



THE LANGUAGE MAGICIAN

Programación de 3 sesiones

1

Módulo

| | | | |
|--------------------------|---|---|--|
| Edad | 8 a 12 | Niveles del MCER | A1 |
| Temas | Animales, colores, fruta, partes del cuerpo, ropa, | Dificultad de la tarea | Palabra y frase |
| Contenido | Lección 1: Presentación de Winivil. Imaginando a Winivil y Avatar. Preguntas y respuestas. Cartel de se busca. Revisión | Lección 2: Leer la habitación (animales, frutas, colores) Conocer Winivil (gustos y disgustos: colores, frutas y animales). Póster sobre los gustos y aversiones de Winivil (post-its). Revisión | Lección 3: Discriminación de sonido. Frases revueltas. Sombrero de mago Palabras en el sombrero. ¡Golpealo! ¡Clasifica el hechizo! ¡Ordenando tu ropa! Revisión |
| Objetivos de aprendizaje | <ul style="list-style-type: none"> - Incrementar la curiosidad de los alumnos y crear confianza sobre el juego que jugarán posteriormente. - Presentar a los personajes del juego. - Recordar a los alumnos el lenguaje que conocen y las habilidades que tienen - Proveer ejemplos de actividades comunicativas. | | |
| Uso de la lengua | <ul style="list-style-type: none"> o Preguntas y respuestas para presentarse o Vocabulario básico sobre cuentos de hadas, animales, colores , frutas o ropa. o Expresiones de gustos y preferencias. (Me gusta / no me gusta) y uso de verbos básicos (poder, ser, estar, tener etc.) o Escribir números | | <ul style="list-style-type: none"> o Discriminación de sonidos. o Estructura de oración simple o Mejora de comprensión oral |
| Tipo de actividad | <ul style="list-style-type: none"> - Realización (introducción, desarrollo) - Evaluación (desarrollo, revisión final) | Tipos de aprendizajes e inteligencias múltiples | Visual/ espacial, corporal/ kinestético y verbal / lingüístico |
| Agrupamientos y espacios | <ul style="list-style-type: none"> - Individual, parejas, pequeño grupo y clase - Aula | Temporalización | 3 sesiones de 45 a 60 minutos. |
| Destrezas | Comprensión y expresión oral y escrita e Interacción | Recursos y materiales | Lección 1: Fichas 1-6 Lección 2: Fichas 7-10 Lección 3: Fichas 11-12 |

CNA. En cada sesión el profesor repasa con la clase

- Qué lenguaje saben, y qué destrezas tienen (ej. resolución de problemas)
- Que necesitan para tener éxito en el juego (ej. escuchar con atención)
- Y (al final del módulo) qué han aprendido.

Las transcripciones del profesor están disponible en cada idioma en el pdf de actividades.



Sesión 1

The Language Magician - módulo 1 Programación de 3 sesiones

El profesor presenta el juego a los alumnos contándoles una historia.

El juego es sobre Winivil, un malvado mago. Es un Mago de las lenguas, y tú también! Tienes un avatar para el juego que necesita dominar las destrezas de un idioma para derrotarle. Él conoce unos trucos de magia y varios hechizos.

CNA

El profesor repasa con la clase:

- qué saben, y qué destrezas tienen (ej. resolución de problemas, hablar claro)
- que necesitan para tener éxito en el juego (ej. escucharse con atención) .

Actividades

1. La historia del juego. 5'-10'. Grupo clase.

El maestro cuenta más de la historia: el juego que vas a jugar pronto es sobre un malvado mago del lenguaje llamado Winivil. Tu avatar es un joven mago que necesita reunir habilidades lingüísticas para vencerlo. Tu avatar ya conoce algunos trucos y hechizos. Practiquemos uno de ellos:

*En la torre vive un mago Winivil malvado.
Es muy malo y ha encerrado al perro y al gato.*



Sesión 1

The Language Magician - módulo 1 Programación de 3 sesiones

FRANCÉS

Où est le cheval ?
le crocodile ?
Où est le lapin ?
Mais où sont-ils ?

