

"INGLÉS Y OCIO"  
"ENGLISH AND LEISURE"

Actividades Formativas Complementarias.

Centro de Profesores y Recursos  
de Navalmoral de la Mata.

Componentes del Grupo de Trabajo:

María Cristina Galán Martínez  
Marta Cristina Polo Bernabé  
Soraya Parrilla Martín

Coordinadora de la actividad:  
María Cristina Galán Martínez

Tutoras de la Actividad:  
Lutgarda Rodríguez Rodríguez  
Aránzazu Vicente Pérez

I.S.B.N.:  
689-2442-3

Depósito Legal:  
CC-136-2005

Imprime: Gráficas Luengo  
C/. Río Miño, s/n  
Telf. Y Fax: 927 53 29 28  
10300 Navalmoral de la Mata  
(Cáceres)

La Administración educativa establece en la Comunidad Autónoma de Extremadura un nuevo modelo de jornada escolar en los centros de Educación Infantil y Primaria.

En sus primeros pasos, desde el Centro de Profesores y Recursos, hemos atendido, en lo que a formación se refiere a los monitores contratados para llevar a cabo estas actividades en los centros educativos del ámbito que nos corresponde.

Hemos ofertado temas formativos que nos parecieron de vital necesidad e importancia que conocieran personas que por primera vez se acercan a la realidad de una escuela: como organización de un centro, didáctica, dinámicas de grupo, normativa que rige la Nueva Jornada Escolar, conocimiento del Sistema Operativo Linex, etc. También hemos intentado dar respuesta a demandas realizadas por los protagonistas adultos de estas actividades, todos sabemos, que los verdaderos protagonistas son los niños y niñas que cada tarde disfrutaban realizando actividades lúdicas.

Las actividades de formación organizadas han ido desde Seminarios a Cursos, pasando por Jornadas y Grupos de Trabajo de cada especialidad.

Uno de los objetos ha sido facilitar a los implicados el intercambio de experiencias, profundizar en contenidos y metodologías propias de cada tema. Han sido diversos y numerosos los materiales obtenidos de cada uno de los grupos de monitores participantes en las actividades realizadas en este C.P.R. a lo largo del tiempo que lleva implantada la Nueva Jornada Escolar en nuestra comunidad autónoma, todos ellos, a vuestra disposición en la biblioteca del centro, pero nos ha parecido, al menos conveniente, dar a la luz el material que tenéis ahora en vuestras manos dado que se puede hacer extensivo a cada una de las modalidades de A.F.C. presentes en los colegios de infantil y primaria que desde aquí atendemos.

Urbano Moreno Merchán  
Director del C.P.R. de Navalmoral



# ÍNDICE:

|   |              |
|---|--------------|
| <b>PRESENTACIÓN</b>                                 | <b>p. 7</b>  |
| <b>1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO</b> | <b>p. 9</b>  |
| <b>2. CONTENIDOS:</b>                               | <b>p. 11</b> |
| a) CUENTOS:   |              |
| -CENICIENTA ("Cinderella")                          | p. 12        |
| -LA BELLA DURMIENTE ("Sleeping Beauty")             | p. 20        |
| -EL LEÓN Y EL RATÓN ("The Lion and the Mouse")      | p. 27        |
| b) JUEGOS Y ACTIVIDADES                             | p. 35        |
| c) INGLÉS EN LA RED                                 | p. 51        |
| <b>3. CONCLUSIÓN</b>                                | <b>p. 57</b> |
| <b>4. BIBLIOGRAFÍA</b>                              | <b>p. 59</b> |
| <b>ANEXO</b>  | <b>p. 61</b> |



# PRESENTACIÓN

Uno de los elementos distintivos del Modelo Educativo Extremeño lo constituye la Nueva Jornada Escolar y dicha jornada se sustenta en la organización de Actividades Formativas Complementarias en los Centros de Educación Infantil y Primaria sostenidos con fondos públicos.

Dentro de este marco, hemos considerado, desde el Centro de Profesores y Recursos que la formación y coordinación entre los monitores y monitoras de Actividades Formativas Complementarias (AFC), contribuye al mejor desarrollo de las mismas.

Dado que las Actividades Formativas Complementarias no son indispensables para el logro de los objetivos curriculares:

- La elección de estas actividades será libre y voluntaria.
- Serán gratuitas para todo el alumnado del Centro y no tendrán, en ningún caso, carácter lucrativo.
- Las actividades no podrán ser causa de discriminación alguna entre el alumnado del Centro.
- Se planificarán teniendo en cuenta la correcta atención a la diversidad de los alumnos y alumnas.

Así mismo, deberán estar relacionadas directamente con los siguientes ámbitos:

- Idiomas modernos.
- Nuevas Tecnologías de la Información.
- Enseñanzas Artísticas.
- Educación Física y Deportiva.

Desde el Grupo de Trabajo surgido con motivo de la formación, varios monitores de Actividades Formativas Complementarias del ámbito de idiomas modernos, concretamente de

lengua inglesa, han reflexionado e investigado durante cinco cursos consecutivos a pie de obra, acerca del carácter lúdico que es prescriptivo para este tipo de actividades, optando por el juego y el cuento como recursos didácticos.

En las páginas que siguen encontramos los textos escogidos, en dos lenguas: castellano e inglés y las actividades experimentadas con diversos grupos de niños y niñas, tanto de Educación Infantil como de Educación Primaria.

Con intención de contar con un material polivalente, útil para las diferentes modalidades de A.F.C., lo recogido en este trabajo, da la posibilidad de uso en diferentes actividades como artística, animación a la lectura, cuentacuentos, Nuevas Tecnologías ..., dado que se nos ofrece además de los textos, actividades posibles a realizar con los mismos dejando campo abierto a la creatividad de cada responsable de grupo de niños/as y a la especificidad de la materia a trabajar.

Se presenta el material en formato impreso e informático, conscientes de las facilidades que da Internet para el acercamiento a otras culturas, y aprendizaje de otras lenguas, al igual que para el uso de las mismas. Porque encontramos que facilita el trabajo tanto a monitores como niños y niñas, porque el ordenador, es una fuente de motivación para el alumnado, porque en incontables sesiones de tarde, está presente en nuestros centros esta herramienta que nos ayuda para formarnos, informarnos y entretenernos.

Hemos sistematizado, si bien, con un poco de esfuerzo, todo nuestro trabajo bajo el Sistema Operativo Linex, no obstante, dado su carácter libre podremos interaccionar con el material bajo cualquier otro Sistema Operativo.

Aránzazu Vicente Pérez  
Asesora de formación

# 1.- INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Este trabajo está realizado por los monitores de las Actividades Formativas Complementarias (A.F.C), que reunidos en el Centro de Profesores y Recursos de Navalmoral de la Mata, han investigado y creado material didáctico para impartir la actividad de Inglés Lúdico.

A pesar de ser el quinto año que se llevan impartiendo las A.F.C. carecemos de material específico suficiente para el desarrollo de las mismas. La necesidad nos ha llevado a realizar este proyecto recopilando información para su uso en el aula.

Nuestro principal objetivo en el desarrollo de este trabajo es despertar el interés de nuestros alumnos por el Inglés desde un enfoque lúdico, es decir, la intención es que adquieran conocimientos de una forma fácil y divertida, estimulando su motivación e inculcándoles valores tales como el respeto a los compañeros y monitores, evitar las discriminaciones raciales, etc.

Desde nuestro punto de vista, es muy positivo que los alumnos se acerquen al idioma extranjero en edades muy tempranas: no se sienten inhibidos a la hora de comunicarse en Inglés y su capacidad de reproducir los nuevos fonemas es más acertado.

Sin embargo, también tiene sus inconvenientes. El principal es la interferencia con la lengua materna. Por sus características, se trata de niños que tienen adquirida su propia lengua, pero están aprendiendo a pensar y a organizarse a través del lenguaje, aunque los niños tengan la capacidad de organizar sus ideas en español no podemos esperar que ocurra lo mismo en la adquisición de un idioma extranjero. Esta capacidad la adquirirán después de varios años de estudio y de un buen dominio lingüístico.

Por el contrario, la enseñanza de la lengua inglesa para alumnos de primaria dentro de las Actividades Formativas Complementarias se caracteriza por su singularidad. Los monitores que desarrollamos esta actividad debemos aprovechar al máximo la curiosidad y la capacidad de observación propia de nuestros alumnos.

En Primaria se trabaja los distintos campos de la lengua inglesa, basándose en la adquisición de las cuatro destrezas: "Speaking", "Reading", "Listening" and "Writing", aunque destacaremos sobre todo el aprendizaje lúdico de la lengua, de ahí que prestemos especial atención a la comprensión y expresión oral.

Nuestra tarea nunca interferirá en la labor del profesor titular de la asignatura sino que complementará de una forma más amena y práctica los conceptos adquiridos para demostrar que se puede aprender divirtiéndose y que los métodos que hemos propuesto ayudan a fomentar el interés y el trabajo por parte de nuestros alumnos.



## 2.- CONTENIDOS

### a) CUENTOS

En este proyecto uno de los contenidos más importantes a desarrollar es el uso de los cuentos en el aula de Inglés.

Nos hemos centrado principalmente en 3 que son popularmente conocidos por todos los niños como son: "Cenicienta", "La Bella Durmiente" y la Fábula " El León y el Ratón".

Como podréis comprobar los cuentos aparecen primero en Inglés con su correspondiente versión en español, de este modo los alumnos podrán entender el cuento y a la vez familiarizarse con el vocabulario más relevante de éste. Con esto no queremos decir que los alumnos deban comprender el texto en su totalidad, basta con que entiendan el significado global de la lectura con las palabras más significativas, por ejemplo: Cinderella (Cenicienta), King (rey), Queen (reina), Sleeping Beauty (Bella Durmiente), etc.

Además hemos propuesto una serie de actividades de cada relato para que los alumnos puedan reforzar el aprendizaje del vocabulario y el entendimiento de los contenidos de una forma divertida y amena.

Por tanto nuestro objetivo principal en este apartado es motivar a los alumnos a que comiencen a interesarse por la lectura no sólo en su lengua materna sino también en una lengua extranjera, en este caso en Inglés.

## **Cinderella**

### **Cinderella**



Once upon a time there was a beautiful girl called Cinderella and she had two ugly step sisters who were very unkind who made her do all the hard work. She had to sweep the floors, do all the dishes, while they dressed up in fine clothes and went to lots of parties.

One day a special invitation arrived at Cinderella's house. It was from the royal palace. The king's only son was a truly handsome prince was going to have a grand ball. Three girls were invited to come. Cinderella knew she wouldn't be allowed to go to the ball. But the ugly sisters, ho ho ho, they were excited. They couldn't talk about anything else.

When the day of the ball came, they made such a fuss. Poor Cinderella had to rush about upstairs and downstairs. She fixed their hair in fancy waves and curls. She helped them put on their expensive new dresses. And she arranged their jewels just so. As soon as they had gone, Cinderella sat down by the fire and she said. "Oh I do wish I could go to the ball". The next moment, standing beside her was a lovely old lady with a silver wand in here hand. "Cinderella, she said " I am your fairy godmother and you shall

go to the ball. But first you must go into the garden and pick a golden pumpkin, then bring me six mice from the mousetraps, a whiskered rat from the rat trap, and six lizards. You'll find the lizards behind the watering can.

So Cinderella fetched a golden pumpkin, six grey mice, a whiskered rate, six lizards. The fairy godmother touched them with her wand and the pumpkin became a golden coach, the mice became six grey horses, the rat became a coachman with the most enormous moustache, and the lizards became six footmen dressed in green and yellow, then the fairy godmother touched Cinderella with the wand and her old dress became a golden dress sparkling with jewels while

on her feet was the prettiest pair of glass slippers ever seen. Remember said the fairy godmother you must leave the ball before the clock strikes twelve because at midnight the magic ends. "Thank you fairy godmother" said Cinderella and she climbed into the coach.

When Cinderella arrived at the ball she looked so beautiful that everyone wondered who she was! Even the ugly sisters. The Prince of course asked her to dance with him and they danced all evening. He would not dance with anyone else. Now Cinderella was enjoying the ball so much that she forgot her fairy godmother's warning until it was almost midnight and the clock began to strike. One. Two. Three. She hurried out of the ballroom. Four. Five. Six. As she ran down the palace steps one of her glass slippers fell off. Seven. Eight. Nine. She ran on toward the golden coach. Ten Eleven Twelve. Then there was Cinderella in her old dress. The golden pumpkin lay in her feet. And scampering down off down the road were six grey mice, a whiskered rat and six green lizards.. So Cinderella had to walk home and by the time the ugly sisters returned home was sitting quietly by the fire.

Now when Cinderella ran from the palace, the prince tried to follow her and he found the glass slipper. He said, "I shall marry the beautiful girl whose foot fits this slipper and only her. IN the morning the prince went from house to house with the glass slipper and every young lady tried to squeeze her foot into it. But it didn't fit any of them.

At last the prince came to Cinderella's house. First one ugly sister tried to squash her foot into the slipper. But her foot was too wide and fat. Then the other ugly sister tried but her foot was too long and thin. Please said Cinderella, let me try. "The slipper won't fit you", said the ugly sisters. "You didn't go to the ball!" But Cinderella slipped her foot into the glass slipper and it fit perfectly.

The next moment standing beside her was the fairy godmother. She touched Cinderella with the wand and there she was in a golden dress sparkling with jewels and on her feet was the prettiest pair of glass slippers ever seen. The ugly sisters were so

surprised that, for once they couldn't think of anything to say. But the Prince knew what to say. He asked Cinderella to marry him.

And then there was a happy wedding. Everyone who had gone to the ball was invited, even the ugly sisters. There was wonderful food, lots of music and dancing. And the Prince of course danced every dance with Cinderella. He would not dance with anyone else.

