

Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación

El ordenador en Lenguas Extranjeras

PROYECTO
DE LA FASE
DE EXTENSIÓN

CURSO 1993-1994

63220



Ministerio de Educación y Ciencia

Secretaría de Estado de Educación

Programa de Nuevas Tecnologías
de la Información y Comunicación

N. I. P. O.: 176-92-007-5

I. S. B. N.: 84-369-2079-1

Depósito legal: M-3685-1992

Imprime: MARÍN ÁLVAREZ HNOS.

3456

ÍNDICE

I.- FINALIDADES E INTENCIONES DEL PROYECTO	5
II.- ORIENTACIONES PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DE ACTIVIDADES CON MEDIOS INFORMÁTICOS	6
II.1. Proceso de diseño	6
II.2. Sugerencias respecto a la metodología de trabajo con alumnos	9
II.2.1. Estrategias operativas	9
Actividad del profesor	9
Actividad del alumno	9
Agrupamiento	9
II.3. Sugerencias de evaluación de actividades con medios informáticos .	9
II.3.1. De la actividad	9
II.3.2. Del trabajo de los alumnos	10
III.- EJEMPLOS	13
III.1. Consideraciones previas	13
III.2. Ejemplo I "English prepositions"	14
III.3. Ejemplo II "In the street"	19
III.4. Ejemplo III "El programa CLIC en la enseñanza de las lenguas extranjeras"	24
IV.- RECURSOS EN EL ÁREA DE IDIOMAS	45
V- BIBLIOGRAFÍA	49



BIBLIOMEC



073136



R. 142238

I. FINALIDADES E INTENCIONES DEL PROYECTO

Cuando los alumnos comienzan el aprendizaje de una lengua extranjera poseen ya una competencia comunicativa en su lengua materna. Esta misma competencia debemos intentar trasladarla a la lengua extranjera con el fin de que la utilicen para compartir ideas, sentimientos y opiniones en situaciones de comunicación en las que rigen unos componentes lingüísticos y sociales diferentes a los de la lengua materna.

El Currículo Oficial define la competencia comunicativa como una suma de competencias gramatical, sociolingüística, discursiva y estratégica contempladas en sus dos niveles, oral y escrito.

La competencia gramatical supone actualizar las unidades y reglas del sistema de la nueva lengua entendidos dentro de las situaciones de comunicación (competencia sociolingüística). A la vez debemos utilizar y organizar los discursos en función de la situación de comunicación (competencia discursiva) y, junto a ella, formular aclaraciones, precisiones y realizar los ajustes necesarios (competencia estratégica).

Las Nuevas Tecnologías de la Información, en cuanto que suponen una ampliación y un perfeccionamiento de ciertos factores del proceso comunicativo, ofrecen la posibilidad de estructurar los mensajes de forma más rápida y con mejores resultados.

El ordenador puede contribuir a desarrollar los cuatro aspectos de competencia citados con anterioridad y hacer que mejore la capacidad comunicativa de los alumnos utilizando programas que desarrollen estos componentes de la lengua.

Es notorio que el desarrollo del proyecto afectará fundamentalmente a la comunicación escrita, pero no debemos olvidar que las actividades que diseñemos deben reforzarse con otras orales trabajadas en clase y con otros medios.

Por tanto, en la comunicación escrita y en los niveles de 1º Ciclo de Secundaria, el ordenador será un instrumento de apoyo para mejorar la lectura, las estructuras y el vocabulario.

En los niveles de 2º ciclo de Secundaria, a los que fundamentalmente va dirigido el proyecto, además de reforzar y profundizar en los apartados descritos con anterioridad utilizando programas que trabajen niveles de comunicación más complejos, el ordenador será un instrumento de apoyo fundamental en la producción de textos escritos. En este sentido la utilización de programas de propósito general (Procesadores de Textos) contribuirán al desarrollo de la capacidad de expresión escrita de los alumnos en la lengua extranjera.

II. ORIENTACIONES PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DE ACTIVIDADES CON MEDIOS INFORMÁTICOS

II.1. PROCESO DE DISEÑO

A continuación se presentan, a modo de sugerencias, las distintas decisiones que el profesor o el equipo pedagógico puede tomar para diseñar la experiencia. Estas líneas de trabajo pueden ser una ayuda para los profesores que deseen incorporar a su práctica docente la utilización de medios informáticos.

FASE I.- DECISIONES PREVIAS

A.- *FORMACIÓN DEL EQUIPO DE TRABAJO*: Este equipo queda constituido por los profesores del área de idiomas del mismo nivel, o de distintos niveles, en función del tipo de experiencia que se desea aplicar. Una de las primeras decisiones que se pueden tomar es la confección de un calendario de reuniones para el trabajo de diseño.

B.- *CONOCIMIENTO DEL SOFTWARE DE LA ASIGNATURA*. Es importante conocer los recursos informáticos disponibles en el área para acotar los temas de trabajo. En este sentido se acude al Catálogo de Software de la asignatura y se realiza una visualización de los mismos para obtener un conocimiento más exacto de los contenidos que cada programa abarca.

FASE II.- PLANIFICACIÓN

C.- *ELECCIÓN DEL TEMA*. Una vez conocidos los programas existentes, los profesores están en disposición de elegir el tema que van a trabajar con sus alumnos.

D.- *ELECCIÓN DEL SOFTWARE ESPECÍFICO*. Después de conocer el catálogo de programas educativos de la asignatura se focaliza en uno o varios que traten el tema seleccionado. Este programa/as se analiza en profundidad pudiendo redactar un informe sobre el funcionamiento, opciones que posee, errores detectados, listado de contenidos que presenta y valoración de la guía de utilización.

FASE III.- DISEÑO DE LA EXPERIENCIA

Formulación de los *OBJETIVOS*.

Selección de los *CONTENIDOS* en función de los materiales disponibles (software, bibliografía...).

Selección de las *ACTIVIDADES*. Decidir las actividades previas al uso del ordenador y las actividades a desarrollar con el ordenador.
Planificación de la *ORGANIZACIÓN ESPACIO-TEMPORAL* y el *AGRUPAMIENTO*.

Selección y diseño de los instrumentos de *EVALUACIÓN*.

