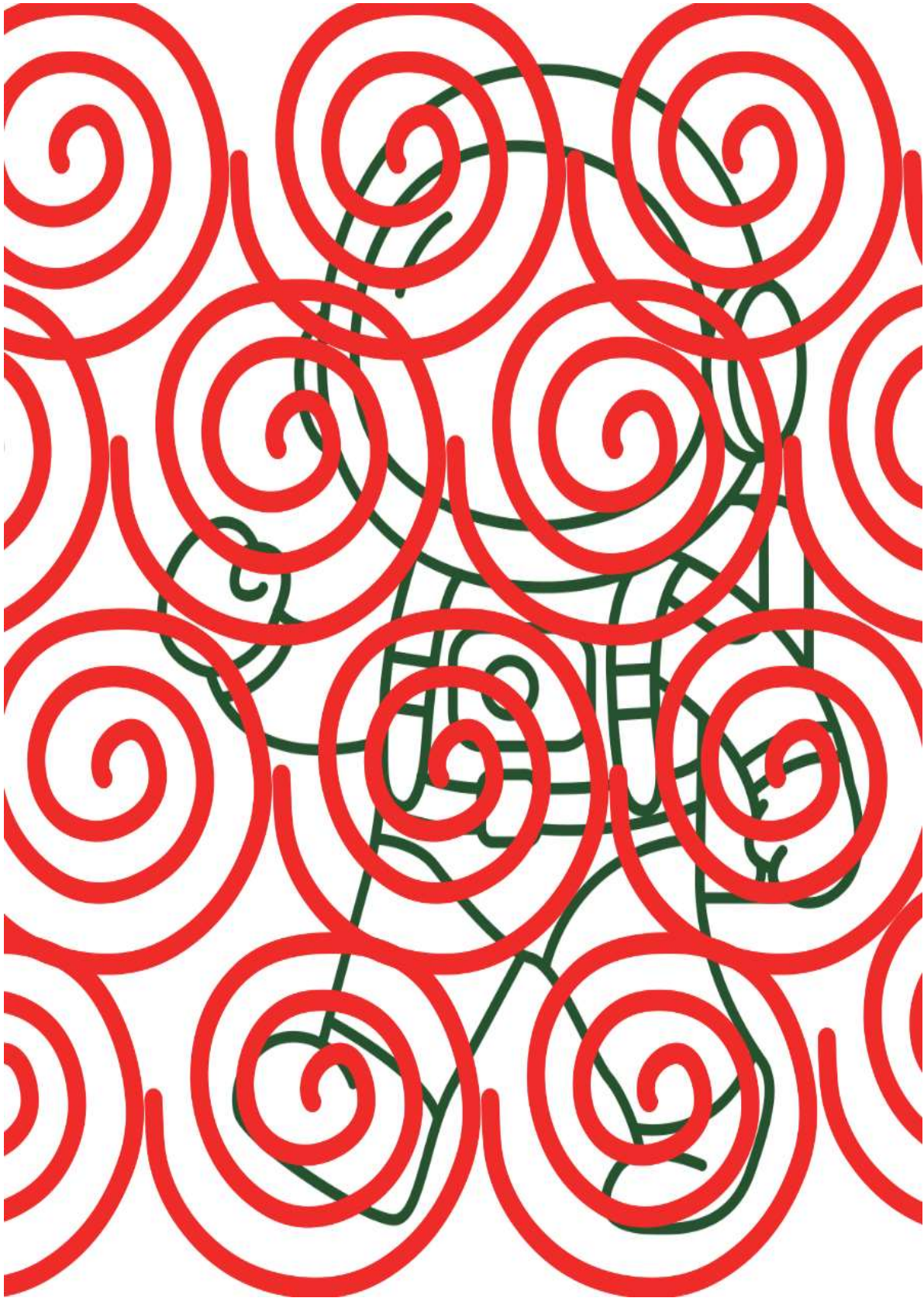














Run, Run, Run – Big Group Activity

1. Preparation:

- Stick flashcards on the wall with images of the vocabulary covered in class: ball, doll, teddy, bike, kite, car.
- Distribute the flashcards around the entire classroom.
- Draw a big circle on the floor (*Tim's Circle*).
- You can also do this activity in a larger space, like the playground or the gym.

2. Process:

- Show the students where the flashcards are. Have them remember their pronunciation.
- Show them where *Tim's Circle* is.
- At the start of the game, all the children must be inside *Tim's circle*.
- Ask out loud where an object shown on the flashcards is: "*Where is (the bike)?*"
- When they hear the name of the object, the children will run to the place where the corresponding flashcard is stuck.
- When they hear "*Tim!*", they must run back to get inside the circle.

★ Objective:

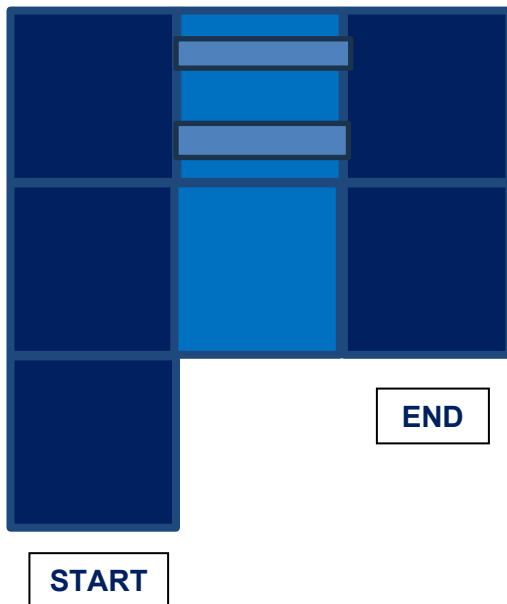
To reinforce vocabulary related to toys in English through an engaging and active group game, encouraging listening comprehension, word recognition, and physical movement.

Name: _____

RIGHT ON!

- ★ Explore the planet surface.
- ★ Help the Astronaut cross the bridge and reach the flag.

★ **MOVEMENTS:**



START

★ ANSWER:



START

Picnic Time – Big Group Activity

1. Materials Needed:

- Plastic or play food items (bananas, apples, cheese...)
- A picnic blanket or mat.
- A toy basket for the picnic.
- Picture cards with food items
- Optional: Any materials you want to add for the picnic (plates, cups...).

2. Process:

a) Setting Up the Picnic:

- Spread the picnic blanket on the floor.
- Place the play food or picture cards in the toy basket.

b) Introducing the Food Names:

- Sit the children in a circle around the picnic blanket.
- Take one item out of the basket at a time and say its name in English:
"This is a banana!"
- Encourage the children to repeat after you: *"Banana!"*

c) Interactive Picnic Game:

- **Step 1:** Pass the toy basket around the circle. Each child picks an item, holds it up, and says its name: *"Apple!"*
- **Step 2:** Ask questions to reinforce learning: *"Can I have a banana, please?"* The child holding the banana responds: *"Yes, here you are"*. Reinforce the use of the answer: *"Thank you!"*

d) "Let's Eat!" Pretend Play:

- Invite the children to place the food on the blanket as they name each item.
- Pretend to eat together while naming the foods: *"Yum, yum! I like apples!"*

e) Clean-Up Song:

- Sing a short cleanup song while putting the items back into the basket:
“Clean up, clean up, put the food away! Clean up, clean up, it’s been a fun day!”

★ Extra activities:

- Sorting Activity: Group the foods by color or type: *“Put all the fruits together!”*
- Favorite Food Poll: Ask the children: *“What’s your favorite food?”*, *“Do you like...?”*

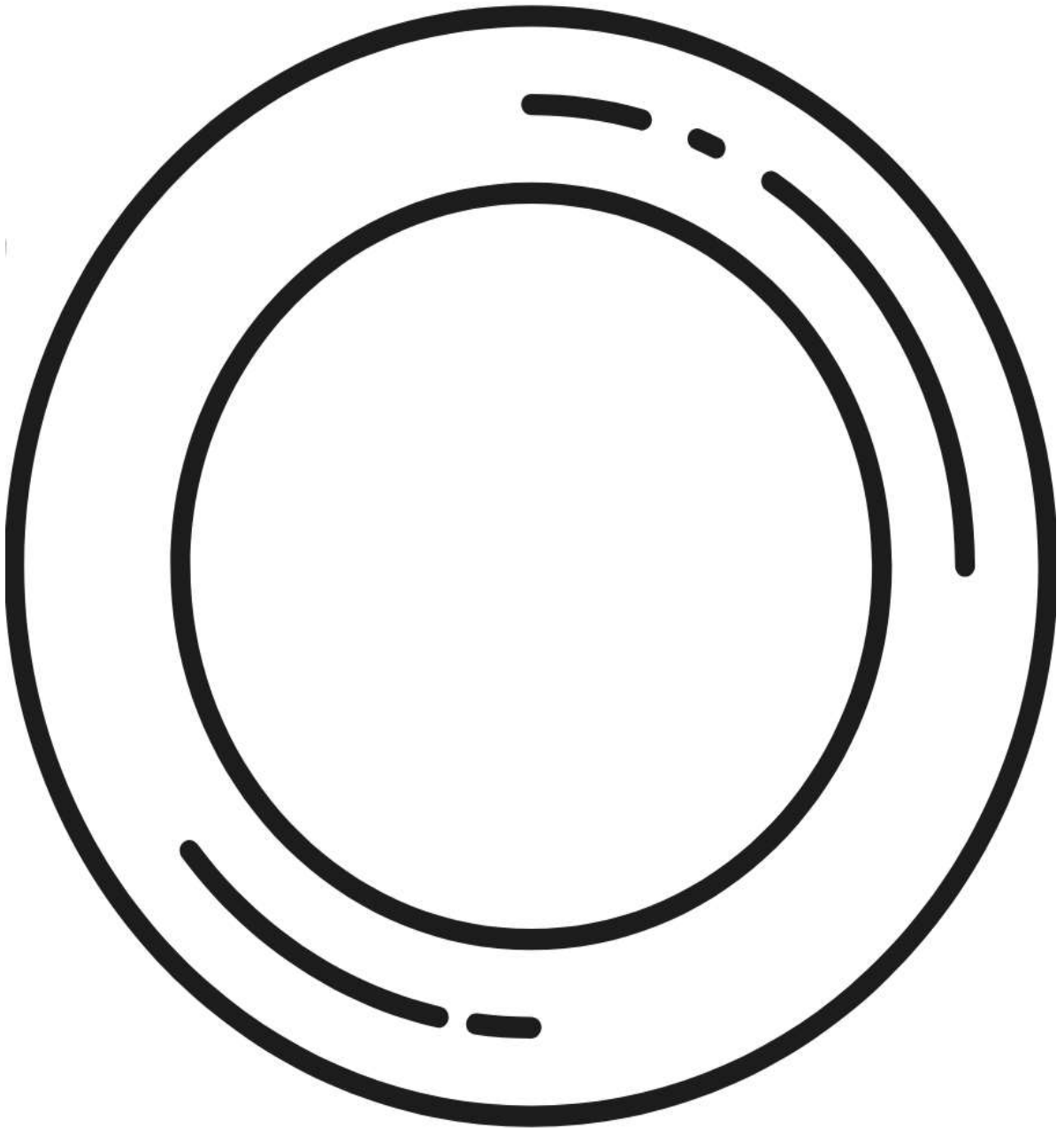
★ Objective:

To help children learn the names of different foods in English through interactive and engaging activities, such as identifying food items, practicing simple phrases, and participating in pretend play with a picnic setting. The activity also encourages social interaction, vocabulary development, and following instructions in a fun and collaborative environment.

