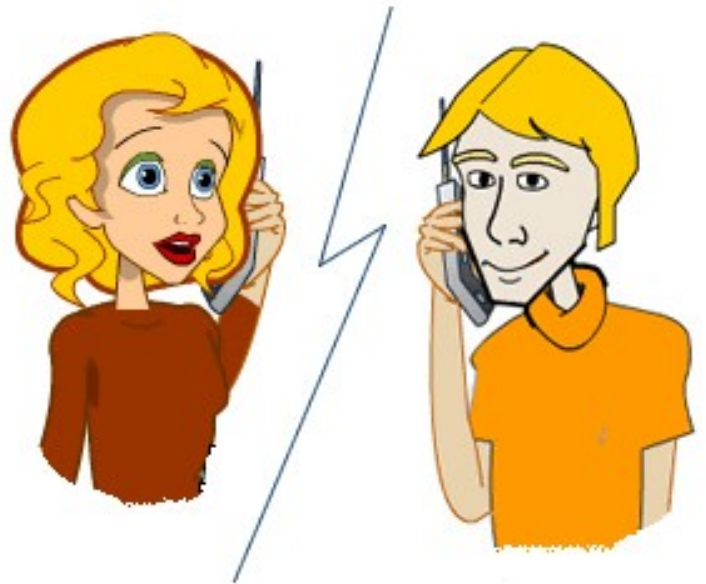


Guía de utilización



COLOUR YOUR ENGLISH

Índice:

[PRESENTACIÓN](#) pg 3

GUÍA DE UTILIZACIÓN

I [INTRODUCCIÓN](#) pg 6

II [MENÚS. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS](#) pg 8

1 [Vocabulary](#) pg 10

2 [Grammar](#) pg 11

3 [Storyline](#) pg 12

4 [Culture](#) pg 13

5 [MeetingPoint](#) pg 14

6 [WebQuest](#) pg 14

7 [OpenCamera](#) pg 15

III [ACTIVIDADES AUTOEVALUABLES](#) pg 16

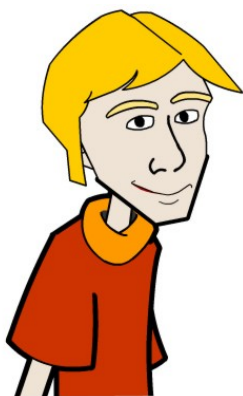
IV [ACCESIBILIDAD](#) pg 19

PRESENTACIÓN.

La aplicación **Colour your English** está dirigida a los alumnos de 1º de ESO en la asignatura de inglés. Su propósito no es el de sustituir el libro de texto sino servir como complemento, ampliando las posibilidades metodológicas en la enseñanza de esta lengua extranjera.

El título “Colour your English” describe el modo en que se pretende acercar el inglés a los niños de 12-13 años, de una manera colorista, llena de imágenes, atractiva a la vista y que motive e incite a su estudio de una forma activa, descubriendo una lengua viva y en expansión. La inclusión de los recursos multimedia (imágenes, audio, video, actividades interactivas) y los recursos de la web 2.0 suscitan en el alumno a esta edad un vivo interés y hacen de la enseñanza de la lengua una experiencia emocionante.

Las tecnologías de la comunicación, tan presentes en la vida diaria de nuestros alumnos, *deben* ya formar parte también de la realidad del aula. El profesorado no puede permanecer ajeno a las TIC como algo cotidiano que son, y asimismo permanentemente innovador y sorprendente. Las TIC amplían el abanico de posibilidades de la enseñanza de una lengua extranjera en infinitas direcciones, y consiguen crear en el aula una conexión con el mundo exterior del que suele adolecer la enseñanza tradicional de las lenguas, basada simplemente en un libro de texto, un CD y un video.