ALEMÁN

Krokodil und Hund und Bär,
alle rufen: Komm doch her.
Winivil, mit Zauberei
hält sie fest im Turm, oh wei.

ITALIANO

Liberali tutti con i tuoi amici,
ascolta, leggi e scrivi, falli felici!
La lingua è la tua porta verso il mondo
Cattura le stelline, e' una magia magia
fantastica!

INGLÉS

Crocodile and cat and bear
you can help them, trapped up there.
Language has the magic power,
to save them from the Wizard's tower!

El maestro anima a los niños a que digan las palabras. (Son líneas de la canción de The Language Magician, algunos profesores pueden prepararse de antemano escuchando la canción. Las letras de la canción completa en todos los idiomas del Proyecto *The Language Magician* se incluyen al final de este documento).

Para recordar a la clase lo que saben el profesor estimula el pensamiento al elegir entre preguntas como estas:

¿Quién recuerda el nombre del mago? (Winivil).

¿Cómo creéis que es?

- *¿Alto o bajo?*
- *¿Delgado o gordo?*
- *¿Lleva gafas?*
- *¿Barba?*
- *¿Bigote?*
- *¿Tiene el pelo largo o corto?*
- *¿Cómo creéis que es su ropa?*
- *¿Lleva pantalones?*
- *¿Gorro?*
- *¿De qué color es la ropa?*



Sesión 1

The Language Magician - módulo 1

Programación de 3 sesiones

Si es necesario, el maestro puede pedirles a los alumnos que escriban sus ideas antes de ver la pista de la siguiente actividad.

FRANCÉS

Grand ou petit?
Mince ou gros??
Lunettes?
Barbe?
Moustache?
Cheveux longs ou courts?
Il porte ...
Un short ou ...?
Un teeshirt ou...?
De quelle couleur est ... son chapeau?
... sa cape?
A la main , il porte ...?

ALEMÁN

Groß oder klein?
Dünn oder dick?
Brille?
Bart?
Schnurrbart?
Haare - lang oder kurz?
Was für Kleidung trägt er?
Shorts oder ...?
Einen Hut?
Welche Farbe trägt er?
Einfach oder gemustert?

ITALIANO

Chi ricorda il nome del mago malvagio?
Come è? Prova ad indovinare.
Alto o basso?
Magro o grasso?
Occhiali?
Barba?
Baffi?
Capelli lunghi o corti?
E i vestiti?
Corti o..?
Cappello?
Che colore indossa?
Tinta unica o fantasia?
Porta con sé qualcosa?

INGLÉS

Who remembers the evil magician's name?
(Winivil) And what do you think he looks like?
Any guesses?
Tall or small? This or fat?
Glasses? Beard?
Moustache? Hair - long or short?
What about his clothes?
Shorts or...? Hat?
What colours does he wear?
Plain or patterned?
Does he carry anything?



Sesión 1

The Language Magician - módulo 1 Programación de 3 sesiones

2. El puzzle The Language Magician . 5'-10'.

Grupo clase. Fichas 1 y 2.

El profesor muestra a la clase el contorno de la figura del mago (ficha 1 en el pdf de actividades) y pregunta o presenta algunas ideas de vocabulario para describir el aspecto del mago, ropa y pertenencias como el gorro y la varita. Los alumnos recuerdan los nombres de las partes del cuerpo si las conocen. Los alumnos cogen la ficha 2 en el pdf de Actividades (Diseña tu Avatar) y elige qué añadir al dibujo; entonces lo enseñan y lo describen en parejas o a la clase, ej. "Mi gorro es rojo".



Mini version

El profesor puede añadir lenguaje adicional : colores, vocabulario, y hace preguntas como, ¿De qué color es el sombrero de tu avatar ?

Después de esta actividad, el profesor explica a los alumnos que podrán elegir en el juego el avatar de su personaje, por lo que pueden usar el color que han usado o inventar otro en el juego.



Mini version

3. El Diario Mágico. 5'-10'. Grupos/individualmente. Ficha 3 y 4.

El profesor dice que Winivil usa diferentes cosas como nosotros, y que aparece con diferentes apariencias o incluso a veces como un fantasma, pero por lo general se ve así ...