NAME: _____

★ Draw your favourite food. Is it healthy or unhealthy?

★ Show and tell.



★ **Objective:**

To encourage children to express themselves by drawing their favorite food, learn about healthy and unhealthy foods, and practice speaking in front of the group by sharing their drawings and thoughts.

Healthy Breakfast - Individual and Big Group Activity

1. Preparation:

- Explain what is healthy and unhealthy food with examples.
- Ask children what they are having for breakfast.
- Talk about how their breakfast could be healthier.
- Explain that they are going to create a healthy breakfast lunch box.

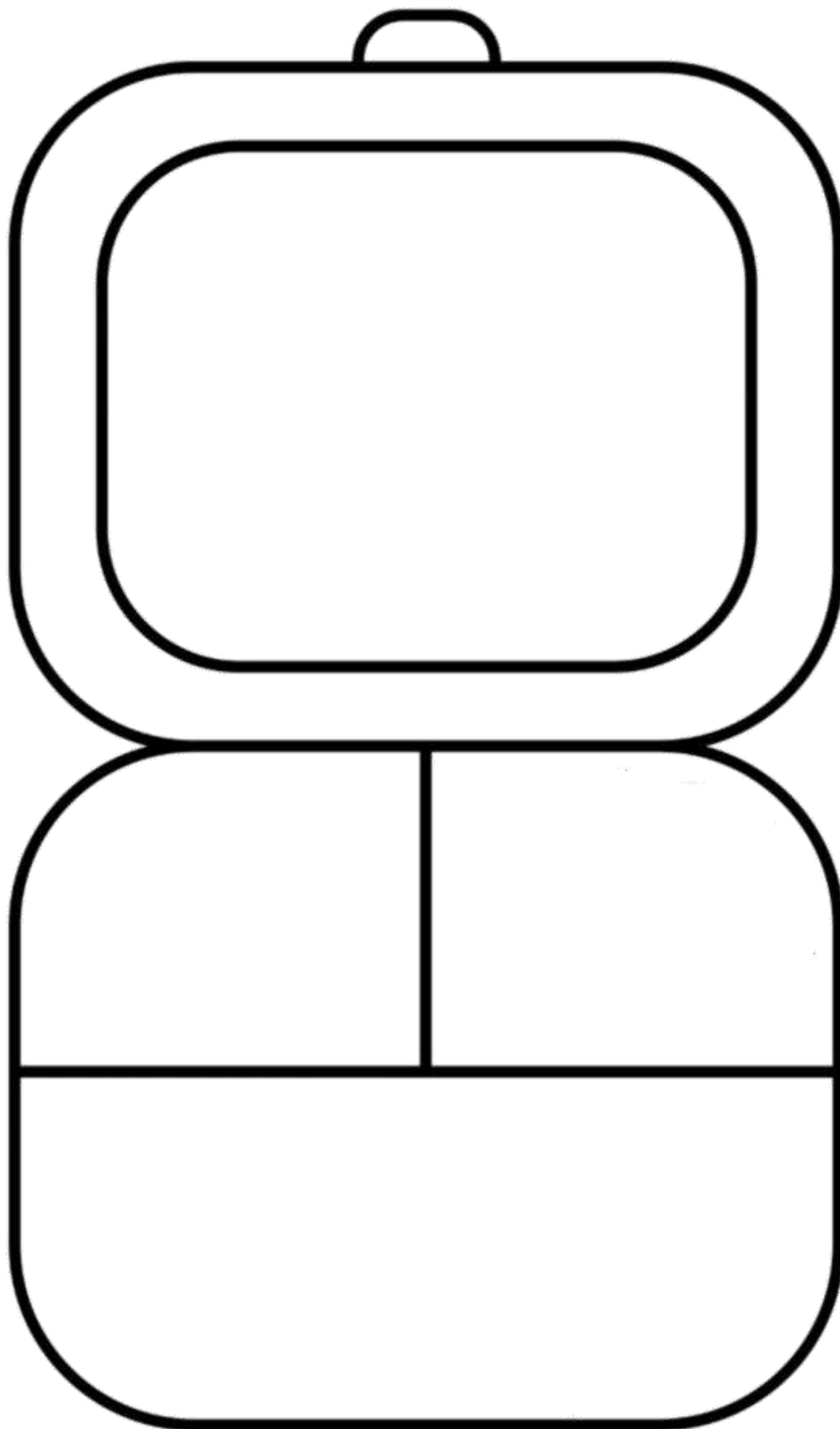
2. Process:

- Give copies of the healthy food to the children for colouring them as they like.
- When they are coloured, each student will stick it on the lunch box while saying their name in English.
- Let them decorate their lunch boxes.
- Encourage them to add more healthy foods drew by themselves.
- "Show and tell" their creations in big group.

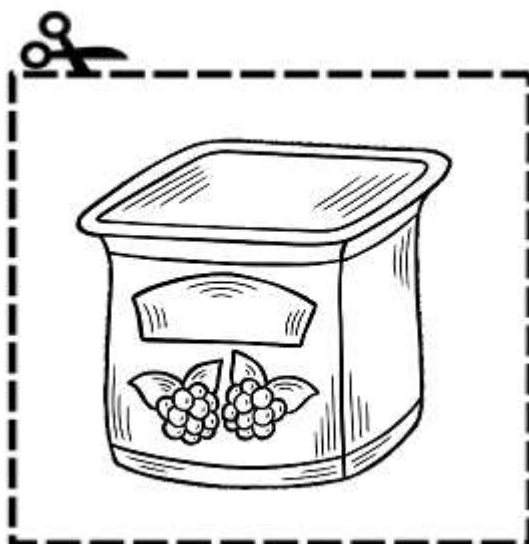
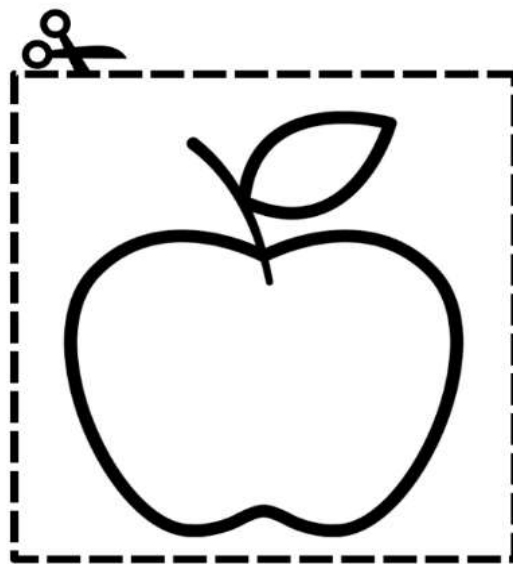
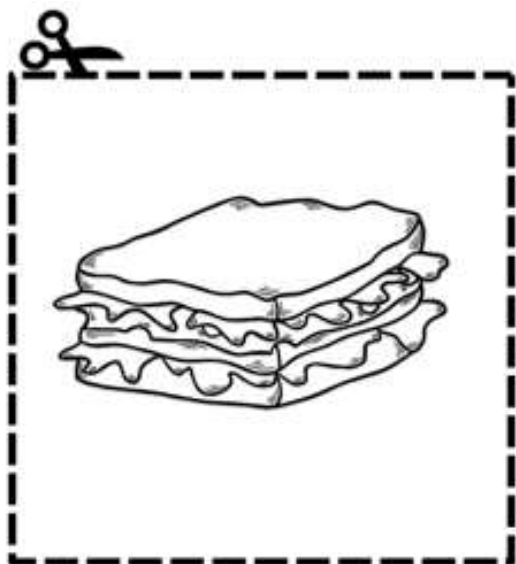
★ Objective:

To help children understand the concept of healthy eating by creating a healthy breakfast lunch box. Through this activity, children will learn the names of healthy food items in English, practice coloring, and engage in creative expression by decorating their lunch boxes. The "show and tell" part allows them to share their creations and practice speaking in front of the group.

NAME: _____



NAME: _____



The Shopping List – Big Group Activity

1. Materials Needed:

- Plastic or play food items (bananas, apples, cheese...). You can use flashcards instead.
- Mini shopping baskets, trolleys, bags or mini boxes.
- Shopping lists: simple cards with 3 food items shown as pictures.
- Optional: Any realia to set up a pretend supermarket (toy cash register, boxes, tables...).

2. Process:

a) Prepare the Supermarket:

- Arrange the play food (or flashcards) on shelves, boxes, or tables.
- Ensure the area resembles a mini supermarket.

b) Introduce the Food Names:

- Sit the children in a circle.
- Show them the play food one by one, saying the names in English.
- Use gestures and repetition to help them remember.

c) Distribute the Shopping Lists:

- Hand out small "shopping lists" to each child.
- Explain: "Today, we are going to the supermarket to find these foods!"

d) Shopping Time:

- Give each child a basket and let them walk around the "store" to find the items on their list.
- As they shop, encourage them to say the names of the items: "I found milk!" or "Here is a banana!"

e) Check-Out Role Play:

- Once a child finishes shopping, they go to the "cash register."



- Act as the cashier (or let a child take turns), holding up each item and asking: "What is this?" The shopper replies: "It's a banana!"
- Praise them: "Good job! You found everything!"
- Allow the children to switch roles, so everyone gets a chance to shop, be the cashier, or help restock the shelves.
- Sit together and ask each child to name one item they "bought."

★ **Extra activities:**

- Colour Game: Add a colour focus by saying: *"Find a red fruit!"*
- Sing a simple song while they shop: *"We're going to the store, the store, the store. To find some cheese and more, and more, and more!"*

★ **Objective:**

To help children learn the names of different food items in English through an interactive supermarket role-play. The activity encourages vocabulary development, social interaction, and following simple instructions as children shop for items on their list, practice English phrases, and engage in pretend play as customers and cashiers.

Pineapple Card - Individual and Big Group Activity

1. Materials Needed:

- Explain what is healthy and unhealthy food with examples.
- White cardboard (folded into a card shape)
- Yellow paint
- Green markers
- A large potato (cut in half)
- A small dish or plate for paint
- Paintbrushes (optional)
- Aprons or old shirts (to keep clothes clean)
- Paper towels (for cleaning hands)

2. Process:

a) Preparation

- Pre-cut the potatoes in half and ensure one side is flat for stamping.
- Set up small dishes with yellow and green paint.

b) Stamping the Pineapple Body:

- Dip the flat side of the potato into yellow paint.
- Stamp the potato onto the front of the card to create the pineapple's body.
- Repeat as needed to make the pineapple large enough

c) Adding the Leaves:

- Once the yellow paint is dry, use green markers to add leaves at the top of the pineapple.

d) Decorating the Card:

- Encourage children to add personal touches to their card, such as patterns, drawings, or messages.
- Allow the cards to dry completely before displaying them or sending them home.