A través de textos narrados a viva voz y secuencias de imágenes que los ilustran conoceremos la **vida cotidiana** de un niño, Brian, de la misma edad de los alumnos a los que se dirige. Se estudia un **vocabulario** específico a través de coloridas imágenes y con pronunciación en audio, y su correspondiente evaluación a través de actividades lúdicas como juegos de memoria o crucigramas. Se acerca al alumno a la **gramática** por medio de explicaciones en español y una batería de ejercicios interactivos y autoevaluables que se presentan de una forma lúdica. La **cultura**, en su mayor parte del país de lengua inglesa más cercano al nuestro, Gran Bretaña, se presenta en una

diversidad de tópicos que abarcan desde la geografía y la literatura, hasta las costumbres y tradiciones o el sistema monetario. Los apartados “Meeting Point” y “Open Camera”, ambos basados en el recurso del **video**, amplían las funciones lingüísticas y los contenidos culturales. Las **webquests** son un recurso que permite al alumno la investigación en internet en busca de informaciones precisas que posteriormente deberá analizar y transformar para la consecución de una tarea concreta. Por último, el **blog** que acompaña a la aplicación sirve de enlace a innumerables páginas de internet relacionadas con el inglés u otras disciplinas curriculares (matemáticas, ciencias...) y sirve de cuaderno de bitácora de aula basado principalmente en las actividades multimedia de audio y video. El alumno se verá involucrado y podrá participar activamente en su propio aprendizaje de una forma autónoma y a su vez colaborativa.

Muchísimas gracias por su atención.

GUÍA DE UTILIZACIÓN

I- INTRODUCCIÓN

Conscientes de la evolución que han ido experimentando en los últimos tiempos las tecnologías de la información y la comunicación, el objetivo principal que nos propusimos al comenzar a desarrollar este trabajo fue elaborar un producto educativo claro, atractivo y completo en sus prestaciones.

Para ello, orientamos nuestros esfuerzos hacia la consecución de una obra que, desde el mismo instante que apareciera en la pantalla del ordenador, resultara atractiva (sobre todo para los alumnos, que son los usuarios más exigentes que hoy tiene cualquier *software* informático) y fácil de ejecutar al tiempo que versátil, variada, gradual y accesible.

El diseño que hemos desarrollado a fin de conseguir cierto grado de *atracción* está basado en la utilización de una amplia gama de recursos audiovisuales integrados en un entorno web.

La *facilidad* creemos que se ha logrado, en buena medida, por cuanto que hemos simplificado al máximo el tipo de acciones a ejecutar. Además, todas ellas aparecen en la pantalla principal o a través de un enlace perfectamente distinguible en la misma. Aparte, se ha procurado alcanzar *intuitividad*, esto es, propiciar que estas acciones, como se dice llanamente, “salten a la vista”, es decir, que no haya que pararse a pensar en lo que significa un determinado símbolo o en lo que pasará si aprieto tal o cual botón, sino que sea algo claramente previsible por convencional.

Por otro lado se puede hablar de *variedad* en la medida en que este trabajo ofrece cientos de actividades distintas, todas ellas autoevaluables. Esa variedad no sólo responde a la cantidad o el formato de las actividades, sino también al tipo de capacidad, destreza o aptitud que pretenden estimular en quien las desarrolle, así como el grado de dificultad que presentan unas y otras.

En lo que atañe a la *accesibilidad*, se han seguido las recomendaciones WAI. Un objetivo especialmente importante ha sido conseguir que todo el material audiovisual

cuenta con una o varias alternativas pensando en los distintos usuarios o situaciones. Estas alternativas pasan por utilizar texto alternativo al audio, describir las escenas e imágenes (descripción textual) o escuchar de forma independiente el audio asociado a través de ficheros mp3.

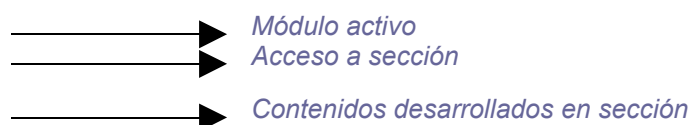
II- MENÚ. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS

Colour your English está organizado en 4 módulos, cada uno de los cuales está subdividido en distintas **secciones**. Su acceso se realiza a través del menú de la columna izquierda. Al entrar en cada módulo aparece una página inicial de introducción que informa al alumnado sobre el tema de estudio y al profesorado sobre los distintos aspectos didácticos que en él se desarrollan.