El profesor muestra la imagen de Winivil tal como aparece en el juego en la ficha de trabajo 3 en el pdf de actividades, el artículo de periódico.

El profesor compara la imagen con las imágenes que los alumnos han coloreado y retoma el lenguaje que los alumnos ya conocen para hacer comparaciones (ahora puede introducir palabras como el sombrero, la túnica o la varita, si es necesario).

Para ayudar a los alumnos a aprender algo sobre el Mago, toman el artículo del periódico y hacen coincidir las preguntas y respuestas que ven. De esta forma, no solo llegarán a conocer mejor al malvado mago, sino que también les recordarán las preguntas básicas.





Sesión 1

The Language Magician - módulo 1 Programación de 3 sesiones

Artículo de periódico (Ficha 4 en el pdf de actividades)

Mini-version :

EL DIARIO MÁGICO

ENTREVISTA EXCLUSIVA CON EL MALVADO HECHICERO

| PREGUNTAS | RESPUESTAS |
|----------------------------|--------------------------------|
| -¿Cómo te llamas? | -Estoy bien, gracias. |
| -¿Cómo estás? | -Mi color mágico es el azul. |
| -¿Cuántos años tienes? | -Yo puedo hacerte desaparecer. |
| -¿Cuál es tu color mágico? | -Me gustan los osos. |
| -¿Dónde vives? | -Mi nombre es Winivil. |
| -¿Qué animal te gusta? | -Vivo en una torre. |
| -¿Cuál es tu superpoder? | -Tengo ocho años. |



Instrucciones
Enlaza las preguntas con la respuesta correcta.

4. Preguntas y respuestas. 8'-10'. Parejas/Toda la clase. Ficha 4.

El profesor divide a los alumnos en parejas. usando el texto del artículo del periódico los alumnos se turnan haciendo preguntas y contestándolas.

Si es relevante, el profesor puede pedir a los alumnos que escriban sus respuestas.

Preparando para el juego

El profesor les dice a los alumnos más cosas sobre la historia.

El juego es sobre Winivil, un mago malvado de las lenguas. Vas a jugar como un joven mago de las lenguas, por lo que debes reunir tus habilidades lingüísticas para vencerlo. Resolverás algunos desafíos y obtendrás poderes mágicos.

Practicaremos un poco antes de enfrentarnos al mago en el juego, así que hoy aprenderemos cómo lanzar un hechizo. En el juego se hace dibujando una forma.

5. Conjurando el hechizo. 5'-10'. Clase . Ficha 5.

Los alumnos dibujan una forma uniendo las palabras en orden.

Conjurando el hechizo (Ficha 5 en el documento pdf)



Sesión 1

The Language Magician - módulo 1 Programación de 3 sesiones

Busque los números en forma escrita: conecte los números del 1 al 10 en el orden correcto con un rotulador. Si obtienes la forma correcta, ganarás y recibirás una pegatina de recompensa. (Se incluye una hoja fotocopiable de etiquetas / pegatinas para recompensas).



6. Actividad Final . 5'-10'. Grupo clase. Ficha 6 y 7.

Recompensas: Hoja fotocopiable de pegatinas para recompensas ([ficha 6 en el documento pdf](#))



KNL

El maestro revisa con la clase lo que han aprendido sobre Winivil, la historia, el juego y el lenguaje.



Sesión 2

The Language Magician - módulo 1

Programación de 3 sesiones

Wanted poster (Ficha 7 en el documento pdf)

El cartel de Winivil ahora se puede pegar en la pared como recordatorio para la próxima sesión.



El maestro canta el siguiente verso y le pide a los alumnos que lo repitan. Pueden repetir el verso varias veces de diferentes maneras: silenciosamente, en un susurro, en voz alta, en la voz de un animal, etc.

***¡Recoge todo recoge rápido
mete todo en el gorro mágico!***

FRANCÉS

Range ceci, range cela,
Dans le chapeau - tout y va!