Extension Ideas:

- Incorporate a discussion about pineapples, their color, and where they grow.
- Let the kids share who they would like to give their pineapple card to as a gift.

★ Objective:

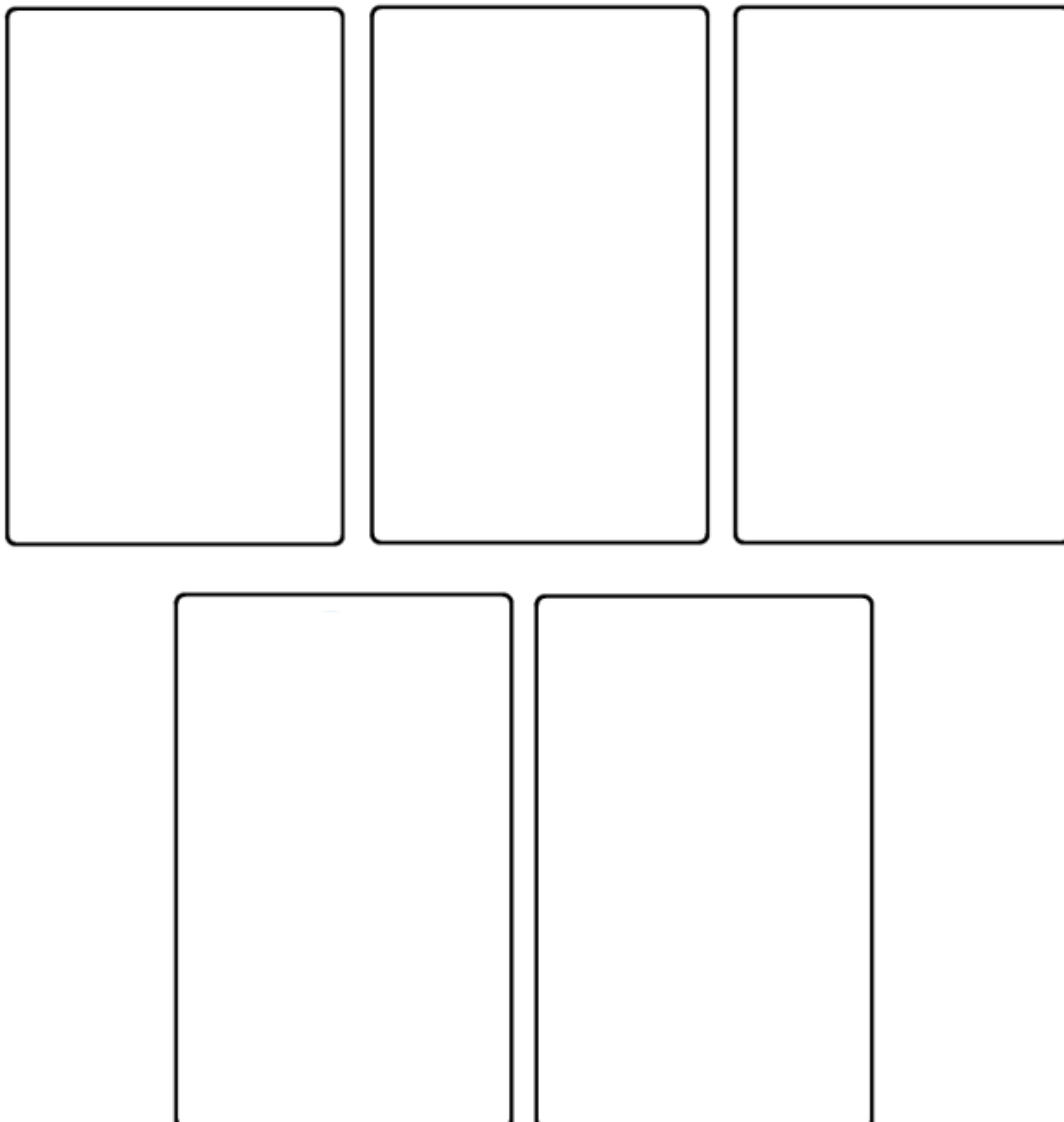
To engage young children in a fun and hands-on art project while teaching them about healthy foods, specifically pineapples. Through stamping, coloring, and decorating, children will learn to recognize the color and shape of a pineapple, as well as understand the concept of healthy foods and their benefits. This activity also encourages creativity, fine motor skills, and self-expression as the children personalize their cards. Additionally, children will practice sharing and social interaction by discussing who they would like to give their finished cards to.

NAME: _____

ACTIONS

★ Draw children performing the correct actions.

1. Eat
2. Peel
3. Drink
4. Clean
5. Mix



The form consists of five empty rectangular boxes arranged in two rows. The top row has three boxes, and the bottom row has two boxes. These boxes are intended for drawing children performing the actions listed above.

★ **Objective:**

To help children recognize and understand basic action verbs by drawing children performing actions such as eat, drink, cut, mix, peel, and clean, promoting both vocabulary development and comprehension of everyday activities.

Run, Run, Run – Big Group Activity

1. Preparation:

- Stick flashcards on the wall with images of the vocabulary covered in class: banana, apple, cheese, juice, milk, sandwich.
- Distribute the flashcards around the entire classroom.
- Draw a big circle on the floor (*Tim's Circle*).
- You can also do this activity in a larger space, like the playground or the gym.

2. Process:

- Show the students where the flashcards are. Have them remember their pronunciation.
- Show them where *Tim's Circle* is.
- At the start of the game, all the children must be inside *Tim's circle*.
- Ask out loud where an object shown on the flashcards is: "*Where is (the apple)?*"
- When they hear the name of the object, the children will run to the place where the corresponding flashcard is stuck.
- When they hear "Tim!", they must run back to get inside the circle.

★ Objective:

To reinforce vocabulary related to food in English through an engaging and active group game, encouraging listening comprehension, word recognition, and physical movement.

NAME: _____

CHEESE SANDWICH

★ Draw the pictures needed to show the steps to follow when making a cheese sandwich:

1. Wash your hands.
2. Get the bread.
3. Cut the cheese.
4. Put the cheese on the bread.
5. Cut the sandwich.
6. Eat it.

1

2

3

4

5

6

★ Objective:

To help children understand the process of making a cheese sandwich by sequencing pictures in the correct order, fostering their comprehension of steps in a task, and encouraging creativity through painting.

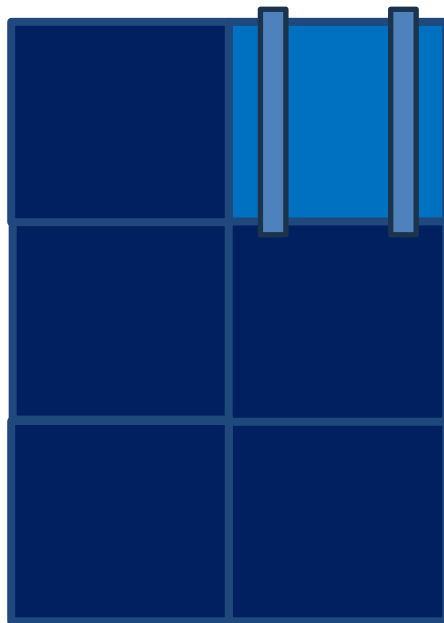
Name: _____

QUICK ZIG-ZAG

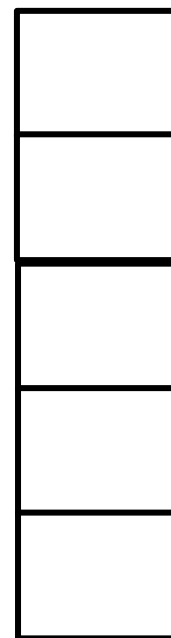
- ★ Explore the planet surface.
- ★ Help the Astronaut reach the flag.
- ★ Be careful with the moon rocks.

★ MOVEMENTS:

END

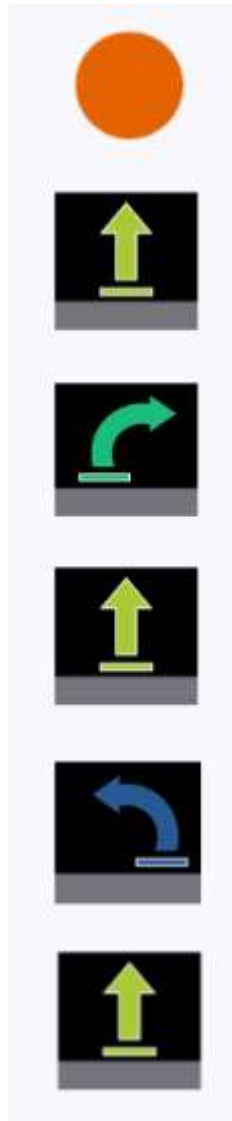


START



START

★ ANSWER:



START

NAME: _____

★ This farm is empty. Draw some farm animals to make it more beautiful. Show and tell.



★ **Objective:**

To encourage creativity and imagination by having children draw farm animals to fill an empty farm scene. This will help develop fine motor skills and enhance their understanding of farm animals. Additionally, through the "show and tell" section, children will practice speaking and sharing their ideas with others, boosting their communication skills and confidence.

Who's in the Barn? – Big Group Activity

1. Materials needed:

- Toy animals or flashcards.
- A piece of cloth or a box.