THE END

VERSIÓN EN ESPAÑOL:

## **CENICIENTA**

Érase una vez una preciosa niña llamada Cenicienta que tenía dos feas hermanas y ariscas las cuales le daban a Cenicienta todo el trabajo duro. Ella tenía que barrer el suelo, fregar los platos, mientras ellas se disfrazaban con bonitas ropas para asistir a numerosas fiestas.

Un día un invitado especial llegó a la casa de Cenicienta. Venía del Palacio Real el único hijo del rey que era verdaderamente atractivo y venía a dar un gran baile. Las 3 chicas fueron invitadas. Cenicienta sabía que ella no podía asistir al baile, pero las feas hermanas estaban muy animadas y ellas no podían hablar sobre ello.

Cuando el día del baile llegó, ellas armaron un verdadero alboroto, pobre Cenicienta escaleras arriba y abajo. Ella peinó sus cabellos con bonitas ondas y rizos, las ayudó a ponerse sus bonitos y caros vestidos y colocó sus preciosas joyas.

Tan pronto como llegaron, Cenicienta se sentó en el fuego y dijo "oh" me hubiera gustado ir al baile, en ese momento sentada a su lado había una preciosa ancianita con una varita mágica en su mano.

"Cenicienta", dijo el hada. Soy tu hada madrina y debes ir al baile. Pero primero debes ir al jardín y recoger una calabaza dorada, luego traes ratones de la ratonera, y seis lagartijas. Las encontrarás detrás de la regadera.

Cenicienta recogió la calabaza dorada, los seis grises ratones, el ratón barbudo y seis lagartijas. El hada madrina tocó con su varita mágica la calabaza y se convirtió en una dorada carroza, los ratones en seis grises caballos, el ratón barbudo en un cochero con un enorme bigote, y las lagartijas en seis infantes vestidos de verde y amarillo, luego el hada madrina tocó a Cenicienta con su varita y su vieja vestimenta se convirtió en un precioso vestido dorado con joyas, mientras sus pies vistieron un magnífico par de zapatos de cristal.

"Recuerda", dijo el hada madrina, "debes dejar el baile antes de la medianoche porque la magia acabará". " Gracias hada madrina", dijo Cenicienta mientras se subía a la carroza.

Cuando Cenicienta llegó al baile estaba tan bonita que todo el mundo se quedó maravillado, incluso sus feas hermanas. El príncipe le preguntó si quería bailar con él y bailaron toda la noche. Él no podía bailar con nadie más. Cenicienta estaba tan encantada que olvidó que su hada madrina le advirtió que a media noche el reloj comenzaba a tocar. Uno, Dos, Tres. Ella se apresuró a salir del baile. Cuatro, Cinco, Seis. Ella corrió por palacio y perdió uno de sus zapatos. Siete, Ocho, Nueve. Ella corrió hacia la carroza. Diez, Once, Doce.

Cenicienta vestía su viejo vestido. La calabaza dorada yacía en sus pies y los ratones escapaban corriendo junto al ratón y a las lagartijas.

Cenicienta volvía a casa y cuando sus hermanas llegaron se sentaron junto al fuego.

Cuando Cenicienta salió corriendo de palacio el príncipe intentó seguirla y encontró su zapato de cristal. Él dijo: "Me casaré con la preciosa chica que su pie encaje en este zapato".

A la mañana siguiente, el príncipe fue de casa en casa con el zapatito probándoselo a todas las chicas, pero el zapatito no encajaba en ninguna.

El príncipe llegó a casa de Cenicienta. Primero una de sus hermanas intentó probárselo pero su pie era demasiado ancho y gordo. Luego su otra hermana lo intentó pero su pie era demasiado largo y delgado.

"Por favor", dijo Cenicienta, "déjame intentarlo". El zapato no te ajustará dijeron sus hermanas. "Tú no fuiste al baile". Pero Cenicienta se lo probó y el zapato le encajó perfectamente, en ese momento sentada a su lado estaba su hada madrina. Ella tocó a Cenicienta con su varita y ella vestía un precioso vestido dorado con joyas y en sus pies los preciosos zapatitos de cristal. Las feas hermanas se quedaron tan sorprendidas que no sabían que decir.

Pero el príncipe sabía que decir, le pidió a Cenicienta que se casará con él. Hubo una feliz boda. Todo el mundo había sido invitado incluso las feas hermanas. Hubo una estupenda comida, música y baile. Y el príncipe bailó cada baile con Cenicienta. Él deseó no bailar con nadie más.

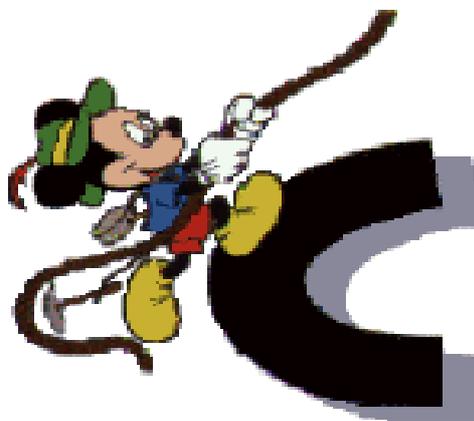
FIN

WORDSEARCH

FIND THESE WORDS FROM THE FAIRY TALE: "CINDERELLA"

- CINDERELLA
- PRINCE
- PUMPKIN
- HORSE
- JEWEL
- SISTERS
- DANCE
- SLIPPER
- UGLY
- DRESS
- M ARRY
- WEDDING

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | E | C | S | D | J | Y | L |
| W | S | I | S | T | E | R | S |
| E | H | N | C | S | W | E | F |
| D | O | D | O | P | E | W | D |
| D | R | E | U | G | L | Y | R |
| I | P | R | I | N | C | E | S |
| N | S | E | D | Y | X | A | S |
| G | P | L | H | O | R | S | E |
| O | S | L | I | P | P | E | R |
| E | D | A | N | C | E | D | D |
| M | A | R | R | Y | A | S | W |



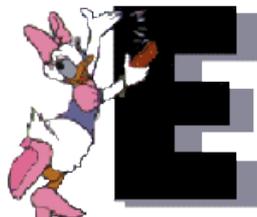
**SAY IF THESE STATEMENTS ARE "TRUE" OR "FALSE"**

1. Cinderella had two beautiful step sisters \_\_\_\_\_
2. The prince was an ugly boy \_\_\_\_\_
3. Cinderella wasn't invited to the ball \_\_\_\_\_
4. The pumpkin became a golden coach \_\_\_\_\_
5. The five mice became five grey horses \_\_\_\_\_
6. Cinderella must leave the ball before 12 o'clock \_\_\_\_\_
7. She lost her two glass slippers \_\_\_\_\_
8. The glass slipper didn't fit Cinderella \_\_\_\_\_
9. The Prince didn't want to marry Cinderella \_\_\_\_\_
10. There was a happy wedding \_\_\_\_\_



**MULTIPLE CHOICE. CHOOSE THE CORRECT ANSWER.**

1. Cinderella had \_\_\_\_\_ who were unkind.  
a) One ugly step sister   b) Two ugly step sisters   c) Three ugly step sisters
  
2. The king's son was a \_\_\_\_\_ prince.  
a) Handsome   b) Ugly   c) Pretty
  
3. The Royal invitation arrived from a \_\_\_\_\_ .  
a) Palace   b) Castle   c) Park
  
4. The Fairy godmother had a \_\_\_\_\_ wand.  
a) Gold   b) Silver   c) Wood
  
5. The rat became a \_\_\_\_\_ .  
a) Driver   b) Fireman   c) Coachman
  
7. The lizards became six footmen dressed in \_\_\_\_\_ and yellow.  
a) red   b) green   c) pink
  
8. Cinderella must leave the ball before the clock strikes \_\_\_\_\_.  
a) Twelve   b) Ten   c) Eleven
  
9. The Prince and Cinderella danced all \_\_\_\_\_.  
a) Afternoon   b) Evening   c) Night
  
10. When Cinderella ran down the palace steps she lost one of her glass \_\_\_\_\_.  
a) shoes   b) boots   c) Slippers
  
11. The glass slippers fit \_\_\_\_\_.  
a) Cinderella   b) One ugly sister   c) Fairy godmother





## SLEEPING BEAUTY

Once upon a time, there was a King and Queen. And when their baby daughter was born they were so happy they decided to have a big party. They invited all their family, all their friends and all the fairies in the land. Now there were 13 fairies altogether but the king but queen only invited 12. They forgot about the 13th. And that was something they should not have done.

Well, it was a splendid party! There were silver dishes piled high with delicious food and golden plates at every place. And when everyone had finished eating, the fairies gathered around the baby's cradle and they each made a magic wish. The princess shall be beautiful said the first. And happy, said the second. And kind, said the third. And so they went on. The princess was to be brave, and clever and truthful. She was to have a sweet singing voice and light dancing feet.

And, then, just as the twelfth fairy was about to make her wish, it came the thirteenth. She was furious, because she had not been invited to the party. Here is my wish, she said. "When the princess is 16 years old, she will prick her finger on a spindle and she will die." And with that, the thirteenth fairy vanished.

Then the 12th fairy said, "I cannot change all of the wicked fairies powerful magic." So the princess will prick her finger but she will not die! She slept for a hundred years. The king and queen thanked the fairy for her kindness but they were not happy. They did not want their daughter to sleep for a hundred years. So they ordered that every spinning wheel and spindle in the land must be chopped up and burnt. Then they thought that the princess was safe.

The years passed and the princess grew up. She was very beautiful and clever at lots of different things. She was, in fact, everything the fairies had wished her to be. On her sixteenth birthday, the princess was exploring the castle when she came to a little room at the top of a tall tower. And in that room was an old woman sitting by a spinning wheel. "What are you doing?" asked the princess?"

"I am spinning," said the old woman, who was really the wicked thirteenth fairy, "would you like to try?"

"Oh yes," said the princess, and she sat down by the spinning wheel. But as soon as she touched the spindle, the sharp point pricked her finger and she fell asleep.

And the old woman vanished. At that same moment, the king and the queen, the servants, the cats and the dogs all fell asleep! Even the fire stopped burning and the roasting meat stopped sizzling. Everything slept.

Then a hedge of wild roses grew up around the castle. It grew and it grew until the castle was hidden.

One hundred years passed and then a prince came riding by and saw the top of the tower rising up above the hedge of roses. How strange, he said, I never knew there was a castle here!

He jumped off his horse and lifted his sword to cut away the hedge. But as soon as the sword touched the branch, a path opened up in front of him. So prince walked freely through the hedge. He entered castle, and walked from room to room. Imagine his surprise, everyone and everything was fast asleep.

At last he entered a little room at the end of a tall tower and he saw the sleeping princess. She was so very beautiful that he bent down and kissed her. Then the spell was broken and the princess opened her eyes.

At the same moment, everyone and everything in the castle awoke! The king yawned, the queen blinked, the cats had a good stretch and the dogs wagged their tails.

The servants began to work, the fire began to flame, and the roasting meat began to sizzle. A hundred years had not changed anyone or anything.

And what happened next? Why the beautiful princess married the prince, who had woken her from such a long deep sleep.

THE END

VERSIÓN EN ESPAÑOL:

## LA BELLA DURMIENTE

Hubo una vez, un rey y una reina que cuando su hija nació, estaban tan felices que decidieron hacer una gran fiesta. Ellos invitaron a toda su familia, amigos y hadas de todo el reino. Había en total trece hadas pero el rey y la reina sólo invitaron a doce. Ellos olvidaron a la decimotercera, y esto es algo que ellos no debían haber hecho.

¡Era una espléndida fiesta!. Había platos de plata amontonados con deliciosas comidas y platos de oro en todos los lugares. Cuando todo el mundo había terminado de comer, las hadas se reunían alrededor de la cuna del bebé y cada una hacía un conjuro mágico. "La princesa será preciosa" dijo la primera. "Y feliz", dijo la segunda. "Y amable" dijo la tercera. Y así continuaron las demás. La princesa tenía que ser valiente, inteligente y sabia. Ella iba a tener una dulce voz y pies delgados como una bailarina.

Entonces, sólo cuando la duodécima hada iba a hacer su conjuro, la decimotercera hada entró. Ella estaba furiosa, porque ella no había sido invitada a la fiesta. "Aquí está mi conjuro" ella dijo. "Cuando la princesa tenga dieciseis años, ella se pinchará su dedo con una tejedora y ella morirá". Y con esto, la decimotercera hada desapareció.

Entonces, la duodécima hada dijo: "No puedo cambiar el mágico y poderoso maleficio de la hada". "¡Por lo tanto la princesa se pinchará su dedo pero no morirá!. Ella dormirá durante cien años. El rey y la reina dieron las gracias al hada por su amabilidad pero ellos no estaban felices. Ellos no querían que su hija durmiera durante cien años. Por lo que ellos ordenaron que cada rueda de tejer y tejedora en el reino debía ser cortada y quemarlas. Entonces ellos pensaron que la princesa estaría a salvo.

Los años pasaron y la princesa creció. Ella era muy guapa e inteligente en muchas cosas diferentes.. Ella era, de hecho, todas las cosas que las hadas habían deseado para ella. En su decimosexto cumpleaños, la princesa estaba explorando el castillo cuando fue a una

pequeña habitación en lo alto de la torre. En la habitación había una anciana sentada en una tejedora. "¿Qué estas haciendo?" preguntó la princesa.

"Estoy tejiendo" digo la anciana, que era realmente la malvada decimotercera hada, "¿te gustaría intentarlo?".

"Sí", dijo la princesa, y se sentó en la tejedora. Pero tan pronto como ella tocó la tejedora, la aguja pinchó su dedo y ella se quedó dormida.