ALEMÁN

Räume schnell und räume gut,
alles muss jetzt in den (Zauber)hut!

ITALIANO

Sistema qui, sistema là
Nel cappello tutto va !

INGLÉS

Tidy this, tidy that,
Everything back in the magic hat!



Sesión 2

The Language Magician - módulo 1 Programación de 3 sesiones

Para despertar el interés, el profesor pregunta qué recuerda la clase y luego cuenta más sobre la historia:

¡Winivil ha estado en el aula! Está buscando a los animales para llevarlos a su casa, una torre vieja y oscura. Él está solo por lo que planea encerrarlos y convertirlos en llamadores de puertas para que no puedan escapar. Para prepararnos en el juego, vamos a tener algo de práctica con leyendo y escuchando.

KNL

El profesor revisa con la clase qué saben sobre el contenido (animales, colores y fruta) y qué habilidades tienen (por ejemplo, leer, escuchar con atención) lo que necesitan hacer bien (por ejemplo, estar en silencio, ordenado).

Actividades

Antes de comenzar la actividad 1, el profesor obtiene vocabulario de los alumnos sobre las palabras de animales, frutas y colores que ya conocen.

Cuando el Mago ha estado aquí, recuerda que estaba pensando en animales. ¿Qué nombres de animales conocemos?

Tenía prisa y dejó algunas cosas en la habitación. Preparó un desastre, las palabras están por toda la sala, ¡algunas están boca abajo o de lado!



Sesión 2

The Language Magician - módulo 1 Programación de 3 sesiones

1. Lee la habitación. 5'-10'. Toda la clase. Ficha 9.

Antes de la lección, el profesor ha colocado diferentes palabras en el aula, pegadas a las paredes, algunas boca abajo o de cara a la pared o verticalmente. Las palabras también se proporcionan en la [ficha de trabajo 8, en el documento pdf de Actividades](#). Los alumnos clasifican las palabras que se han colocado previamente en la sala. Se les proporciona la hoja de registro y es necesario ir por el aula en busca de palabras (¡y luego ponerlas en orden!) Escriben las palabras en la categoría correcta en la hoja. Hay seis palabras disponibles por categoría pero los alumnos necesitan encontrar solo cuatro por categoría. Hoja de registro y conjunto de tarjetas ([hoja de trabajo 9, en el documento de Actividades pdf](#)).

La hoja de grabación se ve así: Escriba las palabras para los siguientes elementos y escríbalos en el grupo correcto.

| Frutas | Animales | Colores |
|---------|----------|---------|
| Plátano | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

2. Favoritos. 8'-10'. Individualmente y en grupo clase.

Para practicar expresiones de gustos, el profesor dice una opinión oralmente. Les dice a los alumnos que van a descubrir lo que le gusta a Winivil entre los artículos que los estudiantes han encontrado en la actividad 1. Los alumnos usan la misma hoja de registro para rodear, o subrayan las palabras que ahora escuchan.

El docente inventa oraciones para decir en voz alta, de la lista anterior (por ejemplo: a Winivil le gustan los plátanos, a Winivil le gusta el color azul. A Winivil no le gustan los cocodrilos.

Si el alumno ha escrito la palabra en la actividad 1 ella/él ahora la redondea usando diferentes colores para gustos y/o cosas que no gustan.



Sesión 2

The Language Magician - módulo 1 Programación de 3 sesiones

3. Evaluación: Actividad de escritura. 10'-15'. Grupo clase. Ficha 10.

Los alumnos hacen un poster de los gustos de Winivil usando la [ficha 10 en el documento de actividades pdf](#) escribiendo palabras en colores o usando posits.

Como extensión los alumnos pueden escribir sobre sus gustos.



KNL

El profesor repasa con la clase lo que han aprendido sobre la historia el juego y la lengua..

5. Canción. 5'. Grupo clase.

El maestro canta el siguiente verso y le pide a los alumnos que lo repitan. Pueden repetir el verso varias veces de diferentes maneras: silenciosamente, en un susurro, en voz alta, en la voz de un animal, etc.