Module 1
Vocabulary Word families 7 grupos asociados
Grammar Grammar explanations with examples 5 temas asociados
Storyline Brian's story: a boy like you 5 escenas asociadas
Culture Focus on culture & cross-curricular topics 7 temas asociados
Meeting Point Everyday conversations 4 videos asociados
WebQuest Search the web 1 webquest asociada
Open Camera Expand your English 5 videos asociados

Para acceder a cada módulo se utiliza la pestaña “modules” que aparece en la barra superior de menú



Las Secciones desarrolladas en cada módulo son: **Vocabulary, Grammar, Storyline, Culture, Meeting Point, Webquest, Open Camera**

Al final de cada sección se proponen una serie de actividades (menú de actividades) que permiten evaluar lo aprendido

En el menú que aparece en la barra superior nos encontramos con los siguientes apartados:

- **Módulos** (*módulos*). Permite acceder a cada módulo
 - **Resources** (*recursos*). Compendio de contenidos de todos los módulos agrupados en bancos de vocabulario, gramática y cultura, para consultar en cualquier momento con independencia del módulo o sección en que se hayan estudiado.
 - **Links** (*enlaces*). Apartado en que se encuentran los enlaces al **blog Colour your English**, o cuaderno de bitácora del aula, y a **del.icio.us/elisatic**, marcador social o agenda de enlaces interesantes que pueden ser útiles para el profesor de lengua inglesa.
 - **Credits** (*créditos*). Datos de los autores de la aplicación y agradecimientos a los colaboradores por su entusiasta participación.
 - **Help** (*ayuda*). Acceso al manual de usuario y guía didáctica.
- A continuación se detallan las características de cada una de las secciones por módulo. Están ordenadas para ser estudiadas en esta secuencia:

II-1 VOCABULARY

Vocabulario específico de cada módulo organizado en campos semánticos. Cada palabra en inglés lleva asociada una imagen, su correspondiente audio y traducción al español.

The screenshot shows the 'Vocabulary' section for 'Module 1 > People in my Life > Vocabulary'. The main heading is 'Módulo 1 > Family' with a dropdown menu set to 'familia Family'. Below this is a grid of 14 family members, each with a cartoon illustration, an English label, and a Spanish translation. The grid is as follows:

aunt	brother	cousin	daughter	father	granddaughter	grandfather
tía	hermano	primo	hija	padre	nieta	abuelo
grandmother	grandson	mother	nephew	niece	sister	son
abuela	nieto	madre	sobrino	sobrina	hermana	hijo

Annotations on the screenshot:

- An arrow points to the 'familia Family' dropdown menu with the text: *Menú desplegable de campos semánticos*
- An arrow points to the grid of family members with the text: *Al pulsar sobre cada término se activa audio*
- An arrow points to a text block containing a note and a paragraph with the text: *Comentarios sobre vocabulario desarrollado en el módulo*
- An arrow points to the 'Activities' menu and a row of activity icons (select, match, memory, select, memory) with the text: *Acceso a actividades de vocabulario*

Una vez estudiados los diferentes grupos de palabras, el alumno podrá practicar con ellas y a su vez evaluar su aprendizaje en las actividades que aparecen en el menú inferior de la parte central de la página. Hay 4 tipos de actividades autoevaluables diferentes:

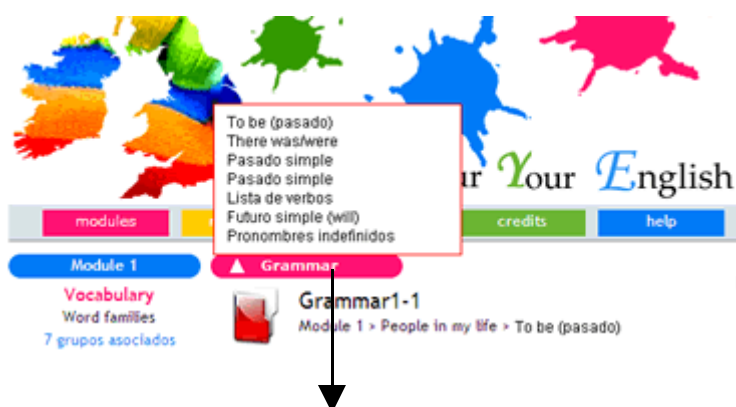
- **Select.** Elegir la palabra correcta de entre ocho
- **Math.** Unir palabras con imágenes
- **Memory.** Juego clásico de memoria en donde se emparejan imágenes y palabras
- **Select audio** y **Memory audio.** Son versiones en audio de los casos anteriores

Estas actividades no están predefinidas sino que el ordenador las genera de forma aleatoria por lo que la variedad de casos y preguntas es ilimitada.