En esta fase el equipo pedagógico puede fijar unas fechas de revisión de la experiencia.

Confección de los *MATERIALES* necesarios para la realización de las actividades

FASE IV.- IMPLEMENTACIÓN:

Aplicación de la experiencia en el aula.

TEMA _____

SELECCIÓN SOFTWARE	OBJETIVOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	ORGANIZAC. ESPACIO + TEMPORAL	AGRUPAMIENTO	MATERIAL	EVALUACIÓN

Cuadro nº 1. Registro de las actividades a realizar en el proceso de diseño de aplicaciones.

II.2. SUGERENCIAS RESPECTO A LA METODOLOGÍA DE TRABAJO CON ALUMNOS

II.2.1. ESTRATEGIAS OPERATIVAS:

Actividad del profesor:

El profesor diseña la experiencia decidiendo el tema, objetivos, contenidos, metodología, agrupamiento, materiales y evaluación de la unidad didáctica.

Una vez realizado el diseño confecciona las hojas de trabajo de los alumnos en donde describe las actividades a realizar adaptándolas al nivel de comprensión de los alumnos.

El profesor, durante el trabajo en equipo de los alumnos, contribuye a resolver las dudas que aparecen, tanto de conocimientos, como de manejo del ordenador observando los diversos grupos e interviniendo en aquellos en los que se le requiera o considere que es necesario orientar.

Actividad del alumno:

Los alumnos trabajan fundamentalmente en equipo, tanto en las actividades a realizar con ordenador, como en las actividades del aula habitual. No obstante, en determinadas fases del proyecto el alumno puede trabajar de forma individual en función del tipo de actividad presentada.

Agrupamiento:

El agrupamiento puede realizarse de la siguiente forma:

Pequeño grupo: 2/3 alumnos, para las actividades con ordenador.

Parejas: para las actividades orales y diálogos.

Gran grupo: para las actividades de comprensión oral y escrita y repeticiones.

Individual: lectura, expresión escrita, trabajos extraescolares.

II.3. SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES CON MEDIOS INFORMÁTICOS

II.3.1. DE LA ACTIVIDAD:

El profesor puede valorar el proceso realizado en el diseño de la experiencia en cuanto a los diferentes apartados de la misma: adecuación objetivos-contenidos o contenidos-temporalización, agrupamiento de los alumnos, organización espacial, etc...

Un instrumento importante a tener en cuenta son las revisiones de la programación realizadas a lo largo del proceso.

II.3.2. DEL TRABAJO DE LOS ALUMNOS:

El profesor evalúa la actividad del alumno, tanto individual como colectiva; la actitud ante el medio y la asimilación de los contenidos presentados. Con todo ello puede deducir el grado de consecución de los objetivos propuestos inicialmente.

Para evaluar la actividad del alumno el profesor puede utilizar los siguientes instrumentos:

A.- *REGISTROS DE OBSERVACIÓN* (cuadernos de campo) en donde anota diariamente los aspectos más destacados del funcionamiento de los grupos y de sus componentes (comunicación entre los miembros del grupo o entre los grupos; resolución de dudas; dificultades en el arranque del programa; valoración de las distintas actividades que se realizan en la sesión correspondiente; actitud, etc...)

B.- *HOJAS DE TRABAJO DE LOS ALUMNOS*¹ en las que explica la actividad a realizar, así como los ejercicios de control correspondientes a la misma.

Para evaluar la actitud de los alumnos ante el medio el profesor puede utilizar distintos tipos de encuestas que serán aplicadas a lo largo de la experiencia:

C.- *ENCUESTA INICIAL*² en donde se le pregunta al alumno cuestiones relacionadas con la utilización anterior del ordenador, la realización de experiencias con ordenador y las asignaturas donde se aplicaron, los sentimientos ante la nueva actividad y lo que espera de ella (aportaciones), etc...

D.- *ENCUESTA INTERMEDIA*³ (opcional) tendente a valorar el aumento o descenso en las expectativas mostradas en la encuesta inicial, las facilidades o dificultades que está encontrando, etc...

E.- *ENCUESTA FINAL*⁴ que recoja todos los aspectos de la actividad. Por ejemplo: grado de aprendizaje de la asignatura y de los contenidos presentados; facilidad o dificultad en el manejo del ordenador; rapidez en los trabajos, diversión, grado de participación en la manipulación del

¹Las figuras 4, 5, 6, 7 y 8 de las páginas 17, 18 y 22 muestran ejemplos de hojas de trabajo de los alumnos.

²La figura 1 de la página 12 muestra un modelo de encuesta inicial de los alumnos.

³La figura 2 de la página 12 muestra un modelo de encuesta intermedia de los alumnos.

⁴La figura 3 de la página 12 muestra un modelo de encuesta final de los alumnos.

ordenador y del programa; valoración de los ejercicios presentados; claridad de las hojas de prácticas, apartados del programa mejor trabajados, etc...

Para evaluar la asimilación de los contenidos presentados el profesor se servirá de los siguientes instrumentos:

F.- *EJERCICIOS DE LAS HOJAS DE TRABAJO*, tanto de la actividad con ordenador como de la actividad en el aula habitual.

G.- *PRUEBAS ORALES Y/O ESCRITAS*.

1.- ¿Has utilizado anteriormente algún ordenador?

☐ Sí.

☐ No.

2.- ¿Has realizado o estas realizando en tu colegio alguna experiencia con ordenador?

☐ No, no he realizado ninguna.

☐ Sí.

3.- Si has realizado experiencias indica en que asignaturas.

☐ Matemáticas.

☐ C. Sociales.

☐ Lengua.

☐ C. Naturales.

☐ Idioma.

☐ Otras.

4.- ¿Que has sentido cuando el profesor te ha propue utilizar el ordenador en la clase de inglés?

☐ Un poco de miedo.

☐ No me ha gustado

☐ Me he puesto muy contento/a.

☐ Otras cosas.

☐ Me ha dado igual.

5.- ¿Qué crees que te va a aportar el ordenador?

☐ Aprender mejor la asignatura.

☐ Divertirme más en clase de inglés.

☐ Crearme mas dificultades.

☐ Mayor rapidez en mis trabajos.