*¡Recoge todo recoge rápido
mete todo en el gorro mágico!*



Sesión 2

The Language Magician - módulo 1

Programación de 3 sesiones

FRANCÉS

Range ceci, range cela,
Dans le chapeau - tout y va!

ALEMÁN

Räume schnell und räume gut,
alles muss jetzt in den (Zauber)hut!

ITALIANO

Sistema qui, sistema là
Nel cappello tutto va !

INGLÉS

Tidy this, tidy that,
Everything back in the magic hat!

El profesor explica que Winivil está haciendo un hechizo para evitar que escuchemos lo que dice. Por lo tanto, en esta lección vamos a comenzar practicando nuestras habilidades de escucha, para poder superarlo.

KNL

El maestro revisa con la clase

- qué idioma ya saben sobre el contenido (fonética, palabras en oraciones) y - qué habilidades tienen.
- lo que necesitan hacer bien (por ejemplo, concentrarse, esforzarse, lanzar hechizos con precisión).

Actividades

1. El gorro mágico. 5'-10'. Grupo clase. Gorro mágico. Ficha 11

Para hacerlo más emocionante, en esta lección el profesor puede usar un recurso mágico inspirado en el juego, un "sombrero de mago", en las siguientes actividades.

*¿Esto qué es? ¿Qué ves?
¡Un gorro de mágico es!*

El maestro puede esconder el sombrero y luego revelarlo lentamente diciendo: Y pide a la clase que participe del canto.



Sesión 3

The Language Magician - módulo 1

Programación de 3 sesiones

FRANCÉS

Qu'est-ce que c'est ?

Regardez bien !

Le chapeau du magicien !

ALEMÁN

Was ist das? Seht, was sich hier tut!

Ist das nicht ein Zauberhut?

ITALIANO

Cosa è questo?

O cosa è quello?

Può essere un cappello magico?

INGLÉS

What is this, O, what is that?

Could it be a magic hat?

El profesor muestra algunas hojas de papel (escondidas en el sombrero mágico si está disponible u otro recipiente) y dice que ...

¡Winivil ha estado en el aula de nuevo! Esta vez estaba hablando con su tía, la bruja, sobre la receta de un hechizo. Estos pedazos de papel fueron dejados atrás. Tal vez se enfadó y rompió el hechizo; Todos están confundidos. Vamos a tratar de encontrar las palabras correctas.

2. Palabras en el sombrero - Escucha la palabra correcta. 5'-10'.

Individualmente. Ficha 11 y 12. Gorro mágico (si estuviera disponible)

Líneas del hechizo con una selección de palabras para completarlas. Las palabras son un poco similares en sonido, y los alumnos tienen que escuchar con atención para rodear la palabra que escuchan del maestro. El maestro ha puesto estas oraciones en el sombrero previamente. Comienza el juego tomando una oración del sombrero.

Para español, las oraciones completas para imprimir y leer, en cualquier orden, son éstas:



Sesión 3

The Language Magician - módulo 1 Programación de 3 sesiones

1. Coge la flor que es rosa
2. Añade un pelo de rata
3. Ponle un poco de color.
4. Piensa cómo funciona la magia.
5. Mi hechizo vuela como un pájaro
6. Yo guardo mis secretos en este gorro

Mini version

La extraña fuera - Rodea la palabra que escuches

1. Coge la flor que es ...

cosa rosa sosa negra

2. Añade un pelo de ...

rata pata sapo gata

3. Ponle un poco de...

ritmo sabor amor color

4. Piensa ... funciona la magia.

cómo queso peso beso

La frase correcta es :

1. Coge la flor que es rosa
2. Añade un pelo de rata
3. Ponle un poco de color.
4. Piensa cómo funciona la magia.
5. Mi hechizo vuela como un pájaro
6. Yo guardo mis secretos en este gorro



Sesión 3

The Language Magician - módulo 1 Programación de 3 sesiones

3. Dale . 5'-10'. Individualmente. Ficha 11.

En esta actividad , el profesor escribe en la pizarra las palabras de la [ficha 11](#).

(Alternativamente el profesor pega tarjetas en la pizarra o proyecta las palabras en una pantalla.)