Y la anciana desapareció. En ese mismo momento, el rey y la reina, los sirvientes, los gatos y los perros también cayeron dormidos, incluso el fuego paró de arder y la comida asada paró de hacerse. Todas las cosas dormían.

Entonces un seto de rosas salvajes creció alrededor del Castillo. Creció y creció hasta que el castillo quedó oculto.

Pasaron los cien años y entonces un príncipe vino cabalgando y vió que la torre se alzaba sobre el seto de rosas. "¡Qué extraño!", dijo él, "yo nunca supe que hubiera un castillo aquí".

Él saltó de su caballo y desenvainó su espada para cortar el seto. Pero tan pronto como su espada tocó la rama, un camino se abrió ante él. Por lo que el príncipe libremente caminó a lo largo del seto. Él entró en el castillo y caminó de habitación en habitación. Imagina su sorpresa, todo el mundo estaba profundamente dormido.

Al final, él entró en una pequeña habitación al final de la torre y él vio a la bella durmiente. Ella era tan preciosa que él se inclinó y la besó. Entonces el encantamiento se rompió y la princesa abrió sus ojos.

En el mismo momento todo el mundo despertó. El rey bostezó, la reina parpadeó, los gatos se desperezaron y los perros movían sus colas.

Los siervos empezaron a trabajar, el fuego empezó a arder, y la comida asada empezó a hacerse. Cien años no habían cambiado a nada ni a nadie.

¿Y qué pasó después?, que la bella princesa se casó con el príncipe que la había despertado de tan largo y profundo sueño. ¿Qué estás haciendo?, preguntó la princesa.

FIN



**SAY IF THESE STATEMENTS ARE "TRUE" OR "FALSE" ACCORDING TO THE STORY:**

1. There were thirteen fairies invited to the party.

T F

2. When the Princess is 16 years old, she will die.

T F

3. She will sleep for a hundred years.

T F

4. She touched the spindle, but she didn't fall asleep.

T F

5. A Prince came riding by horse, kissed the princess and she woke up.

T F

6. They forgot to invite the 13th fairy.

T F

7. The Princess was to be ugly.

T F

8. The 13th was angry because she had not been invited to the party.

T F

9. They ordered to throw away and burn the spinning wheel.

T F

10. The beautiful Princess married the Prince.

T F

## WORDSEARCH

FIND THESE WORDS FROM THE FAIRY TALE: "THE SLEEPING BEAUTY"

-FAIRY      -PRINCESS      -SLEEP

-HORSE      -DIE      -PRINCE

-PARTY      -KISSED      -TOUCHED

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| S | D | P | R | I | N | C | E |
| H | O | R | S | E | T | P | F |
| E | Q | I | T | R | O | E | A |
| D | E | N | A | U | U | I | I |
| S | R | C | S | A | C | D | R |
| D | G | E | D | M | H | E | Y |
| O | M | S | L | E | E | P | I |
| K | I | S | S | E | D | S | O |
| P | A | R | T | Y | E | S | O |

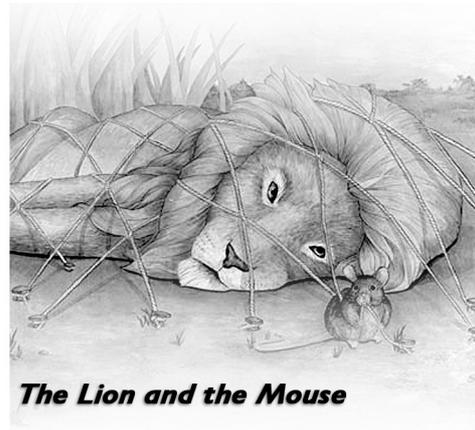


**MULTIPLE CHOICE. CHOOSE THE CORRECT ANSWER:**

1. The Royal family forgot to invite \_\_\_\_\_ fairy / ies to the big party.  
a) one      b) two      c) three
2. The fairies gathered around the baby's \_\_\_\_\_ and made a magic wish.  
a) bed      b) chair      c) cradle
3. The 13th fairy \_\_\_\_\_ to the party.  
a) arrived    b) forgot    c) hated
4. When the princess is 16 years, she will prick her \_\_\_\_\_ on a spindle.  
a) toe      b) hand      c) finger
5. The princess will sleep for \_\_\_\_\_ years.  
a) 60      b) 80      c) 100
6. A hedge of wild \_\_\_\_\_ grew up around the castle.  
a) tulips    b) daisies    c) roses
7. The prince saw the princess a kissed her in her \_\_\_\_\_ .  
a) check    b) mouth    c) forehead

8. When the prince kissed the princess everybody \_\_\_\_\_ .  
a) awoke    b) cried    c) slept

9. The prince cut the roses with his \_\_\_\_\_ .  
a) sword    b) knife    c) hands



One day a Lion lay asleep in the jungle. A tiny Mouse, running about in the grass and not noticing where he was going, ran over the Lion's head and down his nose.

The Lion awoke with a loud roar, and down came his paw over the little Mouse. The great beast was about to open his huge jaws to swallow the tiny creature when "Pardon me, O King, I beg of you," cried the frightened Mouse. "If you will only forgive me this time, I shall never forget your kindness. I meant no harm and I certainly didn't want to disturb Your Majesty. If you will spare my life, perhaps I may be able to do you a good turn, too."

The Lion began to laugh, and he laughed and laughed. "How could a tiny creature like you ever do anything to help me? And he shook with laughter.

"Oh well," he shrugged, looking down at the frightened Mouse, "you're not so much of a meal anyway." He took his paw off the poor little prisoner and the Mouse quickly scampered away.

Some time after this, some hunters, trying to capture the Lion alive so they could carry him to their king, set up rope nets in the jungle. The Lion, who was hunting for some food, fell into the trap. He roared and thrashed about trying to free himself but with every move he made, the ropes bound him tighter.

The unhappy Lion feared he could never escape, and he roared pitifully. His thunderous bellows echoed through the jungle. The tiny Mouse, scurrying about far away, heard the Lion's roars. "That may be the very Lion who once freed me," he said, remembering his promise. And he ran to see whether he could help.

Discovering the sad state the Lion was in, the Mouse said to him, "Stop, stop! You must not roar. If you make so much noise, the hunters will come and capture you. I'll get you out of this trap."

With his sharp little teeth the Mouse gnawed at the ropes until they broke. When the Lion had stepped out of the net and was free once more, the Mouse said, "Now, was I not right?"

"Thank you, good Mouse," said the Lion gently. "You did help me even though I am big and you are so little. I see now that kindness is always worth while."

**Moral of the story: Even the strong sometimes need the friendship of the weak.**

THE END

VERSIÓN EN ESPAÑOL:

## EL LEÓN Y EL RATÓN

Un día un león estaba durmiendo en la jungla. Un ratón chiquitín, correteando por la hierba y sin darse cuenta hacia donde se dirigía, fue por la cabeza del león y bajó hasta su nariz.

El león se despertó con un fuerte rugido y con sus garras atrapó al pequeño ratoncito. La gran bestia estaba casi a punto de abrir su enorme mandíbula para comerse a la diminuta criatura cuando el asustado ratón gritó: "Perdóname, oh Rey, te lo suplico". "Si me perdonas esta vez nunca olvidaré tu amabilidad. No quería hacerte daño y no era mi intención molestarle Majestad. Si perdonas mi vida quizás podría hacerte yo también un favor algún día".

El león empezó a reírse y continuó con sus carcajadas, "¿Cómo podría una pequeña criatura como tú hacer algo para salvarme?" y el león se agitó con risas.

"Oh, bueno" el león se encogió de hombros mirando al asustado ratoncito, "de todas formas no eres lo suficiente para comer", el león abrió sus zarpas al pequeño prisionero y el ratón muy deprisa se escapó corriendo.

Poco tiempo después, algunos cazadores, intentando capturar un león vivo para llevárselo a su Rey, pusieron redes de cuerdas en la jungla. El león que estaba cazando para comer, cayó en la trampa. Sus rugidos y golpes para intentarse liberar eran en vano porque, a cada movimiento que hacía, las cuerdas le apretaban cada vez más.

El león, triste, temió que nunca podría escapar y empezó a rugir de lástima. Su ensordecedor fuelle hacía eco por toda la jungla. El pequeñito ratón, que estaba correteando muy lejos de ahí, escuchó los rugidos del león.

"Ese debe de ser aquel león que un día me liberó" dijo el ratón recordando se promesa y entonces corrió para ver si podía ayudarlo.

Viendo el triste estado en el que se encontraba el león, el ratón le dijo: "Para, para. No debes rugir. Si haces mucho ruido los cazadores vendrán y te capturarán. Te sacaré de esta trampa".

Con sus afilados y pequeños dientes el ratón royó las cuerdas hasta que las rompió. Cuando el león salió de las redes y estuvo libre otra vez el ratón dijo: "Ahora, ¿no tenía yo razón?".

"Gracias ratón" dijo el león amablemente. "Tú me has ayudado a pesar de que yo soy muy grande y tú pequeño". "Ahora me doy cuenta que la amabilidad siempre vale la pena".

**MORALEJA: "Incluso los fuertes a veces necesitan la amistad de los débiles".**

FIN

## WORDSEARCH

Find these words from the Fairy Tale: "The Lion and The Mouse"

LION

MOUSE

BEAST

HUNTER

TEETH

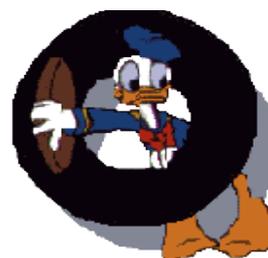
JUNGLE

GRASS

CREATURE

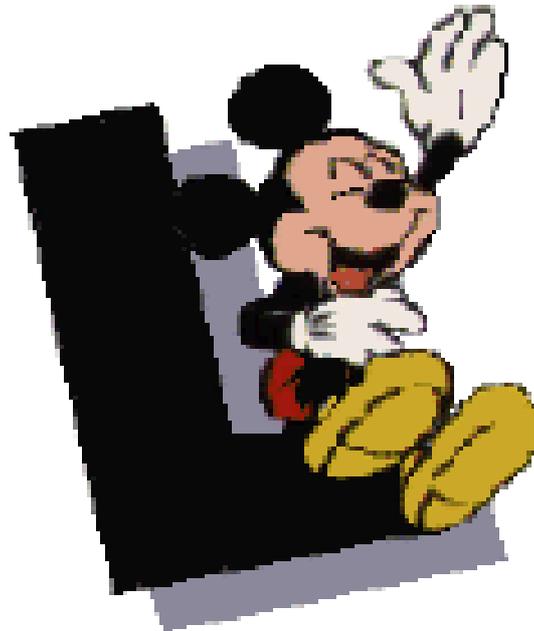
ROAR

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| B | A | S | D | R | G | R | A | S | S |
| G | S | F | T | J | I | U | L | D | I |
| K | L | I | O | N | D | G | G | J | H |
| T | R | G | D | J | U | K | G | K | H |
| R | E | B | S | R | F | T | J | H | U |
| O | D | D | E | R | T | M | U | L | T |
| A | F | S | F | A | H | R | N | K | E |
| R | V | W | G | I | S | G | G | H | R |
| S | B | Q | W | T | G | T | L | F | V |
| T | H | D | Q | T | A | S | E | S | D |
| E | M | O | U | S | E | F | H | R | R |
| E | D | V | B | H | Y | U | J | T | U |
| T | P | O | J | M | E | D | T | B | Y |
| H | G | C | R | E | A | T | U | R | E |
| M | L | K | U | G | S | S | J | F | J |



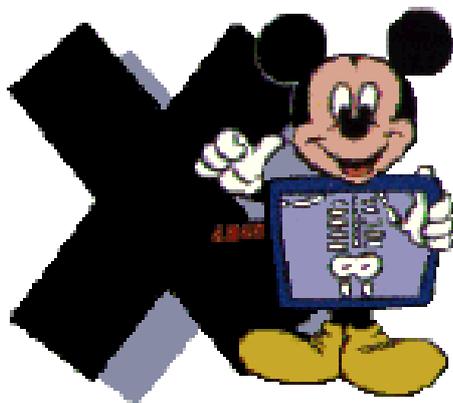
SAY IF THESE STATEMENTS ARE "TRUE" OR "FALSE"  
ACCORDING TO THE STORY:

1. A Lion lay asleep in a field \_\_\_\_\_
2. The Lion awoke with a smile \_\_\_\_\_
3. The Mouse begged the Lion pardon \_\_\_\_\_
4. The Lion forgave the Mouse \_\_\_\_\_
5. The tiny Mouse was frightened \_\_\_\_\_
6. The hunters captured the Mouse \_\_\_\_\_
7. The Lion fell into the trap \_\_\_\_\_
8. The Mouse helped the Lion to escape \_\_\_\_\_
9. The Mouse gnawed the ropes with his hands \_\_\_\_\_
10. The Lion and the Mouse were friends \_\_\_\_\_



**MULTIPLE CHOICE. CHOOSE THE CORRECT ANSWER:**

1. A tiny \_\_\_\_\_ ran over the lion's head.  
a) bee      b) mouse      c) lizard
2. At first the lion wanted to \_\_\_\_\_ the mouse.  
a) swallow      b) hurt      c) help
3. Some \_\_\_\_\_ tried to capture the lion.  
a) men      b) fishers      c) hunters
4. The mouse \_\_\_\_\_ the lion's roar .  
a) told      b) heard      c) said
5. With his little \_\_\_\_\_ the mouse broke the ropes.  
a) legs      b) hands      c) teeth
6. The lion was in a big \_\_\_\_\_ .  
a) jungle      b) park      c) country
7. The lion fell into the \_\_\_\_\_ .  
a) river      b) cage      c) trap
8. Even the \_\_\_\_\_ need the help of the weak.  
a) tiny      b) strong      c) light





# JUEGOS Y ACTIVIDADES

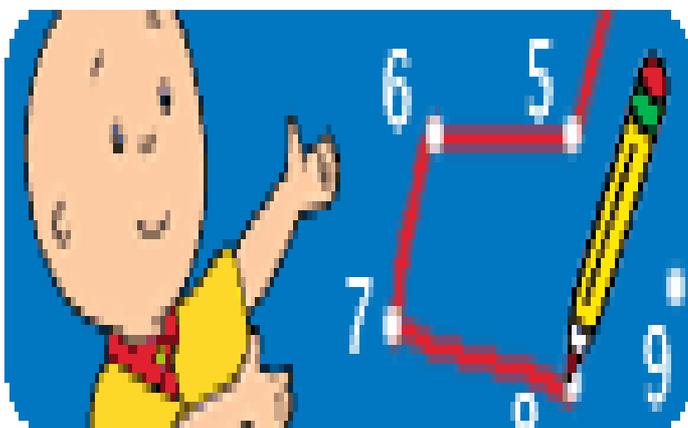


## B) JUEGOS:

Este segundo bloque de contenidos se centra en la aplicación de los juegos en las clases de Inglés.