☐ Nada en especial.

1.- ¿Te ha gustado asistir al aula de ordenadores para realizar las practicas de inglés programadas?. Rodea con un circulo tu respuesta:

SI NO ME HA DADO IGUAL

2.- Lee las siguientes frases y rodea con un circulo la respuesta que consideres mas oportuna:

He aprendido más inglés con el ordenador..... Mucho Bastante Poco Nada

He realizado mis trabajos con mas rapidez..... Mucho Bastante Poco Nada

Me ha parecido sencillo el manejo del ordenador..... Mucho Bastante Poco Nada

Me he divertido..... Mucho Bastante Poco Nada

Me ha gustado trabajar en grupo. Mucho Bastante Poco Nada

En el grupo he manipulado el ordenador..... Mucho Bastante Poco Nada

Las prácticas estaban relacionadas con la actividad de clase... Mucho Bastante Poco Nada

El programa English Prepositions me ha gustado..... Mucho Bastante Poco Nad

Manejar el programa me ha parecido..... Fácil Normal Difícil

Los ejercicios de este programa se han parecido..... Fáciles Normales Difíciles:

La presentación de los ejercicios en el ordenador ha sido..... Bonita Normal Fe:

Las hojas de practicas han sido claras y fáciles de entender.... Mucho Bastante Poco Nad:

He tenido dificultad en resolver los ejercicios que proponian.... Mucho Bastante Poco Nad.

Con este programa he aprendido las preposiciones..... Mucho Bastante Poco Nad

3.- ¿Ha mejorado tu opinión sobre los ordenadores?..... Mucho Bastante Poco Nada

4.- ¿Te gustaría realizar otras experiencias en clase de inglés?... Mucho Bastante Poco Nada

Figura 1.- Encuesta inicial de los alumnos Figura 3.- Encuesta final de los alumnos

1. Indica de 0 a 5 cuanto te interesan los ordenadores.

0 5

2. Indica de 0 a 5 las facilidades que tienes cuando te explican el manejo de un ordenador.

0 5

3. Indica de 0 a 5 la facilidad que encuentras cuando utilizas el ordenador

0 5

4. Valora en qué grado el ordenador es importante en tu formación académica.

0 5

5. Valora en qué grado el ordenador es importante en tu futuro profesional.

0 5

Figura 2.- Encuesta intermedia de los alumnos

III.- EJEMPLOS:

III.1. CONSIDERACIONES PREVIAS

A continuación se exponen dos ejemplos de utilización de medios informáticos en el área de inglés para los niveles de 2ª Etapa de E.G.B., 1º y 2º de B.U.P y 1º y 2º de F.P.

En ningún caso se pretende que sean considerados como modelos de utilización de los medios informáticos en el área de idiomas, sino como simples sugerencias de uso en determinados temas del currículo.

Los ejemplos 1 y 2 fueron aplicados por los profesores de Inglés de los Colegios Públicos "Giner de los Ríos" y "Miguel de Cervantes", de Alcorcón, a alumnos de 7º y 8º de E.G.B., dentro del Proyecto de Experimentación Selectiva titulado "Léxico y preposiciones en inglés" que, coordinado por los Servicios Centrales del P.N.T.I.C., tuvo lugar en los centros mencionados durante el curso 1989-1990.

Los títulos de los ejemplos y los niveles a los que van dirigidos son:

	TÍTULOS	NIVELES
Ejemplo 1	"English Prepositions"	7º-8º E.G.B. 1º B.U.P. 1º F.P.
Ejemplo 2	"In the street"	7º-8º E.G.B. 1º B.U.P. 1º F.P.



III.2 EJEMPLO I

A).- TÍTULO: "ENGLISH PREPOSITION"⁵

B).- NIVELES: 7º- 8º E.G.B / 1ºB.U.P / 1ºF.P

C).- CONTENIDOS:

ESCENARIOS	INTENCIÓN COMUNICATIVA	VOCABULARIO	ESTRUCTURAS
THE HOUSE THE STREET	.Dar y pedir información .Describir. .Fórmulas de cortesía.	The house. The street. Prepositions. Place Time Movement.	.Where is/are...? .Is/are there...? .Where was.....? .Where were.....? .Was there.....? .Were there.....? .There is/are... .It's..... .They are..... there.... here.... over there .There was/were... .It was..... .They were.....
			.How can I get....? .Can you tell me... .They want to..... .How do you get/go to.....? .Straight on/ahead .Turn left/right .I'm going by/on
			.Simple Present .Simple past .Going to .Shall/will .Present Perfect.

D).- OBJETIVOS:

- 1.-Adquirir la capacidad de preguntar y responder acerca de la situación de objetos concretos.
- 2.-Desarrollar la comprensión oral y escrita necesarias para localizar objetos concretos en el espacio con un vocabulario y unas estructuras adecuadas al nivel de los alumnos.

⁵ "English Preposition" es uno de los programas disponibles en el área de idiomas y sobre él está basado este ejemplo. Posee siete opciones, cinco de las cuales permiten realizar actividades de diferentes niveles educativos (desde 7º de E.G.B hasta B.U.P). En la guía del programa el autor describe perfectamente cada opción y nivel educativo al que va dirigida. Recomendamos su consulta.

3.-Adquirir la capacidad de pedir y dar orientaciones sobre determinados lugares utilizando diversas fórmulas habituales en situaciones de comunicación.

4.-Desarrollar la comprensión oral y escrita para intercambiar datos sobre lugares adquiriendo el vocabulario necesario para el adecuado desarrollo de estas situaciones.

E).- REQUISITOS PREVIOS:

a.- De la Actividad:

Es interesante que los alumnos conozcan la lista de preposiciones con las que van a trabajar. No obstante el programa educativo presenta una opción (Peter uses prepositions) en la que se pretende que el alumno conozca determinadas preposiciones, y deduzca su significado en español, visualizando los distintos lugares en los que el personaje se va posicionando.

b.- Del uso del Medio Informático:

Los alumnos conocen las instrucciones de arranque del ordenador y el manejo del teclado.

En cuanto al programa educativo no se necesita ningún conocimiento específico, ya que las instrucciones que van apareciendo en pantalla son lo suficientemente sencillas para que el alumno pueda manejarlo.