2. Process:

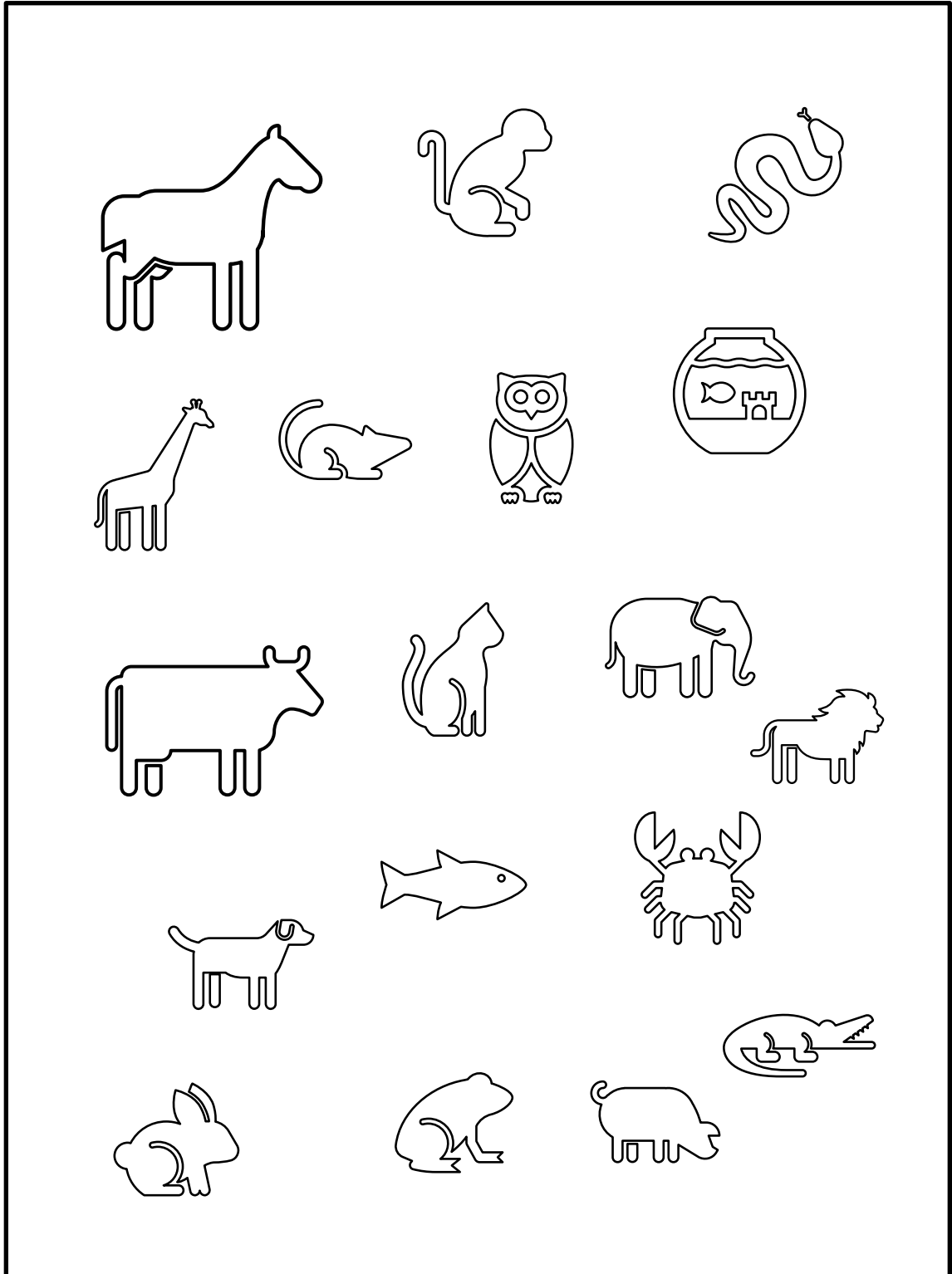
- Hide an animal toy or flashcard behind a piece of cloth or in a box.
- Say: *"Who's in the barn? It says 'meow.' What is it?"*
- Let the children guess: *"It's a cat!"*

★ Objective:

To help children develop their listening and critical thinking skills by having them identify animals based on the sounds they make. This group activity encourages participation, enhances vocabulary, and fosters social interaction as children take turns guessing the animal hidden in the "barn."

NAME: _____

★ Colour only the farm animals.



★ **Objective:**

To help children focus on identifying and coloring only the farm animals present in the picture. This will enhance their attention to detail, understanding of farm animals, and color recognition skills. The activity also encourages fine motor development through coloring.

Orange Eruption – Big Group Activity – STEM

★ An accident has occurred on the farm. Everything is orange. What happened?

1. Materials Needed:

- Two clear container, one large and one small.
- A small object to weight down the small container.
- Water.
- Food colouring.
- Sitck for mixing.

2. Process:

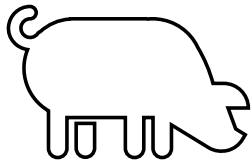
- Fill the large container with cold water.
- Fill the small container with hot water. (It needs to fit inside the large one).
- Place the small item in the bottom of the small container.
- Add food colouring to the small container. Red and yellow to get Orange.
- Place the small container in the large container keeping the small container upright.
- Watch the result!

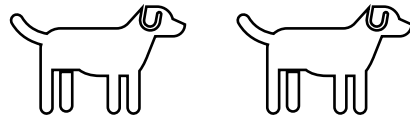
★ Objective:

To introduce children to basic science concepts, such as temperature differences and how they can cause changes in water movement. By observing the interaction between hot and cold water, children will develop their curiosity, observation skills, and understanding of cause-and-effect relationships. Additionally, the activity fosters fine motor skills through hands-on involvement, such as adding food coloring and mixing. It also reinforces the concept of the colour orange.

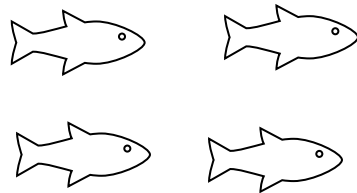
NAME: _____

★ Colour as many squares as there are animals.









★ **Objective:**

To help children practice counting and matching by coloring the same number of squares as there are animals in the picture. This will support their number recognition, counting skills, and ability to follow instructions, while also promoting fine motor development through coloring.

Create a Hen – Individual and Big Group Activity

1. Materials Needed:

- Colored paper: orange, yellow, red, and white
- Googly eyes (optional)
- Glue sticks
- Safety scissors
- Black markers or crayons
- Pre-cut templates for circles, triangles, and rectangles (optional for younger children)
- Blue or white cardstock as a base

2. Process:

a) Introduction:

- Start the activity by showing pictures of farm animals, specifically hens and chicks.
- Discuss the color orange and how it is created by mixing red and yellow.

b) Creating the Hen:

- Use orange paper to cut out a large circle for the hen's body and a smaller half-circle for the wing.
- Cut a red comb and tail feathers (rectangular strips).
- Add a yellow triangle for the beak and glue on a googly eye or draw one with a marker.
- Assemble and glue the parts onto the cardstock to form the hen.

c) Encouraging Learning:

- As the children assemble their animals, ask questions like:
 - "What color is the hen's body?"
 - "What sound does a hen make?"
 - "Can you point to the hen's wing?"

d) Discussion and Display:

- Once finished, have children share their creations with the class.
- Display the artwork on a bulletin board labeled “Farm Animals and Colors!”

Extension → Mix red and yellow paint to show how to make orange, and let the kids paint their own paper before cutting out the hen’s body. This can be an additional sensory learning experience!

★ Objective:

To foster creativity and fine motor skills as children create their own hens using paper shapes. This activity helps children recognize and name basic colors, especially orange, and understand how it is made by mixing red and yellow. Through hands-on crafting, discussions about farm animals, and sharing their work, children will enhance their artistic expression, observation skills, and social interaction in both individual and group settings.

Animal Mime Farm – Big Group Activity

1. Materials Needed:

- Plastic Pictures or toys of farm animals (cow, sheep, pig, chicken, duck, horse, etc.).
- A large open space for movement.
- A bell, tambourine, or clap to signal transitions (optional).

2. Process:

a) Introduction:

- Show the children pictures or toys of each farm animal.
- Say the name of the animal and teach them the sound it makes:
“This is a cow. The cow says moo!”
- Repeat with all the animals.

b) Mime and Guess:

- Explain: “Now we’re going to play a game. I will act like an animal, and you will guess what it is!” Start with a simple mime:
Pretend to chew grass for a cow, flap wings for a chicken, jump like a horse, or waddle like a duck.
Say: “Who am I? I say moo!”
- Encourage the children to guess: “You’re a cow!”
- Once they guess, everyone mimics the animal together, saying its name and sound: “Cow! Moo moo!”

c) Turn-Taking:

- Let the children take turns being the animal. Whisper the animal’s name to them if needed.
- The rest of the group guesses: “Are you a cat? Meaw!”

d) Animal Parade:

- Once all animals have been mimed, form an “Animal Parade.”
- Each child chooses their favorite animal to mime and moves around the room as that animal while repeating its name and sound: *“I’m a pig! Oink oink!”*

★ Extra activities:

- Farm Sounds Game: Play an animal sound (using your voice or a device), and children mime the correct animal.
- Follow the Farmer: The teacher pretends to be a farmer and calls out: *“Let’s move like ducks!”*. The children waddle like ducks, then switch to other animals.
- Animal Freeze Dance: Play music while the children mime any animal they want. Pause the music and call out an animal: *“Freeze! Who’s a cow?”* The “cows” make their sound and keep miming.

★ Objective:

To promote children’s understanding of farm animals, their movements, and sounds through engaging and interactive play. By miming animals and guessing their identities, children will enhance their listening, observation, and critical thinking skills. The activity also fosters creativity, gross motor development, and social interaction as children take turns, participate in group activities, and work collaboratively in an imaginative setting.

Run, Run, Run – Big Group Activity

1. Preparation:

- Stick flashcards on the wall with images of the vocabulary covered in class: chicken, dog, cat, pig, cow, horse.
- Distribute the flashcards around the entire classroom.
- Draw a big circle on the floor (*Tim's Circle*).
- You can also do this activity in a larger space, like the playground or the gym.

2. Process:

- Show the students where the flashcards are. Have them remember their pronunciation.
- Show them where *Tim's Circle* is.
- At the start of the game, all the children must be inside *Tim's circle*.
- Ask out loud where an object shown on the flashcards is: "*Where is (the horse)?*"
- When they hear the name of the object, the children will run to the place where the corresponding flashcard is stuck.
- When they hear "*Tim!*", they must run back to get inside the circle.

★ Objective:

To reinforce vocabulary related to farm animals in English through an engaging and active group game, encouraging listening comprehension, word recognition, and physical movement.

NAME: _____

LET'S RECYCLE!

Draw the correct rubbish
in each bin.

1**2**

NAME: _____

3



4



4

★ **Objective:**

To help children develop their understanding of environmental responsibility and sorting. Additionally, by drawing some items in each bin, children will enhance their creativity and fine motor skills, while reinforcing the concept of recycling and waste management.