Hemos seleccionado 50, que desde nuestro punto de vista consideramos muy apropiados para desarrollarlos en el aula ya que pueden ser adaptados a los diferentes niveles y necesidades de nuestros alumnos.

A través de los juegos nos proponemos motivar a los alumnos de una manera activa y participativa con el fin de que además de aprender Inglés adquieran un compromiso de participación, colaboración y respeto hacia todos los compañeros, independientemente de su religión o color de piel ya que la mayoría de los juegos se realizan en grupo o en pareja.



A continuación mostramos 50 juegos que podemos aplicar en el aula de Inglés:



1. PARTES DEL CUERPO: pedimos a los niños que traigan a clase frutas y hortalizas variadas (patatas, lentejas, manzanas,...). Con ellas vamos a formar caras divertidas con el fin de que los niños aprendan las distintas partes de la cara, por ejemplo: la nariz podría ser una zanahoria, las cerezas los ojos, etc.

2. ÓRDENES: el monitor da una serie de órdenes que los alumnos tienen que reconocer y ejecutarlas: "Sit down", "Stand up", "Come here", "point to the blackboard",.... . Las órdenes cada vez serán más complicadas dependiendo del nivel.

3. ORDENA LA ORACIÓN: sobre trozos de cartulina escribimos distintas palabras relacionadas con el tema que hayamos visto con anterioridad en clase (There is... / There are...). Sobre la mesa colocamos las diferentes palabras desordenadas, el monitor les dirá una frase en español y ellos deberán ordenarla adecuadamente en Inglés.

IS PENCIL THERE A UNDER CHAIR THE

La frase correcta sería:

There is a pencil under the chair.



4. **FAMILIA DE PALABRAS:** en la pizarra formamos dos columnas: "Pet Animals" y "Wild Animals". El monitor va diciendo palabras y los alumnos tienen que colocarlas en uno de los grupos. Es un ejercicio muy sencillo que nos permite repasar el vocabulario de la lección dada anteriormente.

| PET ANIMALS | WILD ANIMALS |
|-------------|--------------|
| cat         | lion         |
|             |              |
|             |              |
|             |              |
|             |              |

5. **VERDADERO o FALSO (TRUE or FALSE):** el monitor o los alumnos llevarán a clase diferentes fotos o recortes sacados de revistas. Nosotros elegiremos una de las ilustraciones que mostraremos a los alumnos durante treinta segundos; pasado ese tiempo, retiraremos la foto e iremos haciendo preguntas a los alumnos a las que deberán responder "True" or "False". Por ejemplo: "There is a bird in the sky" (True)

6. **PALABRA ESCONDIDA:** Se construye una especie de sobre abierto por los dos lados en una cartulina doblada y pegada, donde tendremos una serie de palabras que iremos enseñando a los alumnos letra por letra hasta que adivinen la palabra, anteriormente se habrá repasado un amplio vocabulario del tema.

7. **¿QUÉ ES?:** El monitor tiene en su mente un objeto que dibujará en la pizarra por partes y los alumnos deberán adivinar el objeto que es, por ejemplo el alumno dirá: I think it's a table. El monitor seguirá dibujando hasta que adivinen la palabra.

8. RELACIÓN ENTRE PALABRAS: Se escribe una palabra en la pizarra y los alumnos van dictándonos palabras que en su opinión tengan relación con la primera escrita. Con ellas vamos trazando una red. Es una buena idea para repasar vocabulario y no con palabras aisladas sino buscando una relación entre ellas.

9. MARIONETAS: Es un elemento motivador que gusta a los más pequeños, también se puede utilizar una mascota de peluche (por ejemplo un oso) y realizar pequeños diálogos con los niños o que acaten órdenes que les dé su nuevo amigo.

10. LIKES AND DISLIKES: Es un trabajo que se puede realizar individual o por grupos. Vamos a crear un mural en cartulina que contenga cosas que gusten y otras que no gusten a los alumnos (se puede hacer con recortes de revistas). Utilizaremos estructuras como: I like - I don't like- I love- I hate, etc...

11. VEO, VEO: Es el popular juego del "veo, veo" que nos sirve para repasar vocabulario. Pensamos una palabra y decimos la letra por la que empieza, los niños deberán adivinar la palabra.

12. EL OBJETO ESCONDIDO: Un alumno sale de la clase y el resto deben esconder un objeto. Entra el alumno en clase y debe buscar el objeto. Los compañeros irán recitando el alfabeto en inglés de forma lenta pero irán más rápido a medida que el niño se acerca donde se encuentra el objeto escondido. Es una forma de repasar el alfabeto.

13. MY FAMILY: Repasamos el tema de la familia; para ello diseñaremos nuestro propio árbol genealógico, deberán aportar fotos de los miembros de la familia y escribir algo sobre cada uno de ellos. Ej: She is 23 years old. She lives in Madrid, etc...

14. NÚMERO: Escribimos un número del 1 al 100 sin que los alumnos lo vean. De forma individual o por grupos van diciendo números en inglés. Ej: Is it twenty five? Nosotros contestaremos : Higher/ Lower. Gana quien descubra el número.



15. CIFRAS Y LETRAS: Con una baraja donde se han escrito vocales y consonantes y donde existe un valor numérico en las esquinas se procede como en el programa televisivo. Con nueve letras pero durante dos minutos, los alumnos tratan de conseguir: a) la palabra más larga o b) la que sume más puntos. En inglés existe un juego llamado "Lexicon".

Ej: T-E-C-B-R-L-A: table, bat, car

16. BATTLESHIP: Es el juego de los barquitos pero en inglés. Permite repasar puntos gramaticales y hace que los alumnos se animen a hablar en inglés.

Se construye un cuadro de números y letras y dentro de él se distribuyen aspectos que queramos repasar: Simple Present, Present Continuous, etc. Se juega por parejas y se trata de adivinar dónde están escondidas las claves del compañero y qué dicen éstas. Ej: Student A Student B.

17. AUDICIÓN Y DIBUJOS: Se trata de leer un diálogo o una narración y los alumnos ordenan una serie de ilustraciones que hacen referencia al orden de lo que han escuchado.

18. VIDEOS: Grabar videos de alguna de nuestras clases puede ser un elemento motivador y sobre todo divertido para el alumno. Podemos tratar temas sencillos como la familia, la hora, la comida, etc. Cuanto más cortos sean, más fáciles y eficaces serán.

19. BUSCA A ALGUIEN QUE...: En cartulinas individuales el profesor escribe órdenes que serán distribuidas entre los alumnos que deberán entender primero lo escrito y luego hacer preguntas en inglés a los compañeros para solventar el contenido de las cartulinas. Serán del tipo: Find someone who/ doesn't like Maths/ has a yellow bike/ likes bananas, etc...

Los alumnos se moverán por la clase haciendo preguntas y respondiendo a la de sus compañeros. Es una estupenda actividad comunicativa.

20. DIME EL NOMBRE: Se trata de colocar diversos objetos sobre el OHP (llaves, lápices, etc.) y variarlos de posición para que los alumnos descubran su nombre en inglés.

21. ESCUCHA Y SEÑALA: es un juego muy sencillo y por medio de él se practica una de las habilidades lingüísticas más importantes: "listening". Encima de la mesa se pone una serie de fotos o dibujos de objetos y escenas numeradas, entonces el monitor describe una de las escenas: "There is a dog and four boys inside the house". El alumno tiene que señalar un número que identifica esa escena, foto o dibujo.

22. SECRET NAME: el juego consiste en que los alumnos tienen que descubrir un nombre escondido bajo forma de jeroglífico gráfico o por medio de mímica. Las palabras secretas pueden estar preparadas por el monitor o también por el alumno. Por ejemplo pensemos en el nombre de un animal "ELEFANTE" entonces asignamos a cada letra un dibujo o un gesto. Cualquier signo, gesto o dibujo vale para transmitir un mensaje que es considerada como la finalidad última de la comunicación.

### ELEFANTE

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ε | Ω | ε | ≈ | ∇ | □ | η | ε |
|---|---|---|---|---|---|---|---|



23. VERBOS IRREGULARES: consiste en hacer por medio de cartulinas o papel ciertas formas de verbos irregulares (ya sea infinitivos, pasados o participios). El alumno tiene que ir escribiendo las formas que faltan de ese verbo que el monitor previamente ha pronunciado. Gana el alumno que antes complete esa ficha. Este mismo ejercicio se puede hacer con otros contenidos que se hayan estudiado como por ejemplo con los comparativos o superlativos, aunque también tiene que depender del nivel de los alumnos.

| Significado | infinitivo | Pasado  | Participio |
|-------------|------------|---------|------------|
| comer       |            | Ate     |            |
|             | go         |         | Gone       |
| Escribir    |            | wrote   |            |
|             | think      | Thought |            |
| Ser/ estar  |            |         | been       |

24. CARRETERA DE PRENDAS: este juego no sólo se puede aplicar con las prendas de vestir sino también con los colores, las partes del cuerpo, los verbos, etc... El monitor da una serie de órdenes desde la pizarra: "Come here anyone with blue T-shirt", "Those with white trainers stand up", "Someone with a dress raise your right leg", etc... Este juego es muy activo y dinámico por eso a los niños les encanta.

25. ADIVINA LA PALABRA: es una forma muy diferente de practicar el "spelling" pero a la vez motivadora. Normalmente este juego se realiza en parejas y consiste en que uno de los miembros del equipo escribe una palabra con el dedo sobre la espalda del compañero, quien por medio de la sensibilidad corporal tiene que adivinarla. Luego se alternan los papeles. Gana aquel equipo que adivine más palabras en un tiempo límite que el monitor establece.

26. ESCALERA: este juego es muy sencillo porque consiste en escribir palabras en escaleras, palabras que se encadenan a partir de la letra final de la palabra anterior. Por medio de esta actividad el monitor verá la capacidad de vocabulario de sus alumnos, es decir, si están ricos en vocabulario o no. Por ejemplo:

car  
rat  
table

---

27. PAREJAS: se trata de crear una serie de tarjetas iguales por parejas y que deben colocarse hacia abajo en la mesa del monitor. Este juego puede realizarse por grupos o por parejas. Consiste en que un alumno tiene que levantar dos de todas las tarjetas que hay en la mesa y deben ser iguales, si es así el alumno debe decir en Inglés el dibujo que representan las tarjetas y si acierta ese grupo obtiene un punto, pero si al levantar las dos tarjetas no son iguales el alumno vuelve a colocarlas boca abajo y pasa el turno. El objetivo de este juego es tratar de recordar la posición que ocupan para hacer el máximo de parejas que puedan.

28. ¿TE ACUERDAS DE TODO?: Este juego trata de la práctica del Inglés con la capacidad de retención o memoria. El monitor tiene diez cartulinas o fotos de diferentes objetos conocidos por todos los alumnos y que previamente han estudiado en clase. El monitor mostrará esas cartulinas durante 5/8 segundos al resto de la clase. El juego consiste en que después de mostrar todos los objetos los alumnos recuerden el máximo número de ellos diciendo obviamente sus nombres en Inglés.



29. ALFABETO - DIBUJO: Consiste en lograr crear un alfabeto visual por medio de dibujos o imágenes recortadas de magazines, revistas o de objetos dibujados por los mismos alumnos. Luego se distribuyen ente todos los niños y se les pide que empiecen a deletrear en orden. Por ejemplo:

A: Apple  
B: Ball  
C: Cat  
D: Door,...

30. ETIQUETAS: El juego consiste en crear etiquetas a todo lo que hay en la clase. Por tanto el monitor proporciona etiquetas autoadhesivas y los alumnos mismos las rellenan de palabras en Inglés referente a todos los objetos que tienen en la clase. Luego las colocan sobre cada uno de los objetos para aprender dicho vocabulario. Por ejemplo en la "mesa" se pone "table", en la "pizarra" se pone "blackboard", etc.

31. DIBUJOS Y PREGUNTAS: se cogen recortes de revistas o periódicos y los alumnos los ponen pegados en la pared de la clase. Una vez que los alumnos las han visualizado tienen que hacer preguntas sobre lo que ven en las fotos. Este juego puede realizarse de forma individual o en grupos. Si es por grupos, las preguntas realizadas por un grupo pueden ser contestadas por el otro, pero eso depende del monitor. Podemos considerarlo como un juego "cooperativo". Por otra parte este ejercicio pretende romper con la rutina de la clase donde suele ser el monitor quien está realizando siempre las preguntas y los alumnos dando respuestas con lo que no practican demasiado las interrogativas. El monitor limitará su papel a mero observador y ayudante de los alumnos con sus dudas.

