

# 1.1 Aplicación en el aula de lengua extranjera



## APLICACION DIDÁCTICA.

Tal como estamos viendo en la mayoría de los recursos web 2.0 que estamos presentado a lo largo del curso, el **uso** de esta herramienta lo podemos hacer de **dos formas diferentes**. Como **lectores** de las obras que ya están publicadas (especialmente para Educación Infantil y Primaria) o como **creadores** de nuevas historias.

Podemos decir pues que a nivel organizativo, esta aplicación se encuentra estructurada por apartados:

**El apartado de leer:** En él, todo el mundo puede leer las diversas obras literarias que han sido creadas por los **usuarios de esta aplicación**. Existe un repositorio de cuentos e historias en las que podrás encontrar **diferentes niveles** de dificultad y de adaptación a las necesidades de tu grupo clase. En este apartado podemos aprovechar las historias que ya están subidas para trabajar diferentes aspectos que son el eje de nuestras sesiones de lenguas extranjeras.

- Realizar **lecturas colectiva** proyectados en PDI.
- Desarrollar **juegos** de intuición sobre la temática de la historia a través sólo de las ilustraciones.
- Llevar a cabo **lecturas dramatizadas**.

- Practicar la **escenificación** de la lectura.
- Proponer **textos alternativos**.
- Cambiar el orden de las diapositivas para crear **historias nuevas**.
- **Rehacer** la historia con personajes nuevos e incluso con los propios alumnos como protagonistas.
- Grabar el **audio** y añadirlo.

En **el apartado de crear**: Se trata de fomentar al máximo la imaginación mediante la creación de cuentos reales o fantásticos que nos permitan presentar, trabajar o reforzar alguno de los contenidos que estamos desarrollando. El autor podrá elegir entre varios dibujos, sus favoritos, para que pasen a formar parte de su obra creativa. Algunas sugerencias para su implementación en el aula de lenguas son:

- Adaptar cuentos previamente leídos y realizar propios
- Ampliar conocimientos de vocabulario a través de cuentos específicos creados entre todos.
- Fomentar las situaciones comunicativas en la lengua extranjera derivadas del trabajo colaborativo.
- Incluir a nuestros alumnos como creadores y protagonistas de las historias.
- Crear personajes protagonistas que acompañen las lecturas durante todo un curso o trimestre para que los alumnos lo identifiquen con el trabajo de lectura en lengua extranjera.
- Trabajar de igual manera las habilidades de lectura, escritura, habla y escucha a través de las creaciones.
- Compartir los cuentos en espacios web como blogs, para mostrar las producciones a la Comunidad Educativa.

## ALGUNOS EJEMPLOS.

A continuación te mostramos algunos ejemplos de diferentes creaciones que pueden servirte de guía para la creación y posterior aplicación en el aula de un cuento propio.

1.- **Presentaciones** en forma de cuento realizadas por los docentes en las que de una forma clara, y a través de los diferentes personajes introducimos y **presentamos contenidos** a nuestros alumnos.

2.- **Creaciones cortas**, de incluso sólo **una sola página** en la que de una forma diferente se plantea un texto corto, como puede ser una rima, una retahíla, un trabalenguas....

<https://storybird.com/books/during-english-class/embed/>



**3.- Historias o cuentos cortos**, incluso con un acabado no muy profesional pero hechas **integralmente por nuestros alumnos** siguiendo unas indicaciones **muy guiadas** por nuestra parte. Es importante entender que **lo más importante** no es el resultado final, si no el **proceso** y la edecución de los contenidos a nuestros alumnos.

<https://storybird.com/books/english/embed/>

**4.- Cuentos desarrollados por los alumnos** con ayuda del docente en los que se trabajen de una forma clara una serie de contenidos de vocabulario o gramática y que respondan a centros de interés de los propios alumnos.

<https://storybird.com/books/english-project-2/embed/>

<https://storybird.com/books/in-english-please/embed/>

---

Revision #1

Created 2022-02-01 12:54:41 CET by Equipo CATEDU

Updated 2022-02-01 12:54:41 CET by Equipo CATEDU