II-2 GRAMMAR

Las explicaciones gramaticales en español se presentan de una forma sencilla y clara, con ejemplos en inglés que ilustran la explicación. A continuación, una vez entendidos los puntos gramaticales, se practican a través de las actividades del menú inferior. Aquí hallamos 5 tipos de actividades diferentes:

- **Mix.** Ordenar las palabras para formar una frase)
- **Quiz.** Se trata de un test en el que cada pregunta tiene 4 posibles respuestas de las cuales sólo una es correcta.
- **Select** . Elegir la palabra correcta de entre varias para completar una frase.
- **Match.** Asociar palabras por parejas en dos columnas
- **Classify.** Clasificar palabras por categorías.



A partir de la pestaña Grammar se puede acceder al menú de temas gramaticales relacionados con el módulo

II-3 STORYLINE

Esta sección está dedicada al desarrollo de una historia, la de Brian, un niño de doce años que nos presenta a su familia y amigos y nos introduce en su vida cotidiana del colegio, de vacaciones, en una fiesta de cumpleaños o de compras en el centro comercial. La historia está acompañada de audio, de modo que el alumno puede seguir el texto a la vez que escucha la pronunciación y entonación. La historia se divide, en cada módulo, en doce escenas precedidas de una introducción. Los textos de cada escena se acompañan de una secuencia de imágenes y animaciones que ilustran los contenidos de la narración. Asimismo, los textos están directamente relacionados con las secciones de Vocabulary y Grammar, pues incluyen palabras y estructuras que se han aprendido previamente en estas secciones, sirviendo los textos como afianzamiento de estos contenidos.

Storyline

Introduction
Module 1 > People in my life > Storyline 1/13

Introduction
storyline 1

Greetings
storyline 1
storyline 2
storyline 3

My family
storyline 1
storyline 2
storyline 3

Friends
storyline 1
storyline 2
storyline 3

Webpai
storyline 1
storyline 2
storyline 3

WAL Si no puedes acceder al video pulsa este [enlace](#) y accede a su descripción

Texto asociado a audio:
Hi! My name's Brian Smith. I'm twelve years old. I'm from Birmingham in England. My mum is English but my dad's American. I have got two little sisters called Diana and Susan. They are twins but they are very different!

Visualiza todos los videos relacionados con este módulo y comprueba después lo aprendido. Utiliza para ello las actividades que aparecen en la barra inferior, ¡¡Suerte!!

Activities: Storyline > Module 1 > mix, quiz, match, classify

Título de escena activa e información sobre su localización (módulo, sección, y número de página)

Acceso a las 13 escenas relacionadas con Brian

Escena actual (video)

Texto relacionado con escena (el alumnado puede leer a la vez que escucha el audio)

Actividades relacionadas con los videos (resolver después de ver todas las escenas)

El alumno dispone de una ayuda de vocabulario que está organizada en dos bancos de palabras: vocabulario general (*Word Bank*) y verbos (*Verb Bank*). Le sigue la correspondiente batería de actividades: **mix**, **quiz**, **match** y **classify**. Como siempre, todas estas actividades son autoevaluables.

II-4 CULTURE

En esta sección se desarrollan una colección de tópicos relacionados con la cultura y civilización anglosajona, con sus tradiciones y costumbres, con sus monumentos, su historia o con detalles curiosos de la vida cotidiana. Los contenidos de estos temas, por módulo, están relacionados con los contenidos de las secciones de Vocabulary y Storyline. Cada módulo contiene 7 temas culturales, ilustrados con imágenes y acompañados de una ayuda de vocabulario dividida en dos bancos de palabras: vocabulario general (*Word Bank*) y verbos (*Verb Bank*), que el alumno puede consultar con rapidez en cualquier momento de dificultad de comprensión.

Geography
European countries and nationalities
The Royal Family
British money
Free time activities
English literature and cinema
Au pair: useful job

credits help

▲ Culture

Free time activities
Module 1 > People in my life > Culture 5/7

In their free time, children in Britain like playing and as football, tennis, cricket and netball. Netball is a pc girls at school. Football is the sport that British peopl on TV. There is a football team in every town and fan stadium to watch their team play on Saturdays.

They also enjoy watching teenage programmes and fi playing computer games, cycling and skateboarding. i popular in Britain. Many children learn to play a music young age, and many start a band in their teens. Mus everyday life!