32. LINGO EN INGLÉS: se puede jugar con palabras de tres, cuatro o cinco letras, según el grado de dificultad y el nivel de los alumnos. El monitor escribe en un papel una palabra que los alumnos hayan dado en clase, por ejemplo "horse" y los alumnos por grupos tratan de adivinarla. Este juego está relacionado con el programa que hacía Ramoncín en la Segunda cadena de TVE.

33. BUSCA TU PAREJA: se realiza una serie de parejas de objetos sobre cartulina u otro material y se les da colores diferentes. Una vez que están las parejas se distribuyen entre todos los alumnos de la clase que deben recorrerla haciendo preguntas de este tipo: "I have a big yellow giraffe. Have you got a big yellow giraffe?". El juego termina cuando toda la clase ha encontrado a su pareja. Por medio de esta actividad los alumnos practican las interrogativas.

34. EL DICTADO VELOZ: para realizar este juego la clase debe dividirse en grupo de 4 / 5 integrantes dependiendo del número total de alumnos. A continuación se ponen varias copias de un mismo texto en un extremo del aula y los grupos de alumnos se colocan en el extremo opuesto.

EL objeto de este juego es que, por turnos, los diferentes integrantes de cada grupo corran desde sus puestos hasta el lugar donde están las copias, memoricen un trozo del texto, regresen al lugar de inicio donde están los compañeros y dicten a uno de ellos. Este ejercicio es muy práctico porque implica no sólo leer sino también pronunciar, memorizar y escribir. Esta actividad puede realizarse en la clase o incluso en el patio del colegio donde hay un mayor espacio y los alumnos tienen que correr más. Es muy divertido y a los alumnos les encanta.



35. DIEZ PREGUNTAS: consiste en crear un panel con objetos que pueden ser sacados de revistas o incluso dibujos creados por el mismo monitor y los alumnos. Luego, el monitor o uno de los alumnos, tiene que escoger mentalmente uno de los objetos que hay en el panel y el resto debe adivinar el objeto elegido por medio de preguntas que como máximo pueden ser diez. Por ejemplo:

- Is it big?
- Is it in the bedroom?
- Is it cheap or expensive?

(...)

Lo más importante, no sólo de este ejercicio sino también de todos los demás, es que el monitor puede adaptarlos al nivel real que poseen sus alumnos en cada momento.

36. TEXTO EN PAREJAS: se trata de un juego de colaboración porque se juega en parejas. El alumno 1 tiene el texto A y el alumno 2 tiene el texto B. Ambos textos se complementan en información ya que la información que le falta a uno de los textos la tiene el otro. Por tanto el juego consiste en trabajar en parejas y compartir información entre los dos integrantes de la pareja con el fin de completar el texto.

Esto se hace por medio de preguntas que uno tendrá que hacer al otro y viceversa para completar la información que falta. Es tanto un ejercicio de audición y de escritura y permite al monitor controlar la forma de esfuerzo y trabajo de toda la clase y ver cómo actúan en parejas.

#### TEXTO A

I'm a boy who lives in London and I'm \_\_\_\_\_ years old. My name is \_\_\_\_\_ and I have two sisters and \_\_\_\_\_ brother.

(How old is the boy?)

....

#### TEXTO B

I'm a \_\_\_\_\_ who lives in \_\_\_\_\_ and I'm twelve years old. My name is Paul and I have \_\_\_\_\_ sisters and \_\_\_\_\_ brother.

(Where does he live?)

....

37. **CADA ALUMNO CON UN OBJETO:** Consiste en dar a cada uno de los alumnos un dibujo de un objeto. Luego el alumno tiene que enseñarlo y decir por ejemplo: "This is a kite". Entonces los demás dicen "María is a kite" y así sucesivamente. Cuando toda la clase ha acabado de nombrar sus objetos y sin mirarlos se trata de recordar los objetos asociados a cada alumno (Juan is a door, Pedro is a cat, Andrés is a rubber,...). Este juego se presta a realizarlo con niveles elementales aunque también se puede hacer aplicando puntos gramaticales recientemente estudiados y de niveles más avanzados: (have): Mónica has a car; (Simple Present): Lucía loves her bag"; (Saxon Genitive): There's a book on Ana's table; ...

38. **MENSAJES ESCRITOS:** Se entregan cartulinas de papel a los alumnos para que las recorten en trozos pequeños y escriban sobre ellos oraciones sobre contenidos que ya se hayan visto en clase. Se les da 10 minutos para que piensen los diferentes mensajes. Gana el alumno que más frases haya escrito. Los temas a tratar son: animals, friend, like/dislikes,... dependiendo del nivel de los alumnos.

39. **COMO SUENA MI VOZ:** El monitor y los alumnos eligen una historia entretenida, el juego consiste en que cada uno de los alumnos vaya leyendo una parte mientras el profesor va grabándoles con un cassette. Ellos al saber que van a escuchar su voz se sienten motivados a que su intervención salga lo mejor posible y por otro lado se darán cuenta de los errores que han cometido. La grabación se puede hacer una y otra vez hasta que la historia salga perfecta.

40. **EL TELÉFONO ESCACHARRAO:** Colocamos las mesas de clase en forma rectangular para que así todos los alumnos estén junto a un compañero y puedan comunicarse fácilmente. El profesor se sienta entre dos de los alumnos, y le dice al oído de uno de ellos una palabra (house, blue, big, lion,...) que éste tiene que volver a repetir al compañero de al lado y así sucesivamente. Cuando llegue al último de los alumnos se comprobará si la palabra que el monitor dijo es la misma que ha entendido el resto. Este juego es muy apropiado para que poco a poco los alumnos vayan familiarizándose con la pronunciación del inglés.



41. LA CAJA DE PANDORA: El monitor introduce un objeto en una caja (caramelo, bolígrafo,...) y el alumno debe adivinarlo y nombrarlo en Inglés. Para ello el niño puede coger la caja, agitarla, observar su peso... De esta manera es más fácil averiguar lo que hay dentro. Con este juego se repasa mucho vocabulario visto en clase.

42. CONTINUE!: Este juego sirve para repasar los números en inglés. El monitor y los alumnos crean una especie de baraja de cartas con números de 1 al 50 con la que luego jugarán. El monitor propone una serie de números, por ejemplo, el 2 y sus múltiplos. El alumno tiene que ir pronunciando los números en inglés excepto cuando llegue el 2 y sus múltiplos que deberán decir: "continue".

Ej: one, continue, three, continue, five, continue, four, continue  
Cuanto más deprisa se haga el juego más divertido será y más rapidez adquirirán para reconocer los números que deben o no pronunciar.

43. DRAW IT!: El monitor dibuja en la pizarra una gran habitación con una mesa, sillas, televisión, etc. El monitor va a nombrar una acción y el alumno tiene que dibujar lo que ha entendido en la pizarra.

Ej: Put a glass of water on the table.

44. CONSTRUIR ORACIONES: El monitor muestra posters, dibujos o recortes de revistas que contengan objetos. El alumno debe escribir en su cuaderno oraciones relacionadas con ellos.

Ej: There is a blue bike, The plane is grey.

45. ESPAÑA AL AIRE LIBRE: El monitor dibuja el mapa de España en el patio del colegio. El monitor va dando órdenes y los chicos deben ejecutarlas colocándose en el mapa según se les indique.

Ej: "Go to the Portugal", "Come back to Extremadura", "Where do you live?".

Este juego es una manera amena de repasar las provincias de España y motiva la actividad de los chicos porque salen de la rutina de clase.

46. EL PAÑUELO: El monitor reparte entre dos grupos parejas de dibujos de objetos. El monitor en el medio del patio dice una frase en Inglés que contiene el nombre de uno de los objetos que cada grupo tiene. De cada grupo saldrá un niño que correrá hacia el pañuelo, el más rápido en cogerlo, lo llevará a su grupo. Se trata de comprender lo que el monitor haya dicho.

Ej: Go ahead and take the handkerchief the one who has.... (the name of the object: house, pencil, dog,...).

Gana el grupo que elimine a más componentes del equipo contrario.

47. DIBUJA LO QUE OYES: Se hacen dos grupos, cada uno de los componentes se acerca al dibujo que tiene el monitor en la mano y luego vuelve a su grupo y transmite en Inglés lo que ha visto para que el grupo pueda ir dibujándolo sin verlo.

Ej: "There is a tree in an island"

Gana el equipo que antes acabe el dibujo y su representación sea lo más parecida a la realidad.

48. DI LA VERDAD: El monitor va diciendo una serie de frases sobre cosas que los alumnos conozcan y si ellos creen que es verdad deben repetirlos.

Ej: I am a teacher (repiten). I don't speak English (Permanecen en silencio)

49. ¿TIENES MEMORIA?: Con unas cartulinas con dibujos de objetos se intenta que los alumnos memoricen la mayor cantidad posible de éstos sin anotarlos en ningún papel. Cuando el monitor acaba de mostrar todas las cartulinas los alumnos tienen unos segundos para recordar el mayor número posible de objetos y palabras.

Gana el que más recuerde.

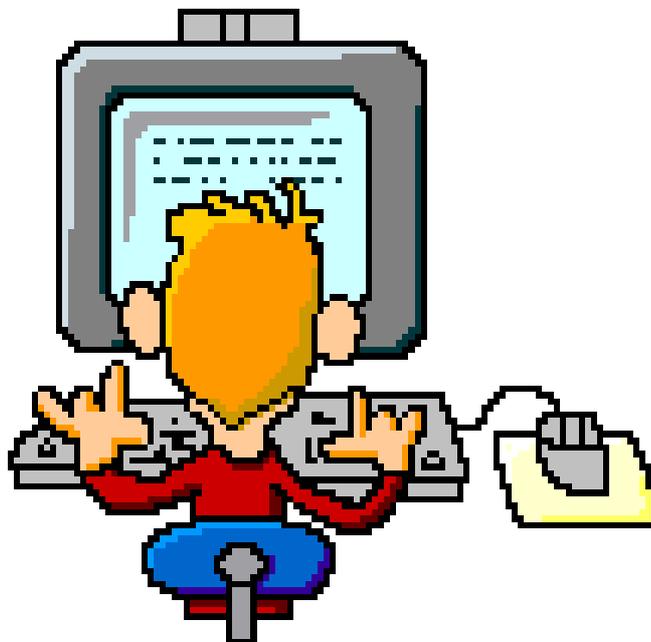


50. EL FAMOSO: El monitor trae a clase fotos de famosos/as (actores, futbolistas, cantantes,...), se las muestra a los alumnos y les pregunta para averiguar si saben información sobre ellos:

Ej: "What is his name?" Todas las respuestas se escriben en la pizarra y después se les pide que hagan una redacción, cada uno sobre el famoso que le guste más.



# INGLÉS EN LA RED



### C) INTERNET:

El último bloque de contenidos a desarrollar es el uso de Internet en el aula de Inglés. El Inglés es el idioma mayoritario en la red (el español es el segundo). Internet es un medio óptimo para conseguir material auténtico para preparar nuestras clases.

Hemos elegido diversas páginas que nos han parecido más interesantes para aplicarlas en nuestra actividad.

Las páginas Web seleccionadas resultan agradables, fáciles de usar y son auto explicativas, de manera que los usuarios puedan utilizarlas sin dificultad y ver realizados sus propósitos de localizar información, obtener materiales, archivarlos e imprimirlos, encontrar enlaces, consultar materiales didácticos, realizar aprendizajes, etc.

La potencialidad formativa de un material aumenta cuando permite que sus usuarios no sólo sean receptores de la información y ejecutores de las actividades que propone, sino que también puedan ser emisores de mensajes e información hacia terceros (profesores, otros estudiantes, autores del material, etc).

Uno de los aspectos que aumenta la utilidad de los espacios WEB es que aparecen las funcionalidades de Internet y aumenta su hipertextualidad y su capacidad informativa proporcionando a sus usuarios múltiples enlaces relacionados con su temática.

El fin del uso de Internet no es sólo para adquirir y ampliar sus conocimientos del Inglés de una forma divertida y amena sino también para manejar y conocer este campo tan amplio y tan importante en la actualidad que es "Internet".



1. [www.pipoclub.com](http://www.pipoclub.com)

Página disponible en Español e Inglés donde encontrarás el mejor material con el que jugar y aprender, el mundo de pipo y su club protagonizado por sus juegos multimedia educativos diseñados para que los niños de 2 a 12 años disfruten aprendiendo en un entorno creativo, además de gran cantidad de actividades para colorear, juegos de lógica, sopa de letras, puzzles, etc.



2. [www.ajkids.com](http://www.ajkids.com)

Libros de ayuda y consulta sobre diversos temas: historia, matemáticas, astronomía, arte, ciencia, diccionario Inglés-Español... También podemos encontrar clásicos juegos como el bingo, unir los puntos, sopa de letras,...



3. [www.bry-backmanor.org/](http://www.bry-backmanor.org/)

Un sitio para quienes se preocupan por los niños pequeños y/o los niños con necesidades educativas especiales: actividades, dibujos, recetas de cocina, enlaces; todo ello en Inglés.



4. <http://www.ika.com/cuentos/menu.html/>

Nuevos cuentos repletos de fantasía, momentos entrañables y encanto. Los niños desarrollarán su vocabulario, su memoria y por supuesto su risa. Aunque se pueden leer en Español también están disponibles en Inglés.

Así mismo encontramos actividades manuales que aumentan la creatividad del alumno.

5. [www.haringkids.com/](http://www.haringkids.com/)

Actividades para colorear, conocidas imágenes para enviarlas a los amigos, juegos interactivos, dibujos creados por los niños, etc. Reserva un espacio para padres y educadores. Página sólo disponible en Inglés.



6. [www.kidscom.com](http://www.kidscom.com)

Videojuegos de aventura, chats, diseño de tarjetas, composición de canciones, etc.