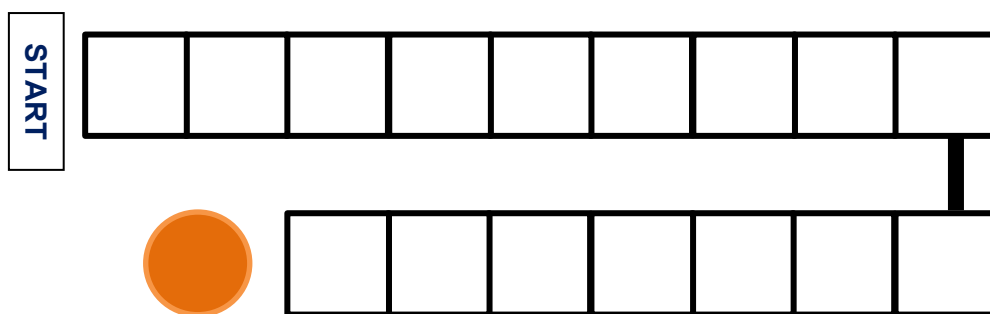
Name: _____

RUN THE TRACK AND BACK

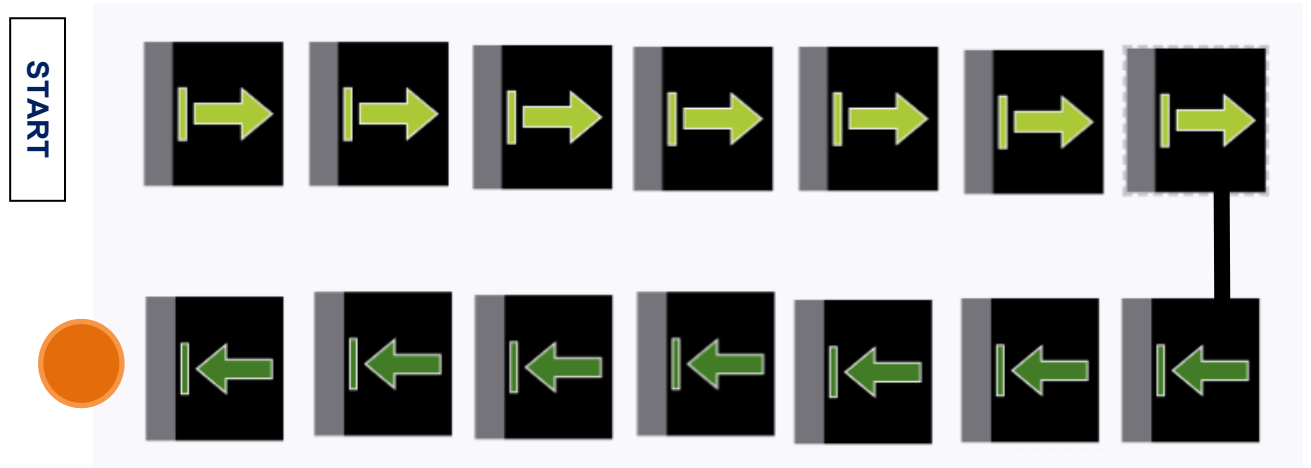
- ★ Explore the planet surface.
- ★ Help the Astronaut cross the bridges and go back to the flag.



★ MOVEMENTS:

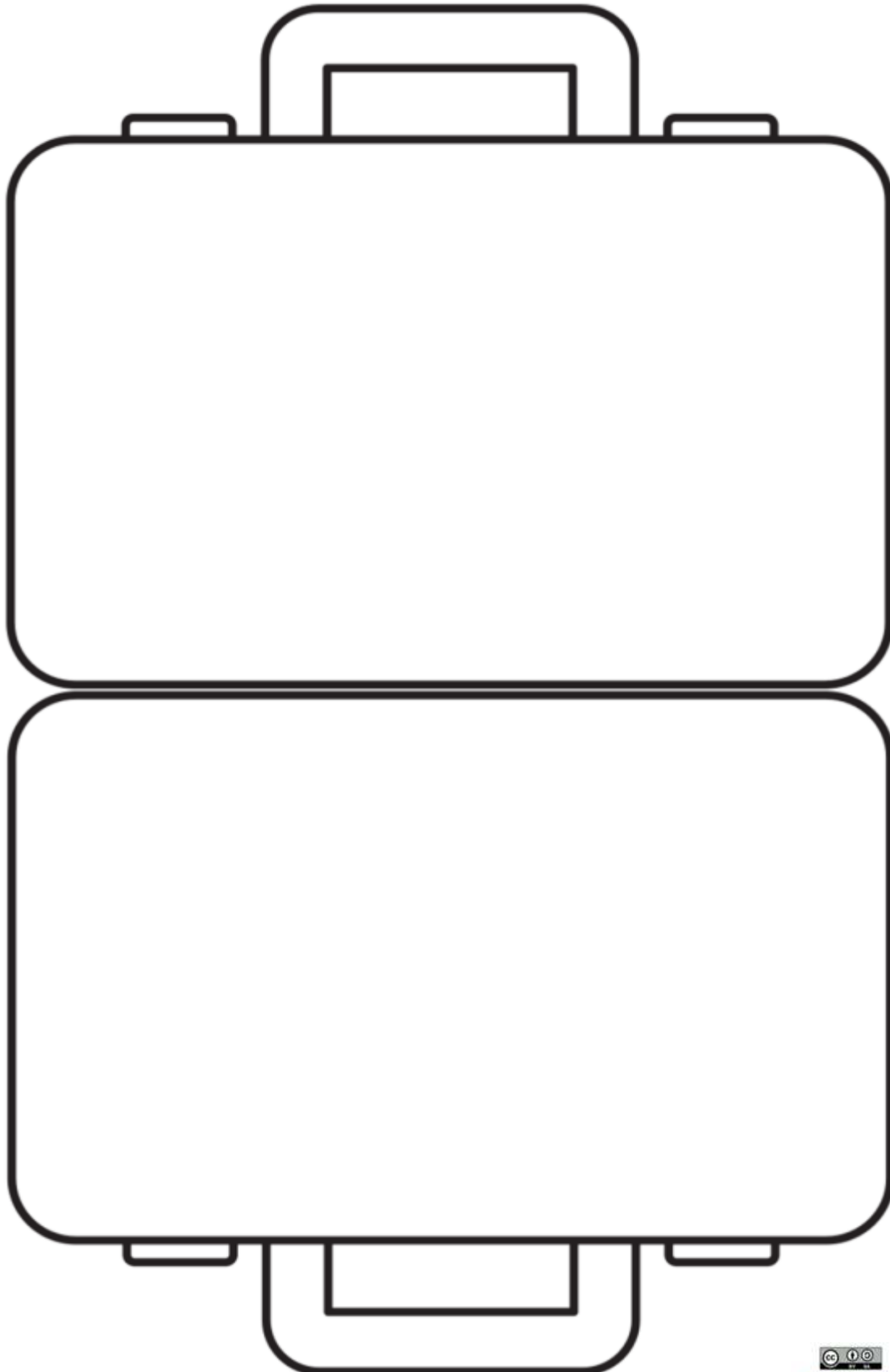


★ ANSWER:



NAME: _____

★ Draw in the suitcase the clothes you would take on holidays.



★ **Objective:**

To encourage creativity and decision-making by having children draw the clothes they would pack for a holiday. This activity helps develop fine motor skills, fosters imagination, and introduces children to the concept of planning and preparation. Additionally, it can be used to discuss different types of clothing suited for various weather conditions or destinations.

Packing for Holidays – Big Group Activity

1. Materials Needed:

- A suitcase or backpack (real or toy).
- Flashcards or toy fabric clothes.

2. Process:

- Sit in a circle with the children.
- Show each piece of clothing and say its name in English. *"This is a hat."* *"These are shoes."* Invite the children to repeat them.
- Place all the clothing items on the floor and explain that they are going to pack Tim's suitcase/backpack for holidays. Use phrases such as: *"Can you find the T-shirt?" "Let's put the T-shirt in the suitcase."*
- Show Children must find the mentioned item and place it in the suitcase.
- Once the suitcase is "packed," take out each item one by one, naming it again in English and asking the children to repeat it with you.
- Ask simple questions to reinforce vocabulary: *"What is this?" "Is this a dress?"*

★ **Extra activity**→ Sing a related song, such as: 🎵 *"Put on your hat, put on your hat, let's go to the beach today!"* 🎵

★ Objective:

To introduce and reinforce vocabulary related to clothing in English through an engaging and interactive group game. Children will enhance their listening and comprehension skills, practice naming and identifying clothing items, and develop fine motor coordination while packing the suitcase. The activity also fosters collaboration, builds confidence in language use, and creates a fun learning environment through song and play.

Fashion Show – Big Group Activity

1. Materials Needed:

- Real clothes or costumes.
- Cheerful music.
- A clear area to use as a runway.

2. Process:

a) Introduction:

- Show the clothing items one by one and say their names in English.
- Let the children touch or try on the clothes while naming them.

b) Preparation:

- Divide the children into small groups or work individually, depending on the group size.
- Help them choose one or two items they want to "model."

c) Fashion Show:

- Play music and organize a runway where each child walks while showing their clothing item.
- As they walk, encourage them to say: "I'm wearing a hat!"

d) Closing:

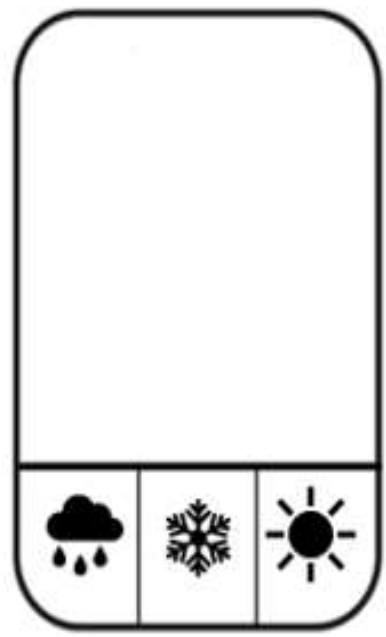
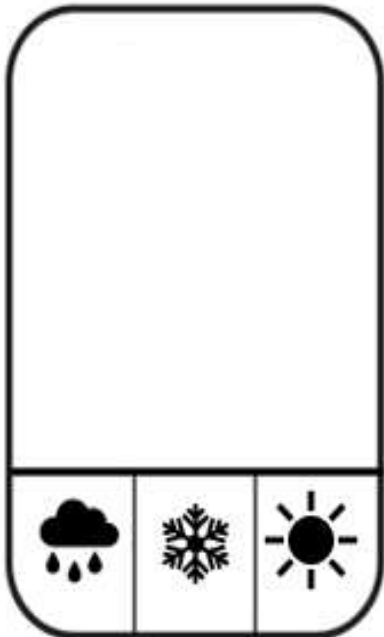
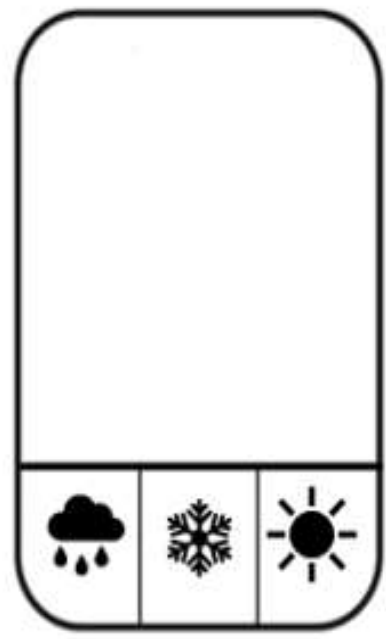
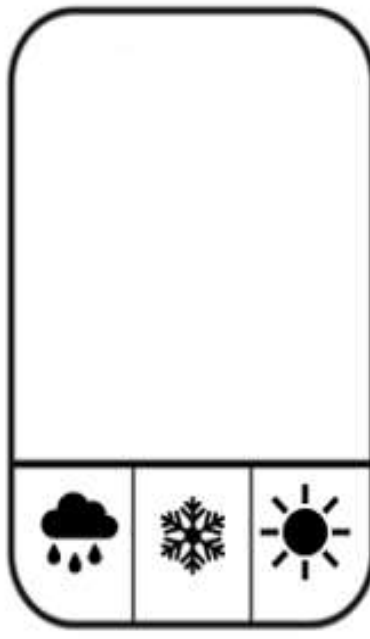
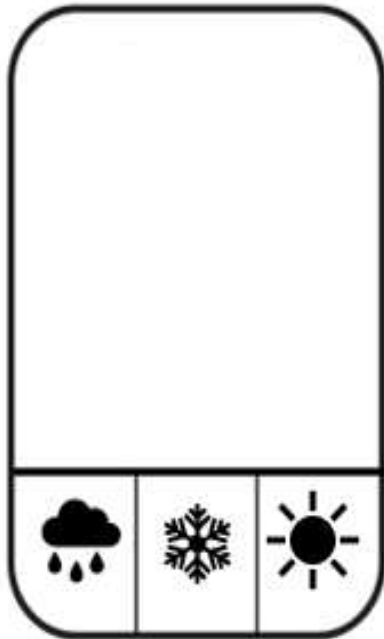
- After the fashion show, place all the clothing items on a table or the floor.
- Play a pointing game by saying: "Where is the T-shirt?" "Who wore the dress?" And the children must point or answer.