F).- MATERIALES:

Ordenador

Programa educativo de Inglés "ENGLISH PREPOSITIONS". Serie "Software educativo para el aula".

Magnetófono

Cassettes

Libros de Texto

Hojas de trabajo/evaluación de los alumnos.

G).- ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO:

a.- Espacios:

El trabajo se focaliza en el aula de ordenadores, para realizar las actividades con el material informático seleccionado, y en el aula habitual para realizar las actividades complementarias y los avances de los ejercicios que se van a hacer en el ordenador.

b.- Temporalización:

La temporalización está en función de la profundidad con que queremos abordar el tema y el nivel de los alumnos. En el presente ejemplo se puede dedicar 1/3 del tiempo al

trabajo en el ordenador y 2/3 al trabajo con actividades complementarias. 12 sesiones distribuidas en 4 en el aula de ordenadores y 8 en el aula habitual puede ser una sugerencia para el desarrollo de la aplicación.

H).- ACTIVIDADES:⁶

a.- Con el programa educativo:

- Seleccionar la opción "Peter uses prepositions" y visualizar las preposiciones que se estimen convenientes, según una lista dada a lo alumnos, escribiendo en la hoja de prácticas el uso de las mismas.
- Completar las frases de la opción 3 "Peter goes to Spain" y escribir los medios de transporte que utiliza Peter.
- Escribir la contestación completa y en el orden correcto de la opción 3 "Peter goes to Spain" (nivel 3).
- Seleccionar la opción 5 "Exercise 2" y realizar el emparejamiento de la lista de palabras con la preposición correcta.

b.- Actividades complementarias:

- Localizar preposiciones en diferentes escenarios.
- Distinguir entre los usos de las mismas.
- Responder cuestiones con preposiciones.
- Completar textos con preposiciones.
- Orientarse en un plano.
- Señalar lugares en un plano trazando recorridos.
- Crear oraciones con preposiciones a partir de dibujos.
- Realizar diálogos o composiciones a partir de un tema.
- Emparejar palabras con la preposición que le corresponda.

⁶Las figuras 4, 5, 6, y 7 de las páginas 17 y 18 muestran ejemplos de hojas de trabajo de los alumnos en las que se describen actividades a realizar.

HOJA TÉCNICA 1 "ENGLISH PREPOSITIONS"

ARRANQUE DEL PROGRAMA

- Introduce el disco HS-DOS en la unidad A.
- Cuando aparezca en pantalla el indicador A>, extrae el Sistema Operativo (HS-DOS) y colócala en esa misma unidad el disco "English Prepositions".
- Escribe "p" y pulsa INTRO.
- Aparecerá en pantalla un menú con 8 opciones. Pulsa "1" y después INTRO.

SELECCION DE LA OPCION

- La opción que has elegido es "PETER USES PREPOSITIONS". Para visualizar el ejercicio, deberás pulsar F2 o cualquier tecla, así cambiarás de pantalla y continuarás el ejercicio.
- Si quieres visualizar más rápido, pulsa F5.

COLOR DE PANTALLA

- Con las teclas F3 y F4 podrás elegir el color de la pantalla.

FINALIZAR

- Pulsa ESC, saldrá el menú. Elige la opción 8.
- Aparecerá a continuación la pregunta: "Are you sure?" con las opciones Y/N. Escribe Y, si en verdad quieres salir del programa.
- Saca el disco "ENGLISH PREPOSITIONS" y guárdalo en su caja correspondiente.
- Por último desconecta el ordenador.

MENU DE TECLAS ESPECIALES	
F3 y F4	= cambio de color
F2	= continuar
F5	= ir más deprisa
ESC	= salir
INTRO	= confirmar

Figura 4.- Hoja técnica del alumno

SESION SEGUNDA (ordenador)

- 1.- Elige la opción número 1 del menú. Antes de pasar a otra pantalla debes tener en cuenta la actividad número 2.
- 2.- Localiza las siguientes preposiciones y explica su uso. (84 realizas el ejercicio completo y 74 sólo las que aparecen con asterisco)
 - *Behind
 - *Under
 - *In
 - *Outside
 - *Over
 - *Between
 - *In front of
 - Opposite
 - Along
 - *Across
 - *Among
 - Into
 - *Inside
 - *On top of
 - Towards
 - Against
 - Around
- 3.- Escribe el contrario de las siguientes preposiciones:
 - Outside
 - Under
 - Behind
- 4.- Escribe la diferencia de uso entre estos pares de preposiciones (84 realizará el ejercicio completo y 74 las de asterisco)
 - *Between - Among
 - Along - Across
 - *On top of - On
 - In - Into
- 5.- Comprensión. Contesta las siguientes preguntas:
 - Where is Peter car?
 - without - Where is the tent?
 - Who is Billy?
 - How many stars are there?
- 6.- Ver el contenido de las últimas pantallas. Uso de by y on.

Figura5.- Hoja de prácticas del alumno

1.- Id apuntando los medios de transporte que usa Peter para ir de un sitio a otro. Os servirá para un ejercicio posterior.
EXERCISE: Peter goes from 0. Britain to Spain by plain.

2.- Lead el texto inicial y contesta a estas preguntas:

- Where is Peter going to stay in Spain?
- Where does Peter live?
- Does he live near London?

RESPUESTAS:

- 1.-
- 2.-
- 3.-

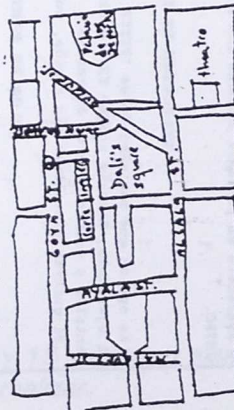
3.- Pasa una tecla. Contesta a las preguntas poniendo sólo la preposición correcta. Al llegar a la pregunta 2, haz este ejercicio:



In the taxi, Peter asks to the taxi-driver:

How can I go from Goya St. to Alcalá St.?

PLANO



Write the taxi driver's answer.

answer.

Figura 6.- Hoja de prácticas del alumno

Trabajamos la Opción 3. Nivel 3. Contestarás a las preguntas, ordenando las palabras que te aparecen en la pantalla, escribiendo sólo una preposición. Debes tener en cuenta que tienes tres oportunidades hasta que te dé error.