Lugar de entretenimiento para niños entre 4 y 15 años. Disponible en Inglés.



7. [www.enchantedlearning.com](http://www.enchantedlearning.com)

Gran variedad de páginas para dejar volar tu imaginación. Entre ellas: páginas para colorear, de anatomía, astronomía, libros de actividades para imprimir, calendarios, conectar los puntos, diccionario de Inglés, banderas, música, actividades infantiles.

Desde nuestro punto de vista uno de los apartados más importantes es el de "crafts" (manualidades) donde podemos desarrollar diferentes tipos de actividades plásticas con materiales reciclados. También podemos usar esta página para celebrar las diferentes festividades (Carnival, St. Patrick's day; Father's day,...).



8. [www.disney.go.com](http://www.disney.go.com)

Bienvenido al maravilloso mundo de Disney donde encontrarás diferentes atracciones. En cada una de ellas podrás realizar distintas actividades catalogadas según su temática: juegos, música, dibujos, videos, compra de objetos, etc...

9. [www.funschool.com](http://www.funschool.com)

Diferentes actividades distribuidas por niveles para Infantil y Primaria. Juegos y actividades on-line, crucigramas, puzzles, páginas para colorear, vacaciones, etc...



10. <http://www.funattic.com/>

Si necesitas un regalo creativo para alguien que le guste la acción, entonces "Fun-attic" es el lugar para los deportes y los juguetes. ¿Quieres introducir a los niños en el mundo de los deportes de una manera divertida? Tenemos numerosos juegos que se pueden jugar en

el patio del colegio, o en cualquier sitio. Los niños desarrollarán importantes destrezas mientras se divierten jugando.



### Otras páginas de interés:

1. [www.kids-space.org/](http://www.kids-space.org/)
2. <http://www.billybear4kids.com/>
3. [www.coloring.ws](http://www.coloring.ws)
4. [www.kidscolorpages.com](http://www.kidscolorpages.com)
5. [www.edupics.com](http://www.edupics.com)
6. [www.freecoloringpages.com](http://www.freecoloringpages.com)
7. [www.nationalgeographic.com/kids/](http://www.nationalgeographic.com/kids/)

### 3. CONCLUSIÓN

Con este trabajo esperamos que nuestros alumnos se sientan motivados, se diviertan y adquieran confianza respecto al nuevo idioma. Todo ello en un ambiente de juego y de magia.

Deseamos que este proyecto sea útil y sirva de ayuda para vuestra labor diaria en un intento de mostrar de una forma sencilla el uso de los juegos, cuentos e internet en la clase de Inglés como alternativa a los métodos tradicionales de enseñanza.

Los monitores que han desarrollado este proyecto son:

- **María Cristina Galán Martínez.** Colegio Público Lucio García (Peraleda de la Mata).
- **Marta Cristina Polo Bernabé.** Colegio Público Campo Arañuelo (Navalmoral de la Mata).
- **Soraya Parrilla Martín.** Colegio Público Almanzor (Navalmoral de la Mata).

Queremos agradecer el resultado de este trabajo al C.P.R. de Navalmoral de la Mata y especialmente a Arancha por su ayuda y colaboración.



## 4. BIBLIOGRAFÍA:

- a. [www.childrenstory.com](http://www.childrenstory.com)
- b. "Super Me" ( Ed. Oxford)
- c. Orden de 19 de mayo de 2000, por la que se regula la Nueva Jornada Escolar en los centros de Educación Infantil y Primaria de la Comunidad Autónoma de Extremadura .
- d. Instrucciones de la Secretaria General de Educación por la que se regula el funcionamiento de la Nueva Jornada Escolar.



# ANEXO

Normativa para la Nueva Jornada Escolar en los centros de Educación Infantil y Primaria de la Comunidad Autónoma de Extremadura

Orden de 19 de mayo de 2000, por la que se regula la Nueva Jornada Escolar en los centros de Educación Infantil y Primaria de la Comunidad Autónoma de Extremadura .

El artículo 12. 1 del Estatuto de Autonomía de Extremadura establece que corresponde a la Comunidad Autónoma de Extremadura la competencia para la ejecución de la enseñanza en toda su extensión, niveles y grados, modalidades y especialidades de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 27 de la Constitución.

Mediante el Real Decreto 1801/1999, de 26 de noviembre, se traspasan de la Administración del Estado a la Comunidad Autónoma de Extremadura las funciones y servicios en materia de enseñanza no universitaria.

Por Decreto del Presidente 17/1999, de 22 de diciembre, se asignan a la Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología las funciones y servicios en materia de enseñanza no universitaria traspasadas por el Real Decreto referido.

La realidad actual demanda respuestas adecuadas a las necesidades de una sociedad en plena evolución. La educación no puede permanecer al margen de estas exigencias y por ello cabe plantear una reflexión profunda sobre el tiempo escolar, relacionado con otras variables sociales, que trascendiendo la formación reglada, integre Actividades Formativas Complementarias. Es necesario, por consiguiente, responder a estas nuevas situaciones y hacerlo desde los principios

que garanticen una formación integral para el alumnado de Extremadura, independientemente del lugar en donde resida.

Corresponde al Gobierno de la Junta de Extremadura garantizar los medios y recursos necesarios para que las distintas comunidades educativas puedan adoptar sus propias decisiones. En este sentido, la Administración regional contemplará los recursos necesarios que permitan alcanzar una situación de equidad y no discriminación para los centros de las áreas rurales y de las zonas urbanas desfavorecidas.

Todo ello supone la necesidad de modificar determinados aspectos en el funcionamiento de los centros escolares, así como la de fijar un nuevo marco de jornada escolar donde sea posible la elaboración de Proyectos Educativos singularizados, coherentes con las necesidades educativas de la población a la que atiende y adecuados a las características socioculturales de su entorno.

Por ello, a propuesta de la Secretaría General de Educación.

## DISPONGO

### Capítulo I: Disposiciones generales

#### Artículo 1. Objeto, ámbito de aplicación y vigencia.

La Administración educativa establece en la Comunidad Autónoma de Extremadura un nuevo modelo de jornada escolar en los centros de Educación Infantil y Primaria financiados con fondos públicos, que comenzará a regir a partir del 1 de septiembre de 2000.

#### Artículo 2. Actividades de la Jornada Escolar.

La nueva jornada escolar comprenderá actividades lectivas en horario de mañana y Actividades Formativas Complementarias en horario de tarde.

### Artículo 3. Capacidad de opción.

Los centros que democráticamente así lo decidan, podrán optar a un régimen de jornada escolar con actividades lectivas repartidas en sesiones de mañana y tarde.

## Capítulo II: Horarios

### Artículo 4. Horario del alumnado

El horario lectivo para el alumnado de los centros de Educación Infantil y Primaria será de 25 horas semanales, incluidos recreos, distribuidas de lunes a viernes entre las 9,00 y las 14,00 horas.

En aquellos centros de Educación Infantil y Primaria en que de manera provisional permanece escolarizado alumnado del primer ciclo de E.S.O., se adoptarán las medidas necesarias para garantizar el horario lectivo que legalmente corresponde a este alumnado.

El horario para Actividades Formativas Complementarias se extenderá desde las 16,00 a las 18,00 horas.

### Artículo 5. Horario del profesorado

El horario lectivo para el profesorado de los centros de Educación Infantil y Primaria será de 25 horas semanales, incluidos recreos, distribuidas de lunes a viernes entre las 9,00 y las 14,00 horas.

El horario de obligada permanencia para el profesorado de estos centros será de 5 horas semanales, de las cuales, al menos 2 horas se realizarán en la sesión de tarde, dedicadas a tutorías y atención de padres.

Los períodos de obligada permanencia de mañana y tarde no serán de duración inferior a 1 hora.

### Artículo 6. Horario especial para alumnado y profesorado.

En aquellos centros en que los Consejos Escolares así lo acuerden se solicitará el establecimiento de un horario distinto al recogido en los artículos anteriores, mediante escrito remitido al titular de la correspondiente Dirección Provincial de Educación, que podrá autorizarlo previo informe del Servicio de Inspección de Educación.

La solicitud de tales cambios horarios deberá tramitarse por el Centro y resolverse por la Administración educativa antes del 30 de junio.

#### Artículo 7. Horario de los centros

El horario mínimo de apertura de los centros de Educación Infantil y Primaria coincidirá con el horario de permanencia del alumnado.

### Capítulo III: Procedimiento

#### Artículo 8. Reunión extraordinaria de los Consejos Escolares

En el plazo máximo de 10 días naturales, a partir del siguiente a la entrada en vigor de la presente Orden, los Consejos Escolares de los centros de Educación Infantil y Primaria sostenidos con fondos públicos de la Comunidad Autónoma de Extremadura se reunirán, en sesión extraordinaria, para decidir si continúan con el régimen de jornada lectiva distribuida en sesiones de mañana y tarde.

Si una cuarta parte, al menos, de los miembros del Consejo se pronuncia a favor del mantenimiento de este tipo de jornada lectiva de mañana y tarde, se procederá a la votación de los padres y madres o tutores.

#### Artículo 9. Votación de padres, madres o tutores

La votación de los padres y madres o tutores se llevará a efecto en el plazo máximo de 7 días naturales a partir de la sesión extraordinaria a que se hace referencia en el artículo anterior.

El Centro seguirá en régimen de jornada lectiva de mañana y tarde cuando así se pronuncie, por mayoría simple de los votos emitidos, el colectivo de padres y madres o tutores legales.

#### Artículo 10. Envío de las actas

Tras la celebración de la sesión extraordinaria de los Consejos Escolares y, en los casos necesarios, la posterior votación de padres y madres o tutores, se remitirán actas de ambas consultas a los Servicios de Inspección en el plazo de 48 horas desde la celebración de cada una de ellas.

#### Artículo 11. Proyecto de actividades formativas complementarias

Los equipos directivos de los centros, salvo aquellos que se hayan pronunciado por continuar con el régimen de jornada lectiva distribuida en sesiones de mañana y tarde, elaborarán un Proyecto de Actividades Formativas Complementarias en el plazo máximo de 15 días naturales desde la adopción del acuerdo sobre la jornada escolar. Dicho Proyecto formará parte del Proyecto Educativo del Centro y para su elaboración contarán con los recursos humanos aportados por la Junta de Extremadura y con la colaboración del claustro de profesores, AMPAs, Ayuntamientos y otras entidades.

Para la confección de este proyecto y con la finalidad de optimizar y diversificar los recursos, los centros podrán agruparse por zonas, barrios, localidades o criterios similares. En este supuesto, podrá presentarse un proyecto común para todos los centros implicados.

#### Artículo 12. Informe de la Inspección de Educación

Una vez elaborado el Proyecto de Actividades Formativas Complementarias deberá ser informado por la Inspección de Educación en el marco de la presente normativa, en el plazo de 7 días naturales.

#### Artículo 13. Aprobación del Proyecto por el Consejo Escolar

Una vez notificada al Centro la adecuación del Proyecto a esta normativa, se presentará al Consejo Escolar el citado Proyecto para su estudio y aprobación, si procede, en el plazo de 3 días naturales.

#### Artículo 14. Modificación del Proyecto de actividades formativas complementarias

En el caso de que el Proyecto sea informado negativamente por la Inspección o que no sea aprobado por el Consejo Escolar, se procederá a la modificación del mismo en aquellos aspectos que hayan sido indicados y en los plazos que oportunamente se indiquen.

#### Artículo 15. Vigencia de la jornada escolar

La decisión adoptada por cada Centro sobre el tipo de jornada escolar tendrá una vigencia de dos años, salvo lo que disponga la Administración educativa, en función del desarrollo general del proceso de extensión de la nueva jornada escolar o como consecuencia de la evaluación de la ejecución de cada Proyecto.

### Capítulo IV: Contenido del Proyecto de Actividades Formativas Complementarias

#### Artículo 16. Características

Las Actividades Formativas Complementarias reunirán las siguientes características:

Serán actividades formativas, no indispensables para el logro de los objetivos curriculares.

La elección de estas actividades será libre y voluntaria, pero, una vez elegidas, con el compromiso expreso por parte de los padres en cuanto a la asistencia de sus hijos.

Serán gratuitas para todo el alumnado del Centro y no tendrán, en ningún caso, carácter lucrativo.

Las actividades no podrán ser causa de discriminación alguna entre el alumnado del Centro.

#### Artículo 17. Recursos disponibles

Los Proyectos de Actividades Formativas Complementarias deberán realizarse desde una perspectiva realista, teniendo en cuenta los recursos materiales y de espacio disponibles en el Centro y en su entorno en el momento de elaboración del Proyecto, y deberán incluir, en todo caso, como mínimo, los siguientes aspectos:

Persona responsable de la coordinación de las Actividades Formativas Complementarias.

Especificación de las Actividades Formativas Complementarias.

Horario en que se desarrollarán estas actividades.

Perfil profesional de las personas responsables de tales actividades.

Número de grupos de alumnado por actividad, con especificación del número de alumnos y alumnas en cada uno de los grupos, que deberán contar con un mínimo de 12 alumnos/as y un máximo de 25 alumnos/as, salvo en casos excepcionales que debidamente se justifiquen. En todo caso, estos ratios no se referirán a las actividades físicas y deportivas.

Planificación para la correcta atención al alumnado de transporte o comedor, en los centros que proceda.

Entidad responsable de impartir cada una de las actividades (Junta de Extremadura, Ayuntamiento, AMPA, otras).

Planificación de actividades teniendo en cuenta la correcta atención a la diversidad de los alumnos y alumnas.

Justificación, cuando proceda, de las circunstancias que caracterizan al centro en relación con situaciones que requieren una especial compensación.