A partir de la pestaña Culture se puede acceder al menú de temas culturales relacionados con el módulo

Las actividades subsiguientes están organizadas por niveles, con el fin de adaptarse a la diversidad del alumnado y a los diferentes ritmos de aprendizaje. Así, tenemos actividades de tipo **test** en tres niveles: **easy** (fácil), **medium** (intermedio) y **advanced** (avanzado). También hay un **crossword** (crucigrama) con palabras que aparecen en cualquiera de los siete temas culturales de cada módulo.

II-5 MEETING POINT

Videos protagonizados por nuestros alumnos en que se desarrollan funciones comunicativas, en secuencias cortas y sencillas, que reflejan situaciones de comunicación cotidianas y que pretenden dotar al alumno de las competencias conversacionales básicas para poder enfrentarse a situaciones reales en inglés.

Hay 4 videos por módulo, con las siguientes actividades: **mix**, **test**, **match** y **crossword**.

II-6 WEBQUEST

Una webquest es una actividad que implica la búsqueda de información en internet a través de enlaces previamente seleccionados que se le facilitan al alumno (recursos) con el fin de llevar a cabo una tarea propuesta de una forma atractiva y motivadora, para cuya consecución el alumno, ya sea individualmente, por parejas o en pequeños grupos, deberá analizar y transformar la información hallada en la red y extraer una serie de conclusiones. El resultado final se evalúa a través de los criterios reflejados en una matriz de evaluación.


Los textos de cada uno de los apartados de la webquest (Introduction, Task, Process, Resources, Evaluation, Conclusion, Teacher's notes), apartados que en este orden deben visitarse y trabajar, tienen la posibilidad de ser escuchados presionando el icono del altavoz. De este modo, la destreza lectora (*reading*) se complementa con audio para añadir la destreza de *listening* a la actividad, así como para facilitar el acceso a los textos a los alumnos con deficiencias visuales. Hay una webquest en cada módulo, relacionada con los contenidos de las secciones de Vocabulary, Storyline y Culture.


II-7 OPEN CAMERA




Videos protagonizados por nativos de habla inglesa y secuencias de video narradas con voz en off, que relatan detalles de la vida cotidiana y aportan contenidos de otras disciplinas curriculares como matemáticas o ciencias.

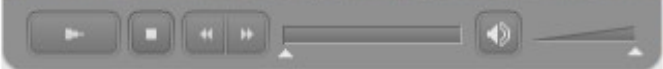
Hay tres videos por módulo, cuyo contenido está de nuevo relacionado con las secciones de Vocabulary, Storyline y Culture. Las actividades que le siguen son: **mix**, **quiz**, **match** y **crossword**. Esta sección está dirigida a los *fast finishers*, alumnos que requieren actividades de un nivel más avanzado para ampliar conocimientos.

Open Camera

 **Walk in the mountains**
Module 3 > A house in the country > Open Camera 1/3


Expand your English >

-  Walk in the mountains
Time 1,12 min
-  Sports: Come play with us!
Time 3,35 min
-  Green energy
Time 3,04 min



WAI Si no puedes acceder al video pulsa este [enlace](#) y accede a su descripción

