



EXPERIENCIAS

EXPERIENCIAS EDUCATIVAS

INFANTIL
PRIMARIA
SECUNDARIA
Actividades F ormativas C omplementarias



'International Extremadura L'Estremadure Internationale'



Rosa María Díaz López. CRA Vera-Tiétar. Tejeda del Tiétar
Salobrar Hernández Serradilla. CP Ejido. Jaraíz de la Vera
María Jaraíz Rodríguez. CP San Martín. Garganta la Olla
Sonia Barroso Manzano. CP Nuestra Señora del Rosario. Viandar de la Vera
Gloria Fernández Sánchez. CP Conquistador Loaysa. Jarandilla de la Vera
Raquel Fernández Hornero. CP Santa Ana. Villanueva de la Vera.

Este proyecto surgió en el grupo de trabajo de monitores de actividades formativas complementarias –especialidad idiomas (inglés y francés)–, perteneciente al CPR de Jaraíz de la Vera. El objetivo de dicho proyecto es el de relacionar la cultura extremeña con los idiomas extranjeros que imparten los monitores. Como queríamos hacerlo de forma lúdica, pensamos en crear un tablero de juego sobre el que pudiéramos hacer preguntas sobre Extremadura redactadas tanto en inglés como en francés.

Introducción

Ante la percepción del desconocimiento de los alumnos respecto a nuestra región y el deseo de los docentes de poner en práctica nuevas experiencias lúdicas en la clase de idiomas, las cuales siempre tienen que ver con la cultura anglosajona, decidimos unificar y ampliar tanto el conocimiento del idioma como el relativo a Extremadura. Para ello, nos basamos en los objetivos del currículum de Primaria y Secundaria relacionados con el fomento del interés de los aspectos culturales de nuestra tierra.





■ 'International Extremadura / L'Estremadure Internationale'

Cómo surge

Decidimos que un juego de tablero sería lo ideal porque, según nuestra experiencia, es un tipo de juego muy motivador para los alumnos y fomenta actitudes básicas como el trabajo en grupo, el respeto del turno y, sobre todo, el deseo de comunicación oral en el idioma extranjero. Además, este tipo de juego puede ser llevado al interior del aula –con un tablero de dimensiones normales como el que hemos elaborado– o al exterior –dibujando en el suelo un tablero gigante y utilizando un dado de las mismas proporciones–. También se puede incluir en la actividad la visita a una de las poblaciones que aparecerán en el tablero.

Conocimiento previos

Antes de decidir cómo hacer el tablero, evaluamos el conocimiento que nuestros alumnos tenían sobre Extremadura y llegamos a la conclusión de que algunos no sabían ni en qué comarca vivían. Esto nos llevó a decidir que el tablero sería un mapa de Extremadura dividido en las respectivas comarcas que la forman (identificadas éstas en colores llamativos para atraer la atención). También se confeccionarían las tarjetas (en los mismos colores que las comarcas), cuyos textos estarían redactados en el idioma extranjero correspondiente.

De esta manera, los alumnos ampliarán el conocimiento cultural, gastronómico y geográfico de su tierra, a la vez que aprenderán nuevo vocabulario y expresiones en ambos idiomas.

Proyecto de trabajo

- **Grupo:** 12 alumnos de tercer ciclo de Primaria asistentes a la actividad formativa de inglés.
- **Duración:** dos sesiones de 60 minutos cada una.

Objetivos

- Ampliar el conocimiento de nuestra Comunidad Autónoma.
- Potenciar el sentimiento de pertenencia a la Comunidad.
- Valorar los productos regionales de calidad reconocidos internacionalmente.
- Fomentar los temas transversales tales como el compañerismo y el respeto del turno en el juego.
- Apoyar el estudio de la geografía extremeña.
- Trabajar de forma práctica el idioma estudiado.

Contenidos

- Mapa de Extremadura y sus comarcas.
- Lenguaje oral y escrito.
- Revisión de los números.
- Expresiones hechas como "Patrimonio de la Humanidad" o "Conjunto Histórico-Artístico".
- Estructura de la oración interrogativa (estilo directo e indirecto).
- Pronombres interrogativos.
- Vocabulario relacionado con los productos típicos, fiestas, monumentos, etcétera.
- Revisión de tiempos verbales.
- Meses y fechas.
- Puntos cardinales.

Normas del juego

Los jugadores se dividen en grupos (en nuestro caso, como había 12 alumnos se hicieron cuatro equipos de tres). Empieza el equipo que saque el número más alto al tirar el dado. Colocan su ficha en la casilla de salida "start/sortie". Vuelven a tirar y avanzan tantas casillas como el número que ha salido. El profesor hará la pregunta correspondiente a dicha casilla y ellos tendrán que contestar en un límite de tiempo (en nuestro caso, un minuto). Si la respuesta es incorrecta, se quedarán un turno sin tirar. Ganará el equipo que primero llegue a la casilla "finish/arrivéé".