#### Artículo 18. Ámbito de actuación

Las Actividades Formativas Complementarias, con independencia de su progresivo incremento en cursos venideros, deberán estar relacionadas directamente con los siguientes ámbitos:

Idiomas modernos.

Nuevas Tecnologías de la Información.

Enseñanzas Artísticas.

Educación Física y Deportiva.

#### Artículo 19. Coordinación de actividades

La persona responsable de coordinar las Actividades Formativas Complementarias será la designada por el Equipo Directivo de cada Centro y deberá recaer en un miembro del citado Equipo Directivo o en otro/a profesor/a de la plantilla del Centro.

Además de esta persona responsable, se designará también por el Equipo Directivo un coordinador adjunto de entre el personal contratado con cargo a los fondos de la Junta de Extremadura.

Las funciones, atribuciones y compensaciones por los cargos de coordinador y coordinador adjunto de Actividades Formativas Complementarias serán reguladas oportunamente por la Administración educativa.

#### Artículo 20. Personal

La Administración educativa dotará de personal para la realización de Actividades Formativas Complementarias, conforme a la siguiente tabla que aparece en el Anexo y en el marco valorado de los Proyectos.

Además del personal reflejado en la tabla anterior, los Colegios Rurales Agrupados tendrán entre 1 y 4 responsables más de la realización de Actividades Formativas Complementarias, en función del número de unidades, número de localidades de que conste, número de alumnos, así como de la especial complejidad organizativa de las mismas.

Así mismo, aquellos Centros ubicados en zonas urbanas desfavorecidas, que así lo justifiquen documentalmente, tendrán entre 1 y 3 responsables más de la realización de Actividades Formativas Complementarias, en función del número de unidades, número de alumnos y características especiales del Centro.

#### Capítulo V: Servicios de Transporte y Comedor Escolar.

##### Artículo 21. Mantenimiento de los servicios actuales.

La Administración educativa se compromete al mantenimiento de los servicios de comedor y transporte escolar actualmente en funcionamiento.

##### Artículo 22. Atención y vigilancia.

La atención y vigilancia del alumnado de comedores escolares en el período comprendido entre el fin de las actividades lectivas de mañana y el inicio de las actividades complementarias de tarde se llevará a cabo por el personal responsable de dichos comedores.

##### Artículo 23. Nuevas rutas de transporte y ayudas individualizadas.

La Administración educativa considera de la máxima importancia la asistencia a las Actividades Formativas Complementarias de tarde por parte del alumnado transportado. No obstante, dado el carácter voluntario de este tipo de actividades, si existiese alumnado transportado cuyos padres manifiesten su opción de que sus hijos/as no asistan a las actividades complementarias de tarde, la Administración educativa, mediante el incremento de rutas o a través de ayudas individualizadas, garantiza el transporte de los mismos.

## Capítulo VI: Responsabilidad civil.

### Artículo 24. Responsabilidad civil.

La responsabilidad civil del profesorado y personal responsable de impartir las Actividades Formativas Complementarias, por hechos que puedan acaecer en el desarrollo de la nueva jornada escolar, será asumida por la Administración educativa en los términos legalmente establecidos.

## Capítulo VII: Seguimiento y Evaluación

### Artículo 25. Seguimiento y evaluación.

La Administración educativa, velando por el correcto desarrollo de la nueva jornada escolar, efectuará procesos de seguimiento y evaluación de su puesta en funcionamiento, tanto en lo referido a las Actividades Formativas Complementarias de tarde como a las actividades lectivas de mañana, adoptándose las medidas correctoras que procedan.

### Artículo 26. Criterios de calidad y evaluación.

Esta función de seguimiento y evaluación será llevada a cabo por parte del Servicio de Inspección Educativa, sin perjuicio de la que, a nivel de evaluación interna corresponde a los Consejos Escolares, y considerará, al menos, los siguientes criterios de calidad:

Nivel de asistencia del alumnado.

Calidad de las actividades complementarias impartidas.

Grado de implicación directa e indirecta de la comunidad educativa.

Coordinación efectiva de actividades.

Rendimiento general del alumnado.

Grado de satisfacción de padres, profesores y alumnos.

Optimización de los recursos.

Disposiciones adicionales

Primera.- Centros que tengan implantada la Jornada única.

Se autoriza a los centros que actualmente desarrollan sus actividades lectivas en sesión de mañana y Actividades Formativas Complementarias en sesión de tarde para que, sin necesidad de someterse al proceso aquí articulado, implanten la nueva jornada escolar, adaptándose en lo que proceda a la presente normativa.

En el plazo de 20 días naturales, a partir del siguiente a la publicación de la presente Orden, estos Centros presentarán el Proyecto de Actividades Formativas Complementarias al Servicio de Inspección provincial para comprobar su adecuación a la presente normativa. Alcanzado informe favorable, será remitido al Consejo Escolar para su aprobación, si procede.

Segunda.- Convenios de colaboración.

La Administración educativa podrá establecer convenios de colaboración con Ayuntamientos, asociaciones y entidades o colectivos sin ánimo de lucro con la finalidad de facilitar el establecimiento de la nueva jornada escolar y poner a disposición de las comunidades educativas un mayor número de recursos que permitan el enriquecimiento de sus Proyectos de Actividades Formativas Complementarias.

Disposiciones finales

Primera.- Entrada en vigor.

La presente Orden entrará en vigor el mismo día de su publicación en el Diario Oficial de Extremadura.

Segunda. Desarrollo de la Orden.

Se faculta a los órganos competentes para dictar cuantos actos, resoluciones e instrucciones sean precisas para la interpretación concreta y aplicación de la presente Orden.

Mérida, a 19 de mayo de 2000.

El Consejero de Educación, Ciencia y Tecnología.

LUÍS MILLÁN VÁZQUEZ DE MIGUEL.

## ANEXO

TABLA PARA LA DETERMINACIÓN DEL PERSONAL A FINANCIAR POR LA JUNTA DE EXTREMADURA PARA EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS

| TIPO DE CENTROS POR NÚMERO DE UNIDADES | Nº DE PERSONAS PARA ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS |
|--|--|
| (EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA)        | (MÁXIMO)   |
| Centros entre 1 y 5 unidades           | 2  |
| Centros entre 6 y 10 unidades          | 3  |
| Centros entre 11 y 14 unidades         | 4  |
| Centros entre 15 y 20 unidades         | 5  |
| Centros entre 21 y 26 unidades         | 6  |
| Centros entre 27 y 31 unidades         | 7  |
| Centros entre 32 y 39 unidades         | 8  |
| Centros entre 40 y 50 unidades         | 9  |

## **INSTRUCCIONES DE LA SECRETARIA GENERAL DE EDUCACIÓN POR LA QUE SE REGULA EL FUNCIONAMIENTO DE LA NUEVA JORNADA ESCOLAR.**

Promovidos por la Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología de la Junta de Extremadura se inician, a principios de Marzo de 2000, debates sobre la Nueva Jornada Escolar por el convencimiento de que sólo a través del intercambio y contraste de pareceres por parte de todos los sectores implicados en el hecho educativo podría llegarse a configurar una Nueva Jornada Escolar que diera respuesta a las necesidades de una sociedad en plena evolución.

Tras esta reflexión profunda y de amplia participación social se publica la Orden de 19 de Mayo de 2000 (D.O.E. del 20) por la que se regula la Nueva Jornada Escolar en los Centros de Educación Infantil y Educación Primaria, sostenidos con fondos públicos, de la Comunidad Autónoma de Extremadura, que pretende dar respuesta a nuevas situaciones y hacerlo desde principios que garanticen una formación integral para el alumnado de nuestra Comunidad, independientemente de las características del lugar en que se resida.

Con fecha 20 de Mayo de 2000 se dictan Instrucciones sobre el proceso consultivo para la Nueva Jornada Escolar.

La necesidad de disponer de personal capacitado previamente seleccionado para la realización de las Actividades Formativas Complementarias determina la publicación de la orden de 18 de julio de 2000 (D.O.E. del 20).

La Nueva Jornada Escolar implica cambios no sólo en aspectos organizativos sino en cuanto a finalidades y objetivos que trascienden lo que supone una distinta temporalización del tiempo lectivo de los alumnos o de la distribución de la Jornada laboral del profesorado. Esta percepción parcial y simplista supondría la renuncia a los presupuestos sociológicos, psicológicos y pedagógicos que sustentan sus auténticos objetivos.

Por sendas Instrucciones de 29 de mayo y de 28 de julio de 2000 se regulan las funciones, atribuciones y compensación económica del Maestro Coordinador y del Coordinador Adjunto de Actividades Formativas Complementarias.

A pesar de esta producción normativa, el tiempo de funcionamiento de la Nueva Jornada ha revelado que aún quedan aspectos cuya regulación se considera necesaria, tales como las actuaciones que en relación a las Actividades Formativas Complementarias correspondería a los Consejos Escolares, Claustro de Profesores, Equipos Directivos, y Comisiones de Coordinación Pedagógica que faciliten la necesaria implicación del proyecto de Actividades Formativas Complementarias en el Proyecto Educativo del Centro, Programación General Anual y Proyectos Curriculares de Etapa.

Otros aspectos en relación con las funciones del Maestro Tutor y de los monitores, las ausencias y sustituciones de éstos, así como la evaluación y supervisión de las enseñanzas de tarde requieren asimismo un soporte normativo expreso.

Considerada la conveniencia de que exista una normativa unitaria que recoja los aspectos de más incidencia en el funcionamiento de la Nueva Jornada Escolar se dictan las siguientes:

## **INSTRUCCIONES**

### **PRIMERA.- FINALIDADES Y OBJETIVOS DE LAS ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS.**

#### **1.- De carácter general**

Contribuir a la consecución de los fines previstos en el artículo 1 de la L.O.G.S.E.

#### **2.- De carácter específico**

- Crear una situación de igualdad de los alumnos para acceder a Actividades Complementarias sin que exista discriminación por razones económicas, familiares, sociales o geográficas.
- Ampliar la oferta formativa de los centros.
- Potenciar la autonomía de los centros a través del diseño de su propio proyecto de Actividades Formativas Complementarias.
- Posibilitar el ejercicio de la autonomía personal de los alumnos.
- Contribuir al desarrollo de actitudes y hábitos individuales y colectivos para el desarrollo de aptitudes que permita a los alumnos la adaptación a situaciones emergentes.
- Contribuir a la creación de un nuevo marco de participación y colaboración con las familias e instituciones del entorno.

## SEGUNDA.- CARACTERÍSTICAS DE LAS ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS.

Las Actividades Formativas Complementarias reunirán las siguientes características:

- Serán actividades formativas, no indispensables para el logro de los objetivos curriculares.
- La elección de estas actividades será libre y voluntaria, pero, una vez elegidas, debe existir un compromiso expreso por parte de los padres en cuanto a la asistencia de sus hijos.
- Serán gratuitas para todo el alumnado del Centro y no tendrán, en ningún caso, carácter lucrativo.
- Las actividades no podrán ser causa de discriminación alguna entre el alumnado del Centro.

### TERCERA.- PROYECTO EDUCATIVO DEL CENTRO Y PROYECTO DE ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS.

El Proyecto de Actividades Formativas Complementarias forma parte del Proyecto Educativo del Centro. Corresponde al Consejo Escolar, Claustro de Profesores, Equipo Directivo del Centro y a la Comisión de Coordinación Pedagógica establecer los medios para que esta coordinación e implicación entre ambos Proyectos así como con la Programación General Anual y Proyectos Curriculares de Etapa sea real y efectiva, recabando del profesorado y monitores del centro cuantas actuaciones se consideren necesarias a la consecución de estos objetivos.

### CUARTA.- FUNCIONES DE LOS ÓRGANOS COLEGIADOS.

En la definición de funciones de cada uno de estos órganos en relación con la Nueva Jornada Escolar no se trata de añadir nuevos campos competenciales a los ya contemplados en el Reglamento Orgánico de Escuelas de Educación Infantil y Colegios de Educación Primaria sino de especificar en la presente norma aquellos que tienen una relación más directa con el funcionamiento de la Nueva Jornada Escolar.

#### 1. Consejo Escolar

- Corresponde al Consejo Escolar la aprobación y evaluación de las Actividades Formativas Complementarias como medio para facilitar el seguimiento y evaluación de sus finalidades y objetivos.

#### 2. Claustro de Profesores

- Formular las propuestas al Equipo Directivo para la implicación y coordinación de las Actividades Formativas Complementarias en el Proyecto Educativo del Centro y la Programación General Anual.

- Establecer criterios para la elaboración del proyecto de Actividades Formativas Complementarias y su implicación y coordinación con los Proyectos Curriculares de Etapa.

- Participar en la valoración y seguimiento del proyecto de Actividades Formativas Complementarias estableciendo contactos con los monitores para la coordinación de las Actividades Formativas Complementarias con los Proyectos Curriculares de Etapa.

- Los Equipos Directivos procurarán organizar el horario de permanencia en el Centro de los Profesores (sexta hora) de manera que todas las tardes haya presencia de profesores durante la impartición por los monitores de las Actividades Formativas Complementarias.

## QUINTA.- FUNCIONES DE LOS ÓRGANOS UNIPERSONALES.

### 1. Director

- Cumplir y hacer cumplir lo establecido en las Órdenes e Instrucciones que regulan la Nueva Jornada Escolar, ejercer la jefatura de todo el personal adscrito al centro, entre los que se incluyen los monitores, y controlar la asistencia de los mismos al trabajo a través del Maestro Coordinador de Actividades Formativas Complementarias.

- Comunicar a la correspondiente Dirección Provincial las ausencias de monitores que, por su duración, superior a 15 días, requieran su sustitución temporal.

- Las ausencias no justificadas se comunicarán a la Inspección de Educación y a las Secciones Territoriales a efectos de deducción de haberes, sin perjuicio de otras responsabilidades a que hubiere lugar.