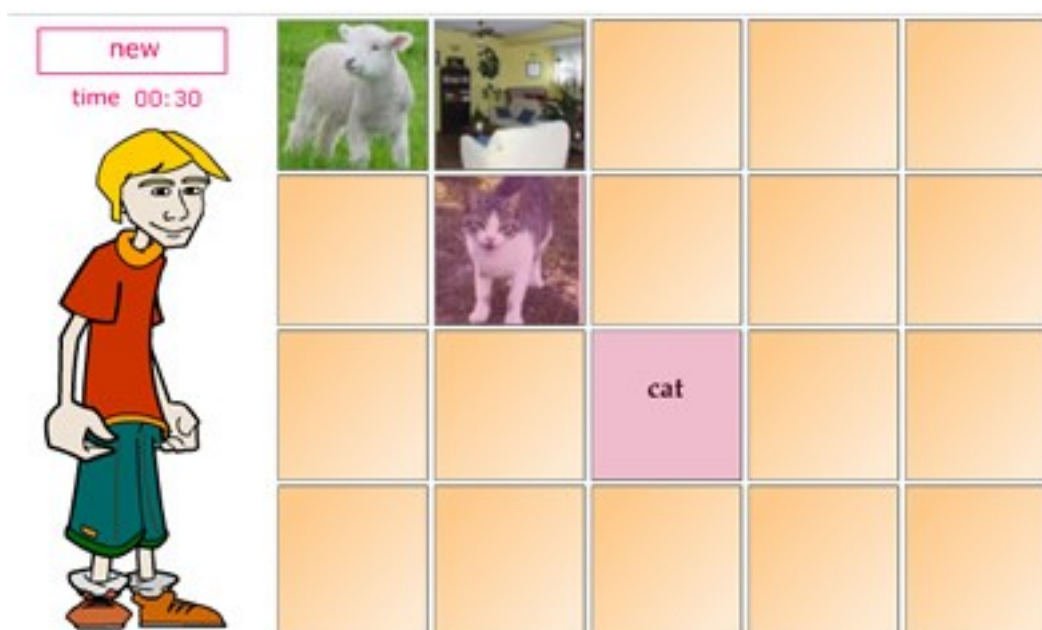
III- ACTIVIDADES AUTOEVALUABLES

En el desarrollo de cada sección se han detallado los distintos tipos de actividades que se proponen. Todas ellas son autoevaluables y suelen tener puntos en común en cuanto a organización y funcionamiento (cronómetro, tecla Help, Start, New o Check), lo que facilita su utilización en las distintas secciones y módulos.

Las actividades deben responderse una vez se haya estudiado la sección completa. Todas son autoevaluables y algunas se generan de forma aleatoria, por lo que las posibilidades que presentan son ilimitadas.

Ejemplos de actividades y opciones que presentan son las siguientes:

Actividad Memory





Actividad Classify

time 00:14

start check ? HELP

Classify sports or animals





swimming
pool

sports

animals

Actividad Match

start

time 00:07 1/3

Brian' bedroom

garage

neighbour

house


rabbit

fish

cat

farm

hedgehog



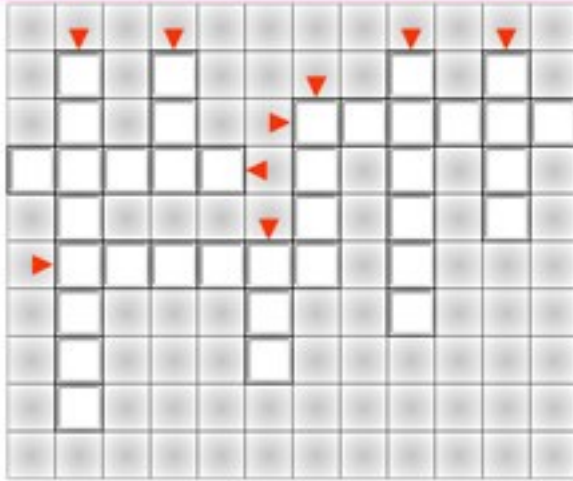
In the country
car and bikes
farmer
cows
pond
under the apple tree
dad's favourite pet
birthday present
blue

Actividad Crossword

time 00:13

start

check



IV- ACCESIBILIDAD

Muchas de las páginas de la aplicación utilizan videos o actividades interactivas que requieren una alternativa accesible. En estos casos, junto al recurso, aparece un mensaje que permite enlazar con páginas alternativas que desarrollan los mismos contenidos de forma accesible y cumpliendo con los criterios WAI.. En dichas páginas se despliegan distintos tipos de información (descripción textual de video y audio, imágenes más representativas, descargas de ficheros mp3, descripción de la actividad, etc..) con objeto de conseguir la misma funcionalidad que la página original.

Para identificar fácilmente estos enlaces se utiliza un icono con el símbolo WAI; a su lado se avisa con el mensaje: “*Si no puedes acceder al recurso pulsa este [enlace](#) y accede a su descripción*”.

WAI Si no puedes acceder al video pulsa este [enlace](#) y accede a su descripción



Open Camera

 **Walk in the mountains**
Accesibilidad

El objetivo de esta página es hacer accesible distintos elementos de la página *Walk in the mountains* para aquellos usuario que no puedan acceder a los mismos. En determinadas páginas de la aplicación se utilizan objetos flash. Para poder visualizarlos es necesario tener instalados los Plug-Ins de Adobe Flash Player <http://www.adobe.com/es/>

Descripción de video:
Explicación por parte de un hombre de los materiales y vestimenta necesarios para realizar una excursión por una zona de alta montaña. El protagonista muestra paisajes de la zona de Sierra