★ Objective:

To engage children in a fun and interactive fashion show that helps them practice clothing-related vocabulary in English. By modeling different clothes, children will develop confidence, improve language skills, and practice social interaction. The activity also promotes creativity, fine motor skills (through dressing up), and the ability to follow instructions. Additionally, it fosters teamwork and self-expression as children work together or individually to participate in the show.

NAME: _____

★ Draw a piece of clothing and circle the correct one:
sunny, rainy or snowy day?

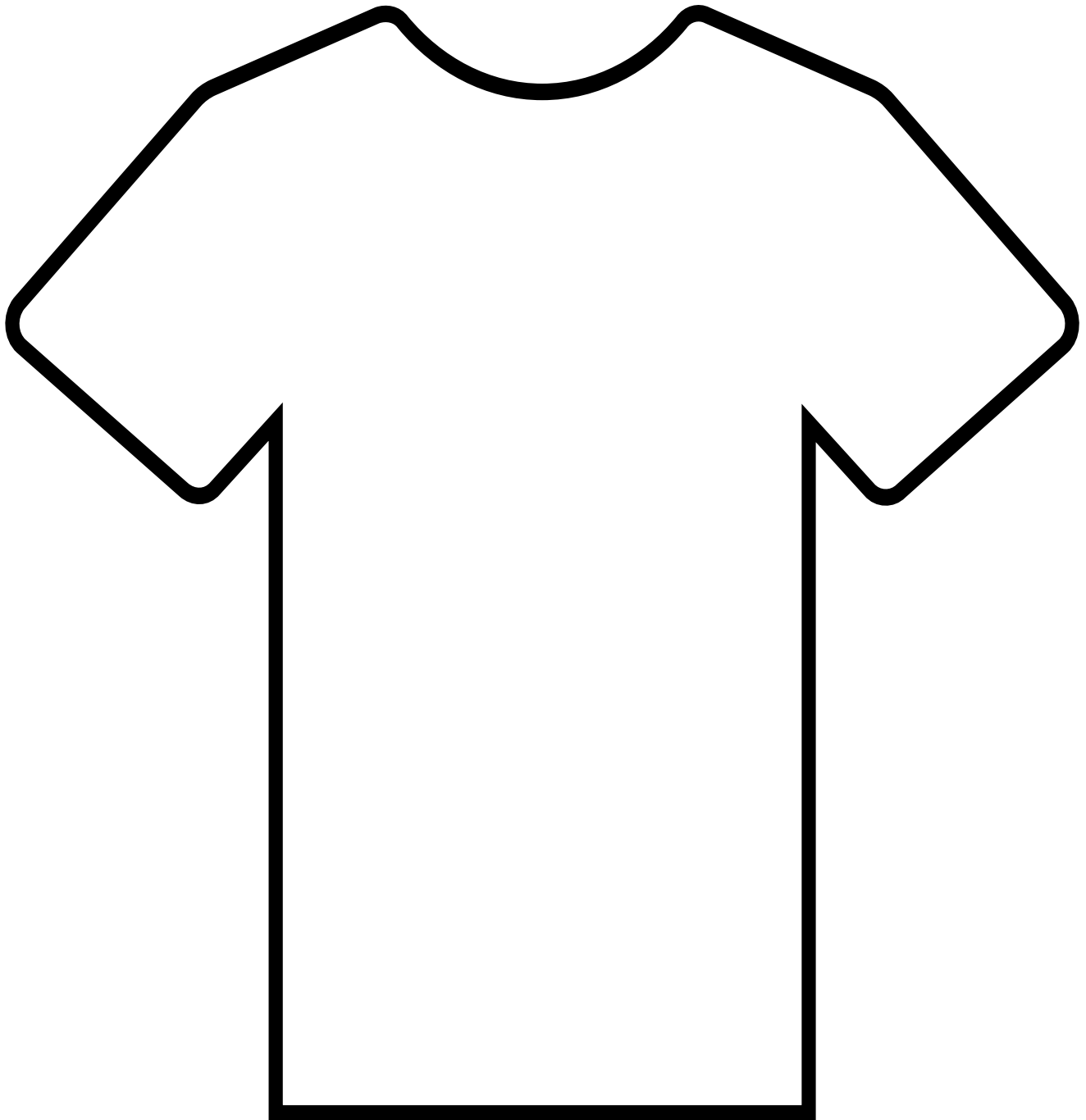


★ **Objective:**

To help children recognize and associate appropriate clothing with different weather conditions - sunny, rainy, or snowy. Children will develop their observation and decision-making skills, enhance their understanding of weather, and practice fine motor coordination through drawing and coloring.

NAME: _____

★ Create and decorate your pink T-shirt.



★ **Objective:**

To encourage creativity and self-expression as children design and decorate their own pink T-shirt. This activity helps develop fine motor skills, fosters imagination, and allows children to explore patterns, colors, and personal preferences in art.

Pink Bubble Foam – Big Group Activity – STEM

1. Materials Needed:

- A large bowl or tray.
- Water.
- Dish soap (child-safe).
- Pink food coloring or washable pink paint.
- A whisk (for adult use).
- Plastic spoons, cups, and small toys (optional, for play).
- Towels for cleanup.

2. Process:

a) Introduction:

- Show the children something pink (e.g., a pink toy or picture of a flamingo).
- Ask them to name other pink objects they know.

b) Set up the Bubble Foam Station:

- Fill the large bowl or tray with 2 parts water and 1 part dish soap.
- Add a few drops of pink food coloring or washable pink paint.
- Whisk to create thick, fluffy pink foam.

c) Hands-On Exploration:

- Invite the children to touch, play, and explore the pink foam.
- Provide spoons, cups, or toys for scooping and pretend play.

d) Colour recognition:

- Ask the children questions like:
 - “What color is the foam?”
 - “Can you think of something else that is pink?”

e) Bubble Foam Art (optional):

- Place white paper on the table.

- Let children place small amounts of pink foam on the paper and press it gently to create bubbly prints.

e) Clean-Up Time

- Use towels to clean hands and any spills.
- Encourage the children to help clean, reinforcing responsibility.

★ Extension Ideas:

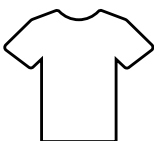
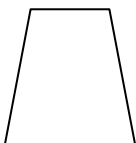
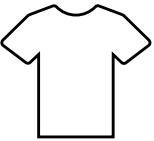
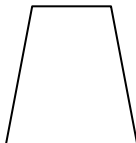
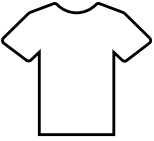
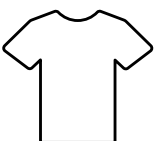
- Color Mixing: Start with white foam and add red drops gradually to show how pink is created.
- Storytime: End the activity by reading a book about bubbles or pink things, like *Pinkalicious*.
- Counting Game: Ask the children to count how many bubbles they can scoop into a cup.

★ Objective:

To engage children in a sensory exploration of pink foam while helping them develop color recognition, fine motor skills, and creative expression. By creating and playing with the pink foam, children will learn about the color pink and practice concepts such as scooping, mixing, and cleaning up. Additionally, through hands-on activities like bubble foam art and the color-mixing extension, children will enhance their problem-solving skills and their ability to observe changes in materials. This activity promotes fun, curiosity, and responsibility.

NAME: _____

★ Draw the correct piece of clothing to complete the series.

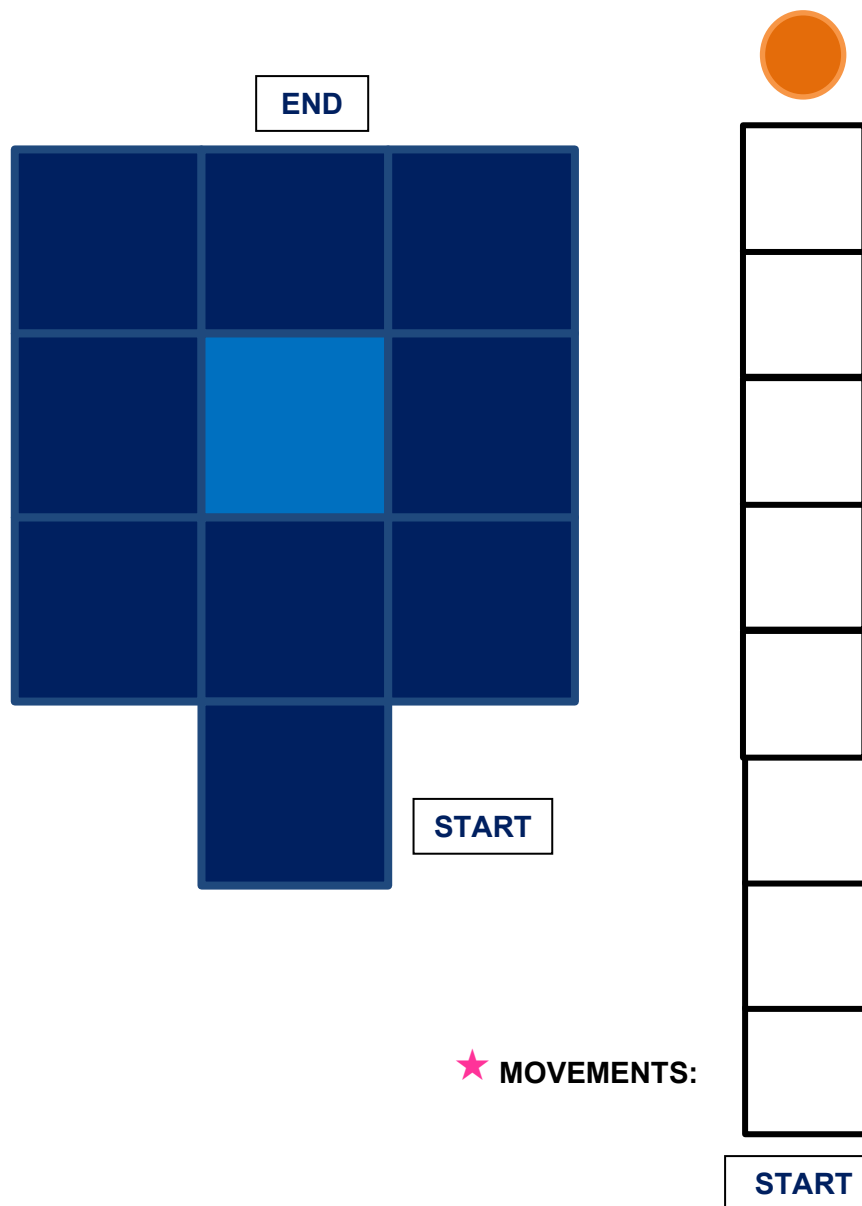
★ **Objective:**

To develop children's pattern recognition and logical thinking skills by having them identify and draw the correct piece of clothing to complete a given series. This activity also enhances fine motor coordination, observational abilities, and understanding of clothing items.