- Gestionar los medios materiales del centro en relación con las Actividades Formativas Complementarias.

- Favorecer la evaluación del proyecto de Actividades Formativas Complementarias y colaborar con la Administración Educativa en las evaluaciones externas que periódicamente se lleven a cabo.

## 2. Jefe de Estudios

- Velar por la adecuada ejecución de las Actividades Formativas Complementarias, contando con la colaboración del Maestro Coordinador y del Coordinador Adjunto de Actividades Formativas Complementarias.

- Fomentar la participación del alumnado en las Actividades Formativas Complementarias facilitando y orientando su organización.

## 3. Secretario

- Expedir las certificaciones que soliciten las autoridades en relación con las Actividades Formativas Complementarias.

- Custodiar y disponer la utilización de los medios informáticos, audiovisuales y del resto del material que se utilice en la realización de las Actividades Formativas Complementarias.

## SEXTA.- COMISIÓN DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA.

- Colaborar en la evaluación de las Actividades Formativas Complementarias a iniciativa de los órganos de gobierno del centro o de la Administración Educativa.

- Los Directores promoverán y facilitarán la asistencia de Coordinadores de Actividades Formativas Complementarias y del Coordinador Adjunto de Actividades Formativas Complementarias a las sesiones de la Comisión de Coordinación Pedagógica cuando vayan a ser tratados temas que tengan relación con dichas Actividades.

#### SÉPTIMA.- MAESTRO COORDINADOR DE ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS.

- El Maestro Coordinador de Actividades Formativas Complementarias será propuesto por el Director del Centro y nombrado por el Director Provincial, pudiendo recaer la designación en un miembro de dicho equipo o en otro/a profesor/a del centro, con destino definitivo, siempre que los haya.

- El Coordinador de Actividades Formativas Complementarias ejercerá sus funciones previa delegación del Director y bajo su autoridad, correspondiéndole las siguientes competencias:

- Participar en la elaboración del Proyecto de Actividades Formativas Complementarias.

- Colaborar con el Jefe de Estudios en la elaboración de los horarios de los monitores y alumnos que participen en Actividades Formativas Complementarias en sesión de tarde.

- Coordinar dichas actividades.

- Velar por la necesaria coordinación de Actividades Formativas Complementarias de monitores y alumnos en relación con el Proyecto Educativo, los Proyectos Curriculares de Etapa y la Programación General Anual, así como por su ejecución.

- Organizar la atención y cuidado de los alumnos que participan en Actividades Formativas Complementarias en sesión de tarde,

especialmente en caso de ausencia de alguno de los responsables de impartirlas, contando para este cometido con la asistencia del Coordinador Adjunto.

- Favorecer, en colaboración con el Coordinador Adjunto, la convivencia en el Centro durante la sesión de tarde y aplicar las correcciones que se deriven de las conductas contrarias a las normas de convivencia en el centro, de acuerdo con las disposiciones vigentes y el Reglamento de Régimen Interior.

- Verificar personalmente, con la periodicidad que estime conveniente y necesaria, el desarrollo de las Actividades Formativas Complementarias para garantizar su adecuado funcionamiento.

- Facilitar mensualmente al Director del Centro datos sobre el número de alumnos que asisten a las Actividades Formativas Complementarias, contando para ello con la colaboración del Coordinador Adjunto.

- Comunicar al Director las ausencias de los monitores y alumnos, y, en su caso, de los abandonos de los mismos, así como cualquier otra incidencia que se considere relevante.

- Participar en las sesiones del Consejo Escolar, cuando en ellas vayan a ser tratados temas relacionados con las Actividades Formativas Complementarias. Si no es miembro del Consejo Escolar tendrá voz pero no voto.

- Asistir a las sesiones de la Comisión de Coordinación Pedagógica cuando vayan a ser tratados temas relativos a la Nueva Jornada Escolar.

- Elevar al Director, durante la primera quincena de junio, una Memoria Final sobre el desarrollo de las Actividades Formativas Complementarias, que contenga, además de cualquier otro aspecto que se considere de interés, los siguientes:

- Grado de consecución de los objetivos previstos.

- Resumen anual sobre asistencia de alumnos a cada una de las Actividades Formativas Complementarias.

- Causas de ausencias y abandono de alumnos, así como las medidas necesarias para su eliminación.

- Grado de satisfacción de profesores, padres y alumnos.

- Propuesta de mejoras del Proyecto de Actividades Formativas Complementarias.

- Por la asunción de las anteriores competencias al Maestro Coordinador de Actividades Formativas Complementarias se le reconoce el complemento económico mensual que figura en la Resolución de la Secretaria General de Educación de 29 de mayo de 2000.

- A efectos de concursos de traslados para cubrir puestos vacantes en centros públicos de Educación Infantil, Primaria, Educación Especial, Educación Secundaria Obligatoria y Educación de Adultos dependientes del ámbito de gestión de la Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología, al Maestro Coordinador de Actividades Formativas Complementarias le será valorado cada año de ejercicio en la función con 0,50 puntos.

## OCTAVA.- MAESTRO TUTOR

En relación con las Actividades Formativas Complementarias corresponden al Maestro Tutor las siguientes funciones:

- Fomentar y facilitar la participación de sus alumnos en las Actividades Formativas Complementarias.

- Orientar y asesorar a los padres de sus alumnos y a los propios alumnos sobre que actividades, dentro de la oferta del centro, se adaptan más a sus aptitudes e intereses.

- Conocer, a través del Maestro Coordinador y del Coordinador Adjunto, los progresos y dificultades de sus alumnos en relación a las Actividades Formativas Complementarias, así como las faltas de asistencia a las mismas.

#### NOVENA.- MONITOR COORDINADOR ADJUNTO DE ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS.

El Coordinador Adjunto de Actividades Formativas Complementarias será designado por el Director del Centro a propuesta del Maestro Coordinador de Actividades Formativas Complementarias.

El Coordinador Adjunto de Actividades Formativas Complementarias ejercerá sus funciones bajo la responsabilidad del Profesor Coordinador de Actividades Formativas Complementarias, correspondiéndole las siguientes competencias:

- Colaborar con el Maestro Coordinador de Actividades Formativas Complementarias en la elaboración de los horarios de los monitores y alumnos.

- Velar para que las Actividades de la sesión de tarde se desarrollen con normalidad, comunicando cualquier incidencia al Maestro Coordinador de Actividades Formativas Complementarias.

- Comunicar diariamente al Maestro Coordinador de Actividades Formativas complementarias las ausencias de monitores, proponiendo las medidas adecuadas para la atención y cuidado de los alumnos.

- Comunicar semanalmente al Maestro Coordinador de Actividades Formativas Complementarias las faltas de asistencia de alumnos a las distintas actividades y causas de abandono de alumnos si se produjeran.

- Colaborar con el Maestro Coordinador de Actividades Formativas Complementarias en la elaboración de la Memoria Final referida a estas actividades.

- Participar con voz pero sin voto, en las sesiones del Consejo Escolar, cuando vayan a ser tratados temas relacionados con las Actividades Formativas Complementarias.

- Para la realización de las funciones de coordinación con el Maestro Coordinador del Centro y con el resto de los monitores los Coordinadores Adjuntos dedicarán dos horas semanales de las doce contempladas en su contrato laboral, independientes del horario de impartición directa de las correspondientes Actividades Formativas Complementarias, que será de ocho horas semanales.

- Al Monitor Coordinador de Actividades Formativas Complementarias se le reconoce un complemento económico mensual según la tabla que figura en la Orden de 18 de julio de 2000 (D.O.E. 20 de julio de 2000).

#### DÉCIMA.- MONITORES DE ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS.

El monitor de Actividades Formativas Complementarias es el trabajador, con los conocimientos adecuados para impartir la actividad concreta, que haya accedido al puesto de trabajo a través del correspondiente proceso de selección. Desempeñará las siguientes funciones:

- Impartir en los Colegios Públicos de Educación Infantil y Primaria las enseñanzas relacionadas directamente con la actividad concreta por la que haya accedido a su puesto de trabajo en la jornada de tarde.

- De acuerdo con el Proyecto Educativo del Centro planificar los objetivos de su actividad

- Preparar el desarrollo de las sesiones en las que debe impartir la actividad concreta por la que ha sido contratado.
- Velar por mantener el ambiente de trabajo adecuado en el aula o espacio en que imparta su actividad.
- Velar para que, terminada la actividad de tarde, de la que es responsable, el mobiliario y material utilizado quede en perfecto estado para la utilización por parte del profesorado del centro que impartirá actividades en el mismo espacio docente en la mañana siguiente.
- Mantenerse en contacto con el Coordinador Adjunto de Actividades Formativas Complementarias de su Centro, o, en su defecto, con el Maestro Coordinador de Actividades Formativas Complementarias.
- Llevar el control de los alumnos/as que cada día asisten a las clases de su actividad.
- Transmitir esos datos al Coordinador Adjunto, o en su defecto al Coordinador de Actividades Formativas Complementarias del Centro.
- Colaborar con el Centro, en la medida de sus características y posibilidades, para la realización de actividades diferentes de las que se encarga habitualmente.
- Para la realización de las funciones de coordinación entre los monitores y con el profesorado del centro, y atención a los padres, los monitores dedicarán una hora semanal, de las doce contempladas en su contrato laboral, independientes del horario de impartición directa de las Actividades Formativas Complementarias que será de ocho horas semanales.

## UNDÉCIMA.- ALUMNOS DE ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS.

- Las Actividades Formativas Complementarias tienen carácter voluntario y gratuito para los alumnos. Realizada la elección de aquellas actividades a las que van a asistir se exigirá a los padres de los mismos un compromiso expreso en cuanto a la asistencia de sus hijos.

- Los Equipos Directivos de los Centros, a través del Coordinador de Actividades Formativas Complementarias y del Coordinador Adjunto de Actividades Formativas Complementarias velarán por la existencia del compromiso expreso y de su cumplimiento.

## DUODÉCIMA.- TRANSPORTES Y COMEDORES ESCOLARES.

Se garantiza la continuidad de los Servicios de Transporte y Comedor Escolar.

A los alumnos transportados se les facilitarán los medios para que puedan asistir a las Actividades Formativas Complementarias.

La atención de los alumnos del comedor estará a cargo de profesores del Centro o de otro personal contratado al efecto. Cuando sean profesores los encargados de esta atención, este hecho no puede afectar al horario de permanencia directa del profesorado en el centro (sexta hora).

### DÉCIMOTERCERA.- HORARIO DE LAS ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS.

- El horario para la realización de las Actividades Formativas Complementarias será desde las 16 a las 18 horas, desarrollándose de lunes a jueves y de primero de octubre a 31 de mayo.

- Si excepcionalmente existieran razones que pudieran justificar la conveniencia de un horario distinto será solicitado motivadamente a la Dirección Provincial, quien podrá aprobarlo previo informe de la Inspección de Educación.

### DÉCIMOCUARTA.- EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LAS ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS.

- La decisión adoptada por los Centros sobre el tipo de Jornada Escolar tendrá una vigencia de 2 años, salvo lo que disponga la Administración Educativa como consecuencia de la evaluación de cada proyecto.

- La evaluación interna será realizada por el Consejo Escolar y Equipo Directivo del Centro.

- La evaluación externa se realizará por el Servicio de Inspección Educativa en consideración a los siguientes criterios de calidad:

- Nivel de asistencia del alumnado.
- Calidad de las actividades complementarias impartidas.
- Grado de implicación directa o indirecta de la comunidad educativa.
- Coordinación efectiva de actividades.
- Rendimiento general del alumnado.
- Grado de satisfacción de padres, profesores y alumnos.
- Optimización de los recursos.
- En cada una de las Direcciones Provinciales se constituirá un grupo permanente de trabajo integrado por un número de

cuatro a seis Inspectores, en el que se podrá integrar asesores de la UPE, cuando por los temas objeto de trabajo se considere necesario por los Inspectores Jefes Provinciales. Estos grupos de trabajo tendrán por finalidad:

- Elaborar estudios y propuestas de actuación en el ámbito de las Actividades Formativas Complementarias.
- Diseñar instrucciones para su evaluación y seguimiento.
- Asesorar a los Inspectores y servicios de apoyo (C.P.R. y Equipos Psicopedagógicos) de la provincia sobre temas específicos relacionados con el funcionamiento de las Actividades Formativas Complementarias.

• Por la Inspección Educativa se realizará un seguimiento de las Actividades Formativas Complementarias mediante la realización de, al menos, dos visitas durante el curso escolar.

• Los Centros remitirán a los Servicios de Inspección Educativa en los cinco primeros días de cada mes los estadillos "ACTIVIDADES FORMATIVAS COMPLEMENTARIAS" Y "PARTE MENSUAL DE FALTAS DE ASISTENCIAS DE MONITORES".

• El "PARTE MENSUAL DE FALTA DE ASISTENCIA DE MONITORES" será remitido también en las mismas fechas a los Servicios Territoriales de las correspondientes Direcciones Provinciales.

• Por el Servicio de Inspección General y Evaluación se realizarán informes trimestrales sobre los datos facilitados por las Inspecciones Provinciales en relación con la evolución y desarrollo de las Actividades Formativas Complementarias en base a los criterios de calidad a que antes se ha hecho referencia.

## DÉCIMOQUINTA.- ÁMBITO DE APLICACIÓN

Las presentes Instrucciones serán de obligado cumplimiento en todas las Escuelas de Educación Infantil y Colegios de Educación Primaria, públicos y privados, sostenidos con fondos públicos, ubicados en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura en los que se ha implantado la Nueva Jornada Escolar.

Mérida, 13 de diciembre de 2000

EL SECRETARIO GENERAL DE EDUCACIÓN

Fdo.: ÁNGEL BENITO PARDO