Entonces, le da a los alumnos un matamoscas con el que golpear la palabra que oigan cuando la diga el profesor. (Si no hay matamoscas pueden usar la palma de su mano.)

El profesor no dicta palabras sueltas si no frases. Por ejemplo, si la palabra es azul puede decir " El coche es azul" o usar las frases de arriba.

Las palabras en español son:

| | | | |
|-------|------|--------|-------|
| sur | pasa | jamón | casa |
| flor | cosa | doctor | tasa |
| salto | azul | sol | menos |
| pelo | gato | gasa | melón |
| ratón | rato | rosa | bolsa |
| color | cero | pato | perro |

4. ¡Resuelve el hechizo! 8'-10'. Parejas/Grupo pequeño. Ficha 13 y 14.

El maestro les dice a los alumnos que ahora usarán su memoria y sus habilidades de lectura para reconstruir las palabras del hechizo.

Los alumnos (en parejas o en grupos pequeños) necesitan ordenar oraciones que ya han visto.

Imprime las oraciones en la [ficha de trabajo 13 en las Actividades del documento pdf](#) - suficiente para la cantidad de parejas o grupos pequeños, y luego córtalas como se sugiere.

Los alumnos intentan recordar qué oraciones van juntas. Los profesores pueden diferenciar dando un número menor de oraciones, o solo una oración a la vez.



Sesión 3

The Language Magician - módulo 1 Programación de 3 sesiones

Los profesores pueden inventar otras oraciones que use un lenguaje relevante para la clase.

Version B

Alternativamente, el profesor puede imprimir las frases de [ficha 14 en el documento en pdf](#) , para poner las frases en el orden correcto.

5. ¡Recoge la ropa ! 8'-10'. Individualmente.

El profesor enseña a la clase la lista de ropa:

Gorro Sudadera Calcetines Bufanda Pantalones

FRANCÉS

Chapeau / Pullover / Chaussettes / Foulard /
Pantalon

ALEMÁN

Hut / Pullover / Socken / Schal / Hose

ITALIANO

Cappello / Maglione / Calzini / Sciarpa /
Pantaloni

INGLÉS

Hat/ Jumper/ Socks / Scarf / Trousers

El profesor pide al os alumnos que escriban la lista en el orden en que se colocan las prendas empezando por los pies.

El orden sería el siguiente:

Calcetines Pantalones Sudadera Bufanda Gorro

FRANCÉS

Chaussettes / Pantalon/ Pullover / Foulard /
Chapeau

ALEMÁN

Socken / Hose/ Pullover / Schal / Hut

ITALIANO

Calzini / Pantaloni / Maglione / Sciarpa /
Cappello

INGLÉS

Socks / Trousers / Jumper / Scarf / Hat



Sesión 3

The Language Magician - módulo 1 Programación de 3 sesiones

Luego, el docente les pide que escriban la misma lista con las palabras en orden alfabético, verificando qué palabra creen que está primero entre 'Pañuelo' y 'Calcetines'.

El orden correcto es:

1) Bufanda 2) Calcetines 3) Gorro 4) Pantalones 5) Sudadera

FRANCÉS

Chapeau/ Chaussettes/ Foulard/ Pantalon/
Pullover

ALEMÁN

Hose/ Hut/ Pullover/ Schal/ Socken

ITALIANO

Calzini/ Cappello/ Maglione/ Pantaloni/
Sciarpa

INGLÉS

Hat / Jumper / Scarf / Socks / Trousers

(El maestro puede pedirles que los escriban en orden alfabético también en su propio idioma para ver si el orden es el mismo).

7. Actividad Final. 5'-10'. Grupo clase.

El maestro canta el siguiente verso y le pide a los alumnos que lo repitan. Pueden repetir el verso varias veces de diferentes maneras: silenciosamente, en un susurro, en voz alta, en la voz de un animal, etc.

*¡Recoge todo recoge rápido
Mete todo en el gorro mágico!*

KNL

El profesor revisa con la clase sobre lo que han aprendido con la historia del juego y de la lengua.