ACTIVIDADES

1.- Para en la página 5 y contesta las siguientes preguntas (las pantallas corresponden a los dibujos de la ficha)



- How many pictures are behind the girl?
- Are there any pictures on Peter's left?
- Is Peter in front of the girl?
- Explain the situation of the clock in two different ways

2.- Para en la página 10 y continúa respondiendo:



- Where is Peter now?
- Where is Seville?
- Where is the sign?

3.- Para en la página 11 y Explain the position of the balloon.



Figura 7.- Hoja de prácticas del alumno

III.3 EJEMPLO II.

A).-TITULO: "IN THE STREET"⁷

B).-NIVELES: 7º-8º E.G.B/1º B.U.P/1º F.P

C).-CONTENIDOS:

ESCENARIO	INTENCIÓN COMUNICATIVA	VOCABULARIO	ESTRUCTURAS
THE STREET	. Dar y pedir información	The post Office	. Can I cash this check? . Change this...?
THE POST OFFICE	. Describir.	Shops	. Have you got stamps?.
SHOPS	. Fórmulas de cortesía.	Department Store	. Can I help you? . How much?
DEPARTMENT STORE	Compra-venta.	Food	. How many?
		Adjectives	. What's your size? . How much is it? . How much does it weight? . It is/costs..... . Have you got.... some/any....? . I'd like..... . I'm looking for. . I can't afford it . Can I have/open ? . Would /could you like....? . Here you are . Yes, of course. . Compart/Superlat -er/-est/ as...as -less..than -more/the most . Simp/cont Present . Simple/cont. Past . Shall/will . Present Perfect.

D).- OBJETIVOS:

- 1.- Adquirir el vocabulario necesario para la tramitación de documentos en una oficina de correos.
- 2.- Comprender situaciones relacionadas con la compra-venta de objetos y artículos de primera necesidad.
- 3.- Dramatizar situaciones de compra-venta utilizando el vocabulario adecuado.
- 4.- Establecer comparaciones entre los distintos productos, de manera oral y escrita.

⁷El escenario seleccionado es uno de los que integra el programa educativo "My English Partner". En él aparecen distintas tiendas y la oficina de correos. Dada la edad de los alumnos se puede considerar interesante trabajar situaciones relacionadas con la compra-venta en tiendas y la tramitación de documentos en la oficina de correos. El programa educativo presenta otros cinco escenarios más: "In the bedroom", "Outside", "At the airport", "In the plane" y "At the Customs Office".

Todo lo expuesto en este ejemplo podría ser trasladable al idioma francés ya que existe una versión del programa en este idioma titulada "Mon ami français".

- 5- Comprender carteles e indicaciones existentes en unos grandes almacenes.
- 6.- Realizar peticiones y ofrecimientos de acuerdo con las situaciones planteadas.

E).- REQUISITOS PREVIOS:

a.- De la Actividad:

En este ejemplo el tema estará muy próximo al escenario o escenarios seleccionados procurando que sean de especial interés para los alumnos y acorde con las necesidades propias del nivel al que va dirigido.

b.- Del uso del Medio Informático:

Los alumnos conocen las instrucciones de arranque del ordenador y el manejo del teclado. Sería conveniente también que los alumnos conociesen el manejo del ratón. En este sentido, y para eliminar dificultades, el profesor podría instalar el "driver" del mismo en el "autoexec" del Sistema Operativo. De esta forma el ratón quedaría activado al arrancar el ordenador.

En cuanto al programa educativo no se necesita ningún conocimiento específico. Se maneja íntegramente con ratón y las instrucciones que van apareciendo en pantalla son lo suficientemente claras para que el alumno pueda manejarlo.

F).- MATERIALES:

Ordenador
Programa educativo de Inglés "MY ENGLISH PARTNER". Idealogic-SM.
Magnetófono
Cassettes
Libros de Texto
Hojas de trabajo/evaluación de los alumnos.

G).- ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO:

a.- Espacios:

El trabajo se focaliza en el aula de ordenadores, para realizar las actividades con el material informático seleccionado, y en el aula habitual para realizar las actividades complementarias y los avances de los ejercicios que se van a hacer en el ordenador.

b.- Temporalización:

La temporalización está en función de la profundidad con que queremos abordar el tema y el nivel de los alumnos. El profesor debe tener en cuenta el escenario o los escenarios seleccionados y las actividades que se pueden realizar sobre los

o los escenarios seleccionados y las actividades que se pueden realizar sobre los mismos. En el presente ejemplo la experiencia se puede desarrollar en 7 sesiones (2 de ellas con ordenador; 4 en el aula habitual de trabajo y 1 de evaluación).

*H).- ACTIVIDADES:*⁸

a.- Con el programa educativo:

- Seleccionar el escenario "In the street" en el nivel 1.
- Ver los objetos del escenario.
- Ver las palabras del escenario.
- Ver los objetos con las palabras.
- Seleccionar "Otras actividades" y realizar un ejercicio de cada una de ellas sobre el escenario elegido: buscar la palabra, buscar el dibujo, crucigrama, sopa de letras, jeroglífico y ordenar la frase.

b.- Actividades complementarias:

- Reproducir diálogos a partir de una situación.
- Establecer correspondencias entre expresiones usuales inglesas y españolas.
- Leer diálogos desarrollados en diferentes establecimientos.
- Realizar diálogos a partir de un guión.
- Dramatizar situaciones.
- Completar textos mutilados.
- Agrupar palabras (contables e incontables).
- Dictados.
- Realizar peticiones y pedir permisos/favores/ en diferentes situaciones oralmente y por escrito.
- Establecer comparaciones entre diferentes personas, productos, etc...
- Realizar anuncios publicitarios en los que aparezcan comparativos y superlativos.

⁸Las figuras 8, 9, 10 y 11 de las páginas 22 y 23 muestran ejemplos de hojas de trabajo de los alumnos en las que se describen actividades a realizar con este ejemplo.