Las conversaciones relativas al juego serán en el idioma correspondiente, penalizando a aquel equipo que no cumpla dicha norma con el fin de que predomine el idioma extranjero en el aula.

Ejemplos de preguntas y foto del tablero original

Los Ibores

- 1.- *What kind of tree can we see in this area?*
- 2.- *Name two food /culinary products we can buy here.*
- 3.- *Where can you visit a cave under the ground?*

Los Ibores

- 1.- *Quel est l'arbre que l'on trouve le plus dans cette contrée?*
- 2.- *Nomme trois des produits qu'on y peut acheter.*
- 3.- *Où est-ce que l'on peut visiter une cave souterraine?*

Sierra de Jerez

- 1.- *Where is the livestock village market celebrated?*
- 2.- *Where was Zurbarán born?*





■ 'International Extremadura / L'Estremadure Internationale'



■ 'International Extremadura / L'Estremadure Internationale'

3.- *Which is the most interesting time of the year to visit Jerez de los Caballeros?*

4.- *Which famous monastery gives its name to an Extremadurian wine?*

Sierra de Jerez

1.- *Où est-ce qu'on célèbre la Fête du Bétail?*

2.- *Où est né le peintre Zurbarán?*

3.- *Quelle est l'époque de l'an la plus intéressante pour visiter Jerez de los Caballeros?*

4.- *Quel est le Monastère réputé qui donne son nom à un vin de l'Estremadure?*

Aprendiendo a jugar / aprendiendo Extremadura

■ Primera sesión (60 minutos).

Antes de explicar a los alumnos las normas del juego, fue necesario dedicar una sesión a ampliar los conocimientos que éstos tenían sobre Extremadura. Empezamos por la zona donde vivimos haciendo las típicas preguntas, en el correspondiente idioma: "¿En qué parte de Extremadura vives?", "¿Dónde está La Vera?", "¿Que más comarcas hay en el norte de Extremadura?", "¿Conoces a alguien que viva en el sur de Extremadura?"... De este modo se hizo un repaso de los puntos cardinales y de las preposiciones.

Luego procedimos a repasar y ampliar el vocabulario de comida, y se explicó cuáles son los productos típicos gastronómicos de cada zona. Si se considera necesario, se puede hacer un repaso de los otros temas que abarca el juego, tales como la naturaleza, el arte, etcétera. Además, y a fin de no hacer la clase monótona, se optó por visionar un vídeo sobre Extremadura, recursos naturales, fiestas típicas...

Esta sesión fue necesaria para que los alumnos pudieran contestar correctamente el mayor número de preguntas en el juego.

Jugando

■ Segunda sesión (60 minutos).

Sé comenzó con un breve repaso de lo aprendido en la sesión anterior y se procedió a explicar las normas del juego, advirtiendo que a partir de ese momento se penalizaría al que no utilizara el idioma extranjero, incluido el profesor. Durante el juego fue difícil mantener el uso del lenguaje extranjero, puesto que cuando nos emocionamos surge más el idioma materno, y esto ocurre tanto a los españoles como a los marroquíes. Al principio, las preguntas y respuestas las efectuamos nosotros, los profesores, pero según iba avanzando el

juego se las cedimos al quipo contrario. Entonces se despertó un mayor interés por el juego, al ser éste más participativo y darles a ellos más protagonismo.

Valoración final

Resultado sorprendente lo bien acogido que fue el juego por los alumnos. Éstos se dieron cuenta de lo fácil que es aprender jugando una vez más y de la cantidad de riquezas culturales, naturales, gastronómicas, etcétera, con que cuenta Extremadura, lo cual desconocían. Por tanto, ahora valorarán más su tierra y podrán darla a conocer a otra gente. Además de que habrán superado otro día más el miedo a expresarse en otro idioma, y valorarán lo formativo y lúdico de las actividades formativas complementarias y el esfuerzo que hacen los monitores en los grupos de trabajo, para que todos los objetivos se lleven a cabo y para poner a su disposición y a la de otros profesionales de la enseñanza más variedad de recursos didácticos.

Sugerencias para enriquecer la actividad

■ Visita guiada por un lugar que figure en el mapa y que hayamos mencionado durante el juego, durante la cual uno de los alumnos haga el rol de guía turístico y el resto el de turistas extranjeros.

■ Dibujar un mapa gigante en el suelo del patio del colegio para poder hacer el juego al aire libre, con dado y fichas gigantes elaborados por ellos.

■ Trabajo de investigación por parte de los alumnos previo al juego, sobre un lugar de Extremadura o una personalidad extremeña.