Name: _____

WHICH WAY?

- ★ Explore the planet surface.
- ★ Help the Astronaut reach the flag.



★ ANSWER:

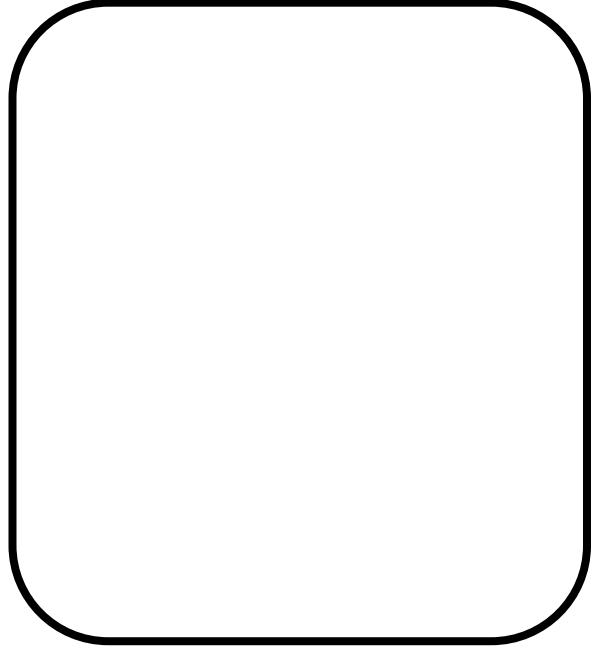
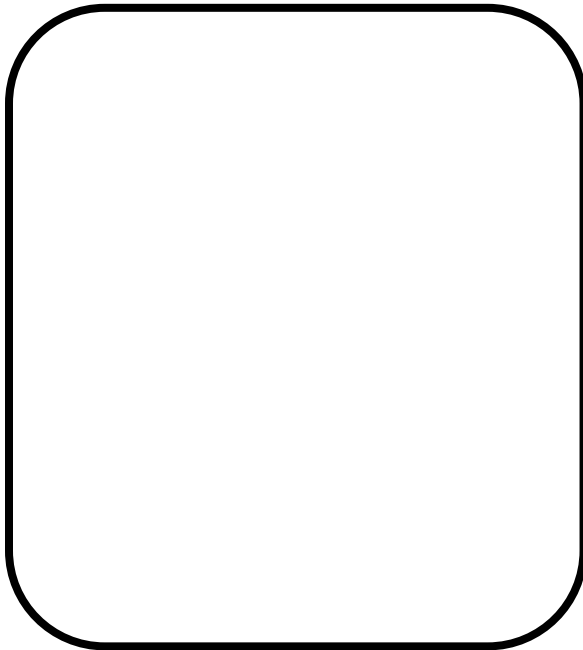


START

NAME: _____

1. Draw.
2. Colour.
3. Show and tell.

**What are you going to
do on holidays?**



★ **Objective:**

To encourage children to use their imagination and creativity by drawing and coloring a picture of where they would like to go on holiday. Through the "show and tell" portion, children will develop communication skills, boost their confidence, and practice sharing their ideas with peers. This activity also promotes fine motor skills and self-expression.

Run, Run, Run – Big Group Activity

1. Preparation:

- Stick flashcards on the wall with images of the vocabulary covered in class: T-shirt, trousers, shoes, dress, skirt, flip flops.
- Distribute the flashcards around the entire classroom.
- Draw a big circle on the floor (*Tim's Circle*).
- You can also do this activity in a larger space, like the playground or the gym.

2. Process:

- Show the students where the flashcards are. Have them remember their pronunciation.
- Show them where *Tim's Circle* is.
- At the start of the game, all the children must be inside *Tim's circle*.
- Ask out loud where an object shown on the flashcards is: "*Where is (the dress)?*"
- When they hear the name of the object, the children will run to the place where the corresponding flashcard is stuck.
- When they hear "*Tim!*", they must run back to get inside the circle.

★ Objective:

To reinforce vocabulary related to clothing items in English through an engaging and active group game, encouraging listening comprehension, word recognition, and physical movement.

NAME: _____

★ MY ENGLISH LEARNING SELF-ASSESSMENT ★

1. How do I feel about learning English? *Colour how you feel.*



Not happy
It's difficult



OK
It's sometimes hard

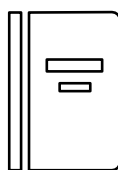


Happy
I like it!

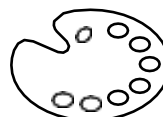
2. My favourite parts of learning English are... *Colour them!*



Singing songs



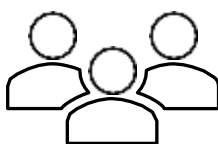
Listening to stories



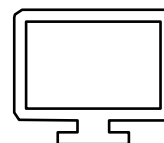
Drawing and colouring



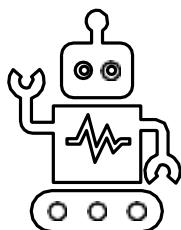
Playing games



Talking with my friends



Watching videos



Practicing robotics



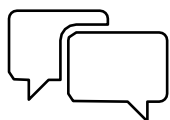
Doing experiments



Doing worksheet

3. I can... Colour the star if you can do it!

Speaking



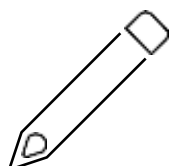
- ★ I can say "Hello" and "Goodbye"
- ★ I can count in English
- ★ I can name some colours
- ★ I can name some objects
- ★ I can sing songs and chants in English

Listening



- ★ I can follow simple instructions
- ★ I can understand when the teacher says colours or number
- ★ I can point to things when the teacher says them
- ★ I can understand a story
- ★ I can recognize shapes

Reading and Writing



- ★ I can match pictures to words
- ★ I can draw or trace letters and arrows
- ★ I can try to write my name

4. What do I want to learn more about? Circle what you want to learn more about!

Animals
Experiments
Numbers
Toys and games
Feelings and emotions

Space
Colours
Robotics
Stories
Digital resources

5. My English Goal! The teacher or parent can help write it!

🎯 I want to learn _____.

6. Additional Comments

- ❖ Teachers or parents can help students complete it by discussing their progress in a fun and positive way.

● NAME: _____ ● NAME: _____

★ SELF-EVALUATION AND CO-EVALUATION 1 ★

Can I say these words in English? ●

And my friend? ●

Make a cross

The teacher mimes or
points to:

Scissors

Glue

Book



Pencil

Crayons

Bag



School

Stand up

Sit down



Jump

Turn around

Green



● NAME: _____ ● NAME: _____

★ SELF-EVALUATION AND CO-EVALUATION 2 ★

Can I say these words in English? ●

And my friend? ●

Make a cross

The teacher mimes or
points to:

Mummy

Daddy

Baby



Sister

Brother

Grandad
Granny



Family

Dance

Walk



Stop

Listen

Play



● NAME: _____ ● NAME: _____

★ SELF-EVALUATION AND CO-EVALUATION 3★

Can I say these words in English? ●

And my friend? ●

Make a cross

The teacher mimes or
points to:

Doll

Teddy

Kite



Car

Ball

Bike



Circle

Triangle

Rectangle



Square

Toys



● NAME: _____ ● NAME: _____



SELF-EVALUATION AND CO-EVALUATION 4



Can I say these words in English? ●

And my friend? ●

Make a cross

The teacher mimes or
points to:

Milk

Cheese

Apple



Sandwich

Banana

Juice



Picnic

Pineapple

Cooking



Mix

Drink

Eat



Potion		Peel		Clean	
					
Ice cream		Shop			
					

● NAME: _____ ● NAME: _____



SELF-EVALUATION AND CO-EVALUATION 5



Can I say these words in English? ●

And my friend? ●

Make a cross

The teacher mimes or
points to:

Chicken

Dog

Cat



Pig

Cow

Horse



Farm

Farmer

Recycle



Paper

Glass

Plastic



Bin		Hen		Rubbish	
					

● NAME: _____
 ● NAME: _____

★ SELF-EVALUATION AND CO-EVALUATION 6 ★					
Can I say these words in English? ●		And my friend? ●		Make a cross	
The teacher mimes or points to: T-shirt		Dress		Trousers	
●	●	●	●	●	●
Skirt		Shoes		Flip flop	
●	●	●	●	●	●
Climb		Swim		Read	
●	●	●	●	●	●
Play		Sing			
●	●	●	●	●	●

NAME: _____

STUDENT EVALUATION FORM					
PLANET 1 - WELCOME TO MY CITY!					
		+	*	E	★
LISTENING COMPREHENSION <i>Can the student understand simple spoken English?</i>	Recognizes familiar words				
	Follows simple instructions				
	Understands simple questions				
	Can point to objects when named				
	Can understand a simple story in English				
SPEAKING SKILLS <i>Can the student produce simple English words or phrases?</i>	Can say common greetings				
	Can name basic objects				
	Can repeat simple phrases after the teacher				
	Can answer simple yes/no questions				
	Can count in English				
	Can participate in simple role plays				
	Can sing a song or a chant				
VOCABULARY DEVELOPMENT <i>Does the student recognize and use basic English vocabulary?</i>	Recognizes colors in English				
	Recognizes simple vocabulary learned in class				
	Recognizes basic numbers (1-10)				
	Can identify pictures with corresponding words				
READING AND WRITING SKILLS	Can trace letters or draw shapes				
	Can attempt to write their name				
	Can copy simple words				
CLASSROOM BEHAVIOUR AND PARTICIPATION <i>How does the student participate in class activities?</i>	Actively participates in group activities				
	Follows classroom routines				
	Shows interest in learning English				
	Works well with classmates				

	Works well individually				
	Show respect for their classmates and their creations				
SCIENCE AND TECHNOLOGY	Participates actively in experiments				
	Shows interest in scientific activities				
	Understands how our robot works				
	Uses simple instructions to move a robot				
	Uses properly classroom digital devices				
ADDITIONAL COMMENTS:					