HOJA TECNICA 1 "HY ENGLISH PARTNER"

ARRANQUE DEL PROGRAMA:

- Introdúcese el disco MS-DOS en la unidad A.
- Confirma con INTRO fecha y hora.
- Cuando aparezca A), entre el Sistema Operativo e introdúcese en la misma unidad el disco "PAINTSHOW".
- Escribe "PUSH" y pulsa INTRO.
- Entre el "PAINTSHOW" e introdúcese el disco "HY ENGLISH PARTNER".
- Escribe "PARTNER" y pulsa INTRO.
- Seguirás pulsando INTRO hasta que aparezca el menú de opciones.

SELECCION DE LA OPCION

- A partir de este momento, trabajarás con el ratón. El ratón es un aparato que tienes a tu derecha del ordenador. Con el ratón, deslizando sobre la mesa, llevarás la flecha a donde quieras dirigirla.
- El ratón dispone de tres teclas, la de la izquierda te servirá para confirmar (como la tecla Intro) y la de la derecha hace la función de la del ESC.
- Lleva la flecha hasta la opción "LÉXICO". a continuación, selecciona NIVEL 1 y confirma con la tecla izquierda del ratón.
- Después baja hasta "EJERCICIOS" y confirma.
- Aparecerá el menú de EJERCICIOS, lleva la flecha hasta el ejercicio "In the street" y confirma.
- Lleva la flecha hasta O.K. y confirma. Aparecerá el menú "Léxico".
- Confirma en "VER OBJETOS-PALABRAS", luego vuelve a confirmar "VER OBJETOS COM PALABRAS".

FINALIZAR

- Al terminar de visualizar, pulsa ESC.
- Aparecerá "Léxico", elige la opción "SALIR".
- Elige después "FIN DE LA SESION".
- Confirma con "YES" la pregunta "are you sure?".
- Seja desconectado el ordenador.

FICHA V (ORDENADOR)

- Recorre el programa "VER OBJETOS COM PALABRAS".
- 7º nivel: lee las frases e intenta comprenderlas. Algunas de ellas podrás comentarlas con tu profesor.
- 8º nivel: lee las frases e intenta comprenderlas. Después copia las frases que correspondan a:

- 1.- Bell tower-----
 - 2.- The butcher's shop-----
 - 3.- The Post Office-----
 - 4.- The car-----
- En casa, transforma estas frases al presente:
- 1.- -----
 - 2.- -----
 - 3.- -----
 - 4.- -----

ACTIVIDADES PARA 7º Y 8º

Termina el programa. Al llegar al final aparece la pregunta "More Objects?" Contesta "NO". Saldrá un cuadro con diversas opciones. Señala "BUSCAR DIBUJO". Colocarás el nombre del objeto junto al dibujo que corresponda. Pulsa INTRO para confirmar.

Al final te preguntará "REPEAT MISTAKES". Contesta "YES". Cada pitido es un fallo.

- Cuando acabes, pulsa INTRO para volver al menú ANTERIOR. Localiza "BUSCAR PALABRA".
- Señala con INTRO la palabra que corresponde al dibujo intermitente. Repite los errores como en el ejercicio anterior.

COPIA EL VOCABULARIO QUE HAS TRABAJADO

Ficha 8.- Hoja técnica del alumno

Ficha 9.- Hoja de prácticas del alumno

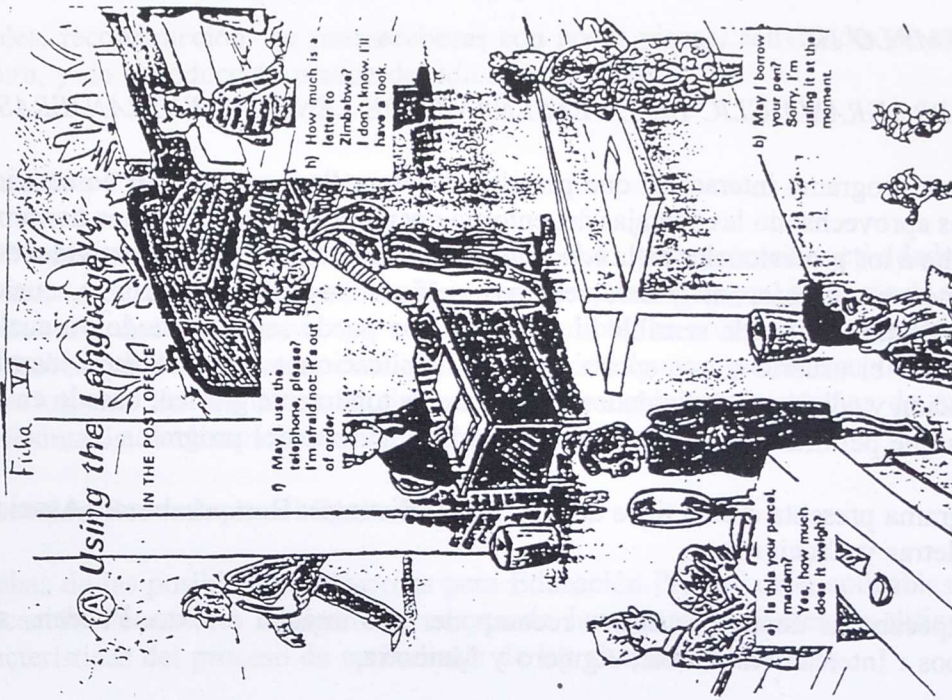


Figura 11.-Hoja de prácticas del alumno

SESION CUARTA (CLASE)

- Se les dice que vanos a afrontar situaciones que se producen en una Oficina de Correos.
- Se les presenta la ficha VI. Leereos el diálogo con los alumnos.
- Después de que dos o tres alumnos lo hubieren leído, el profesor se pondrá a comprobar hasta qué punto lo han comprendido con preguntas como las que siguen:

- What was the pretty girl asking for?
- Why couldn't she use the telephone? (82)
- What was the black man doing?
- Who is working with a type-writer?
- What does it mean "cash a cheque"?

