

P.3 Creación de actividades audiovisuales para potenciar la comunicación aumentativa y alternativa.

“Matching clothing”

Esta actividad está diseñada para alumnado de Primer ciclo (2 de Primaria), en el área de Inlgés. En ella, se trabajarán las diferentes prendas de ropa en la segunda lengua extranjera a través del área de lenguaje: bingos y lotos.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS:

- Practicar la pronunciación y comprensión del vocabulario en inglés
- Mejorar la memoria y la concentración a través del juego interactivo.
- Fomentar el aprendizaje autónomo y digital, promoviendo el uso de herramientas tecnológicas en el aula.
- Estimular el trabajo en equipo y la cooperación

COMPETENCIAS CLAVE:

1. Competencia en comunicación lingüística. Capacidad de interactuar y expresarse de manera clara y adecuada.
2. Competencia plurilingüe. Capacidad de poder emplear distintas lenguas para comunicarse.
4. Competencia digital. Habilidad para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación
5. Competencia personal, social y de aprender a aprender. Capacidad para aprender de forma autodidacta y trabajar en equipo.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

La actividad consiste en un juego interactivo en el que el alumnado deberá asociar diferentes imágenes de prendas de ropa con sus respectivos nombres en inglés.

1. INTRODUCCIÓN (10 min):

Se explicará ante el alumnado la teoría sobre las prendas de ropa en el área de Inglés. El docente muestra imágenes de diferentes prendas y dice sus nombres, los niños deberán repetir las palabras en voz alta y las asocian con la prenda correspondiente.

2. EXPLICACIÓN DEL JUEGO (5 min):

Se explica que el juego consiste en encontrar parejas de tarjetas: una con la imagen y otra con el nombre en inglés. También se muestra un ejemplo de cómo jugar.

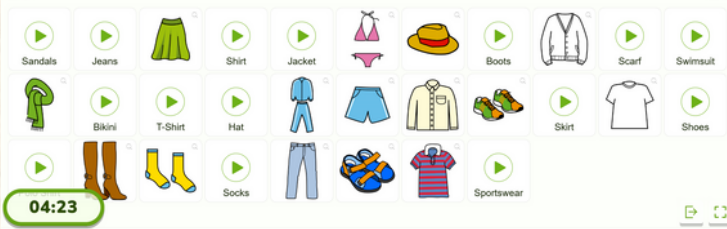
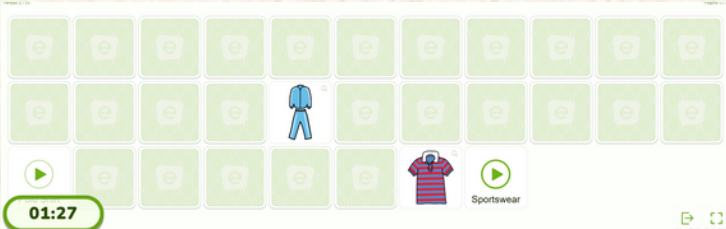
3. JUEGO (15-20 min):

Se prepara el recurso didáctico y los niños agrupados por parejas debrán ir volteando tarjetas por turnos. Si la imagen y la palabra coinciden, se queda la pareja de tarjetas descubierta y pueden jugar otra vez. Si no coinciden, se volverán a colocar boca abajo automáticamente y se cede el turno a la siguiente pareja. El juego continúa hasta que todas las parejas de tarjetas hayan sido encontradas.

4. CIERRE (5 min):

Se repasan las palabras aprendidas.

FOTOS ACTIVIDAD



COMPONENTES:

Grupo 9.

De Juan Herrero, Virginia - [924604](#)
Membrado Dolz, David - [930477](#)
Serrano Arnas, Dafne - [930629](#)



[Enlace recurso educaplay](#)

LICENCIA CC (BY - NC - SA).
Autor pictogramas: Sergio Palao.
Origen: ARASAAC
Propiedad: Gobierno de Aragón (España)