Assessment Scale: ★ Excellent E Good * Needs improvement + Not observed



NAME: _____

STUDENT EVALUATION FORM					
PLANET 2 – NICE TO MEET YOU!					
		+	*	E	★
LISTENING COMPREHENSION <i>Can the student understand simple spoken English?</i>	Recognizes familiar words				
	Follows simple instructions				
	Understands simple questions				
	Can point to objects when named				
	Can understand a simple story in English				
SPEAKING SKILLS <i>Can the student produce simple English words or phrases?</i>	Can say common greetings				
	Can name basic objects				
	Can repeat simple phrases after the teacher				
	Can answer simple yes/no questions				
	Can count in English				
	Can participate in simple role plays				
	Can sing a song or a chant				
VOCABULARY DEVELOPMENT <i>Does the student recognize and use basic English vocabulary?</i>	Recognizes colors in English				
	Recognizes simple vocabulary learned in class				
	Recognizes basic numbers (1-10)				
	Can identify pictures with corresponding words				
READING AND WRITING SKILLS	Can trace letters or draw shapes				
	Can attempt to write their name				
	Can copy simple words				
CLASSROOM BEHAVIOUR AND PARTICIPATION <i>How does the student participate in class activities?</i>	Actively participates in group activities				
	Follows classroom routines				
	Shows interest in learning English				
	Works well with classmates				

	Works well individually				
	Show respect for their classmates and their creations				
SCIENCE AND TECHNOLOGY	Participates actively in experiments				
	Shows interest in scientific activities				
	Understands how our robot works				
	Uses simple instructions to move a robot				
	Uses properly classroom digital devices				
ADDITIONAL COMMENTS:					

Assessment Scale: ★ Excellent E Good * Needs improvement + Not observed

NAME: _____

STUDENT EVALUATION FORM					
PLANET 3 – LOOK AT MY TOYS!					
		+	*	E	★
LISTENING COMPREHENSION <i>Can the student understand simple spoken English?</i>	Recognizes familiar words				
	Follows simple instructions				
	Understands simple questions				
	Can point to objects when named				
	Can understand a simple story in English				
SPEAKING SKILLS <i>Can the student produce simple English words or phrases?</i>	Can say common greetings				
	Can name basic objects				
	Can repeat simple phrases after the teacher				
	Can answer simple yes/no questions				
	Can count in English				
	Can participate in simple role plays				
	Can sing a song or a chant				
VOCABULARY DEVELOPMENT <i>Does the student recognize and use basic English vocabulary?</i>	Recognizes colors in English				
	Recognizes simple vocabulary learned in class				
	Recognizes basic numbers (1-10)				
	Can identify pictures with corresponding words				
READING AND WRITING SKILLS	Can trace letters or draw shapes				
	Can attempt to write their name				
	Can copy simple words				
CLASSROOM BEHAVIOUR AND PARTICIPATION <i>How does the student participate in class activities?</i>	Actively participates in group activities				
	Follows classroom routines				
	Shows interest in learning English				
	Works well with classmates				

	Works well individually				
	Show respect for their classmates and their creations				
SCIENCE AND TECHNOLOGY	Participates actively in experiments				
	Shows interest in scientific activities				
	Understands how our robot works				
	Uses simple instructions to move a robot				
	Uses properly classroom digital devices				
ADDITIONAL COMMENTS:					

Assessment Scale: ★ Excellent E Good * Needs improvement + Not observed



NAME: _____

STUDENT EVALUATION FORM					
PLANET 4 – I LIKE BANANAS					
		+	*	E	★
LISTENING COMPREHENSION <i>Can the student understand simple spoken English?</i>	Recognizes familiar words				
	Follows simple instructions				
	Understands simple questions				
	Can point to objects when named				
	Can understand a simple story in English				
SPEAKING SKILLS <i>Can the student produce simple English words or phrases?</i>	Can say common greetings				
	Can name basic objects				
	Can repeat simple phrases after the teacher				
	Can answer simple yes/no questions				
	Can count in English				
	Can participate in simple role plays				
	Can sing a song or a chant				
VOCABULARY DEVELOPMENT <i>Does the student recognize and use basic English vocabulary?</i>	Recognizes colors in English				
	Recognizes simple vocabulary learned in class				
	Recognizes basic numbers (1-10)				
	Can identify pictures with corresponding words				
READING AND WRITING SKILLS	Can trace letters or draw shapes				
	Can attempt to write their name				
	Can copy simple words				
CLASSROOM BEHAVIOUR AND PARTICIPATION <i>How does the student participate in class activities?</i>	Actively participates in group activities				
	Follows classroom routines				
	Shows interest in learning English				
	Works well with classmates				

	Works well individually				
	Show respect for their classmates and their creations				
SCIENCE AND TECHNOLOGY	Participates actively in experiments				
	Shows interest in scientific activities				
	Understands how our robot works				
	Uses simple instructions to move a robot				
	Uses properly classroom digital devices				
ADDITIONAL COMMENTS:					

Assessment Scale: ★ Excellent E Good * Needs improvement + Not observed

NAME: _____

STUDENT EVALUATION FORM					
PLANET 5 – LET’S GO TO THE FARM!					
		+	*	E	★
LISTENING COMPREHENSION <i>Can the student understand simple spoken English?</i>	Recognizes familiar words				
	Follows simple instructions				
	Understands simple questions				
	Can point to objects when named				
	Can understand a simple story in English				
SPEAKING SKILLS <i>Can the student produce simple English words or phrases?</i>	Can say common greetings				
	Can name basic objects				
	Can repeat simple phrases after the teacher				
	Can answer simple yes/no questions				
	Can count in English				
	Can participate in simple role plays				
	Can sing a song or a chant				
VOCABULARY DEVELOPMENT <i>Does the student recognize and use basic English vocabulary?</i>	Recognizes colors in English				
	Recognizes simple vocabulary learned in class				
	Recognizes basic numbers (1-10)				
	Can identify pictures with corresponding words				
READING AND WRITING SKILLS	Can trace letters or draw shapes				
	Can attempt to write their name				
	Can copy simple words				
CLASSROOM BEHAVIOUR AND PARTICIPATION <i>How does the student participate in class activities?</i>	Actively participates in group activities				
	Follows classroom routines				
	Shows interest in learning English				
	Works well with classmates				

	Works well individually				
	Show respect for their classmates and their creations				
SCIENCE AND TECHNOLOGY	Participates actively in experiments				
	Shows interest in scientific activities				
	Understands how our robot works				
	Uses simple instructions to move a robot				
	Uses properly classroom digital devices				
ADDITIONAL COMMENTS:					

Assessment Scale: ★ Excellent E Good * Needs improvement + Not observed

NAME: _____

STUDENT EVALUATION FORM					
PLANET 6 – LET’S GO ON HOLIDAYS!					
		+	*	E	★
LISTENING COMPREHENSION <i>Can the student understand simple spoken English?</i>	Recognizes familiar words				
	Follows simple instructions				
	Understands simple questions				
	Can point to objects when named				
	Can understand a simple story in English				
SPEAKING SKILLS <i>Can the student produce simple English words or phrases?</i>	Can say common greetings				
	Can name basic objects				
	Can repeat simple phrases after the teacher				
	Can answer simple yes/no questions				
	Can count in English				
	Can participate in simple role plays				
	Can sing a song or a chant				
VOCABULARY DEVELOPMENT <i>Does the student recognize and use basic English vocabulary?</i>	Recognizes colors in English				
	Recognizes simple vocabulary learned in class				
	Recognizes basic numbers (1-10)				
	Can identify pictures with corresponding words				
READING AND WRITING SKILLS	Can trace letters or draw shapes				
	Can attempt to write their name				
	Can copy simple words				
CLASSROOM BEHAVIOUR AND PARTICIPATION <i>How does the student participate in class activities?</i>	Actively participates in group activities				
	Follows classroom routines				
	Shows interest in learning English				
	Works well with classmates				

	Works well individually				
	Show respect for their classmates and their creations				
SCIENCE AND TECHNOLOGY	Participates actively in experiments				
	Shows interest in scientific activities				
	Understands how our robot works				
	Uses simple instructions to move a robot				
	Uses properly classroom digital devices				
ADDITIONAL COMMENTS:					

Assessment Scale: ★ Excellent E Good * Needs improvement + Not observed

EVALUATION OF TEACHING PRACTICE			
UNIT:		YES	NO
BEGINNING OF THE SESSIONS	1. I have greeted and integrated myself into the group.		
	2. I have gained and maintained the group's attention.		
	3. I have properly presented the subject matter and its objective.		
	4. I have linked the subject matter with previous topics.		
	5. I have activated and worked on prior knowledge.		
MY SUBJECT PROFICIENCY	6. I have explained the subject matter from different perspectives.		
	7. I have provided clear and varied examples.		
	8. I have related the subject matter to the context.		
	9. I have answered questions appropriately.		
	10. I have showed mastery of the knowledge I teach and its pedagogy.		
MY TEACHING	11. I have highlighted the key contents.		
	12. I have used various teaching strategies.		
	13. I have utilized diverse teaching resources.		
	14. I have properly organized time in the classroom.		
	15. I have properly organized space during the sessions.		
	16. I have implemented different types of groupings.		
	17. I have embraced the diversity of my student groups by using differentiated resources and strategies.		
	18. I have used various assessment techniques and tools.		
	19. I have made appropriate use of ICT in the classroom.		
	20. I have involved families.		
	21. I have showed enthusiasm and interest in the topic.		
	22. I have listened to and provided feedback on opinions.		
	23. I have fostered a free, motivating, and democratic classroom environment.		
	24. I have provided and suggested conflict resolution strategies to the group.		
	25. I have had regular meetings with my colleagues		
ENDING OF THE SESSIONS	26. I have generated self-assessment processes.		
	27. I have fostered individual and collective effort.		
	28. I have reflected on achievements and challenges.		
	29. I have evaluated the development of the sessions.		
	30. I have reflected on my teaching practice throughout the sessions, making changes when necessary.		

ADDITIONAL COMMENTS:

EVALUATION OF THE PROJECT

UNIT:	YES	NO
1. The learning objectives are clearly defined.		
2. The proposed sequence has been logically planned.		
3. The project is the result of the integration of objectives, content, basic knowledge, and evaluation criteria from different areas of knowledge.		
4. There is a clear relationship between activities and the development of the basic and specific competencies of the group.		
5. Activities show an appropriate cognitive challenge for each student.		
6. Activities are suitable for their age and knowledge.		
7. Activities are related to real-life situations.		
8. Activities have a logical structure.		
9. A variety of materials are used.		
10. Opportunities are provided for students to use different learning strategies.		
11. Scaffolding techniques are used to help and support students.		
12. Different types of groupings are proposed.		
13. Reinforcement and extension activities are available.		
14. The methodology used promotes active and meaningful learning for students.		
15. Individual differences and attention to diversity are taken into account by proposing situations that ensure everyone has the opportunity to learn and progress.		
16. A variety of assessment instruments are used.		

ADDITIONAL COMMENTS:



María Pérez Navarro