- Repaso de fórmulas para pedir permiso. Sería conveniente que las copiasen en su cuaderno de notas:

- Can I cash this cheque? ----- Of course/ OK / All right
- May I borrow this pencil? ----- I think so
- Can you obange this note ? ----- I'm afraid not
- May I use the telephone, please? Sorry, out of order

- Se les entrega la ficha VII y hacen las actividades que vienen allí.
- Para el próximo día: Que preparen un diálogo en una Oficina de correos con el siguiente guión:
"Vas a entregar un paquete postal. No tienes bolígrafo, y tienes que pedirlo al encargado. También tienes que preguntar si tienen sellos y el precio."

Figura 10.- Hoja técnica del alumno

III.4 EJEMPLO III

A).- EL PROGRAMA CLIC EN LA ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS

CLIC es un programa interactivo que permite el desarrollo y realización de actividades educativas aprovechando las ventajas del entorno operativo Windows. Es una herramienta que permite a los profesionales de la educación preparar distintos tipos de actividades para sus alumnos y alumnas, integrando recursos gráficos, textuales, sonoros y musicales. Posee un sistema de ayuda sensible al contexto, que puede ser consultado en cualquier momento por el usuario y que aporta amplias explicaciones sobre su funcionamiento, configuración y edición de actividades. El interfaz es totalmente gráfico, basado en el uso de iconos que permiten acceder rápidamente a la funciones del programa .

Este programa presenta cuatro tipos de actividades distintas: Rompecabezas, Asociación, Sopa de letras y Crucigrama.

Los Rompecabezas tienen por objeto recomponer una imagen o texto. Pueden ser de cuatro tipos : Intercambio, Doble, Agujero y Memoria.

En la actividad de Asociación se debe relacionar el contenido de dos casilleros que aparecen en pantalla. Pueden establecerse dos tipos de relación: biyectiva y no biyectiva. Cuando se crea una asociación donde los elementos de un casillero corresponden uno a uno y en el mismo orden con los elementos del otro casillero, se considera que es una asociación biyectiva. Si se quiere crear una actividad donde se considere otro tipo de emparejamiento o que tenga un número distinto de elementos se debe utilizar la aplicación no biyectiva.

La finalidad de la Sopa de letras es encontrar palabras que se hallan escondidas en un conjunto de letras. Estas palabras se pueden asociar con los fragmentos de una imagen o con las líneas de un archivo de texto.

El crucigrama es una actividad en la que deben encontrarse palabras a partir de diversas definiciones. Las definiciones pueden consistir en archivos de texto, gráficos, música o grabaciones de sonido.

Campos de aplicación:

Clic puede ser utilizado como soporte de actividades en múltiples áreas y niveles educativos. Aquí se sugieren algunas ideas sobre posibles campos de aplicación en los que el programa puede ser útil:

Educación Infantil:

La utilización de un interfaz totalmente gráfico, basado en la activación de iconos mediante el ratón, permite a *CLIC* ser un medio válido para el desarrollo de actividades dirigidas a esta etapa educativa. Pueden programarse actividades de asociación simple de dibujos y sonidos, reconocimiento de formas y colores, emparejamiento de imágenes

iguales, reconstrucción de rompecabezas con pocas piezas, actividades de soporte a la lectura, y de introducción precoz del idioma extranjero.

Educación Primaria:

CLIC puede ser especialmente útil en el primer ciclo, para potenciar actividades de lecto-escritura (asociación sonido-grafía, palabra-imagen, texto-imagen) así como de ejercitación de memoria visual y auditiva, que son imprescindibles en este proceso de aprendizaje. En este ámbito pueden plantearse también la realización de crucigramas sencillos, ordenación de textos, etc. En los ciclos siguientes pueden programarse ejercicios de ortografía y morfosintaxis: declinaciones verbales, género, número, etc.

Educación Secundaria Obligatoria:

Muchas de las posibilidades descritas para Educación Primaria son aplicables también a Educación Secundaria Obligatoria, adaptando los temas y niveles de dificultad a las características del proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas.

En esta etapa puede plantearse la posibilidad de que sean los propios alumnos quienes elaboren ejercicios y juegos, debido a la sencillez del mecanismo de creación y edición de actividades.

Educación Especial y Compensatoria:

El programa puede facilitar el diseño y la secuenciación de actividades de aprendizaje adaptadas a las necesidades específicas de cada alumno. La utilización de los **recursos sonoros** puede ser especialmente interesante para la intervención en logopedia.

CLIC puede utilizarse como soporte para test de evaluación y diagnóstico, facilitando el control de tiempo e intentos y permitiendo la utilización de estímulos visuales y sonoros.

Cuando el profesorado utilice en el aula este programa, puede fomentar en los alumnos y alumnas un aprendizaje activo que se adecúe a las necesidades específicas de las distintas situaciones de enseñanza-aprendizaje; así, por ejemplo los alumnos con necesidades específicas pueden realizar un aprendizaje individualizado. También puede propiciar el trabajo en pequeños grupos, en donde el programa incite a la reflexión, al diálogo, a la discusión y a la formulación de hipótesis.

El programa *Clic* puede ayudar al alumno en cuanto que le permite aprender desde su propia acción. Al mismo tiempo, puede potenciar la interacción con sus propios compañeros a la hora de adquirir un nuevo saber.

Este programa presenta un material organizado de tal manera que permite al alumno ir avanzando progresivamente, recibir *feed back* inmediato y pasar a otros contenidos independientemente de la evaluación de las respuestas recibidas. Por todo ello, podemos decir que se adapta al trabajo individual y al grupal respondiendo a las exigencias derivadas del trabajo escolar.

La interactividad de este programa educativo permite la comprobación inmediata de los propios fallos y sus posibles correcciones, lo que conduce a una actitud positiva ante el error.

El programa *CLIC* es un programa abierto, generador de actividades en cualquier lengua. Al presentar al profesor de lenguas extranjeras este programa, se pretende facilitar un instrumento que contribuya a la formación del estudiante, un instrumento atractivo y eficaz en la realización de tareas que complementen sus conocimientos.

En la enseñanza de lenguas extranjeras, la competencia comunicativa puede definirse como una suma de competencias (gramatical, sociolingüística, discursiva y estratégica). Es cierto que las actividades que se desarrollen afectarán principalmente a expresión y comprensión escrita, no obstante, con el programa *CLIC* se pueden programar actividades que refuercen las otras destrezas.

Las distintas opciones que este programa contiene, permiten tratar los siguientes aspectos relacionados con la enseñanza de la lengua inglesa:

Rompecabezas:

- Desarrollo de técnicas y destrezas relativas a "Sequencing", "Deduction" y "Prediction".
- Composición de algunas estructuras gramaticales, donde el alumnado pueda descubrir la relación existente entre dichas estructuras y las funciones de las mismas.

Asociación:

- Desarrollo de técnicas y destrezas relativas a "Defining" y "Matching".
- Conjugación de distintas formas verbales.
- Ampliación de vocabulario. Esta ampliación está concebida como un factor fundamental para el aprendizaje de una segunda lengua y, por tanto, la asociación de palabras es considerada como un medio eficaz para conseguirlo.
- Desarrollo de la comprensión oral. Los ejercicios encaminados a este fin, no sólo acostumbran a reconocer y comprender los sonidos del idioma inglés, sino que sirven de modelo lingüístico para fijar estructuras gramaticales, vocabulario y pronunciación.

Sopa de letras y Crucigrama:

- Desarrollo de técnicas y destrezas relativas a "Dictionary work" y "linking".
- Sinónimos y antónimos.

- Ampliación de vocabulario. Conocer una palabra, en el sentido de utilizarla de forma correcta, supone ser capaz de:

- . Reconocerla y recordarla.
- . Relacionarla con el objeto o concepto correspondiente.
- . Utilizarla en la función gramatical adecuada.
- . Pronunciarla y escribirla correctamente.
- . Usarla con propiedad teniendo en cuenta sus connotaciones y asociaciones.

El uso y aplicación del crucigrama puede ayudar a los alumnos y alumnas a perfeccionar la comprensión y expresión escrita. Al leer una frase y dar a continuación una respuesta adecuada, parece obvio que los mecanismos intelectuales de comprensión y expresión entran en juego.

El ejemplo o propuesta de trabajo que se presenta a continuación, desarrolla una actividad que trata de conseguir que el alumno o alumna utilice el ordenador con unos objetivos y estructuras específicos y, al mismo tiempo, una serie de sugerencias para ayudar al profesor en un momento determinado.

La elección del tema desarrollado en una sesión del ejemplo: "LOS VIAJES", no ha sido al azar, sino que corresponde a una realidad inmediata, a motivaciones e intereses propios del alumnado. Dicha motivación es un medio cuyo objetivo final es la comunicación en el idioma que se practica.

Se proponen también otras actividades, sin ayuda del ordenador, que sirvan para desarrollar aquellas destrezas no contempladas en las diversas opciones del programa.

B).- RELACIÓN DE ACTIVIDADES EN INGLÉS CREADAS CON EL PROGRAMA CLIC

1.- Ejemplo I

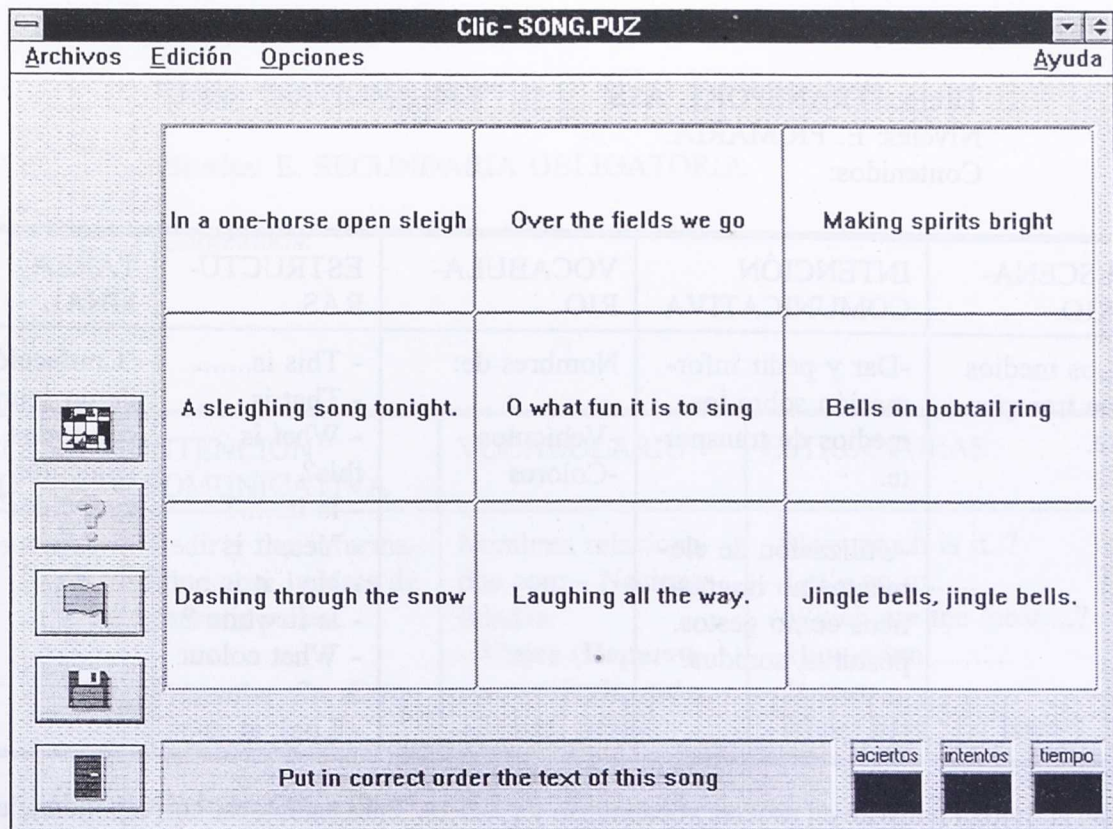
Título : "SONG.PUZZ"

Nivel : E. SECUNDARIA OBLIGATORIA.

Contenidos:

ESCE- NARIO	INTENCIÓN COMUNICATI- VA	VOCABULARIO	ESTRUCTURAS	TAREA FINAL
Navidad	-Dar y pedir información sobre Navidad. -Extraer información específica solicitada por el profesorado sobre estas Fiestas. -Escribir tarjetas de Navidad dando información de los villancicos preferidos.	-Títulos de villancicos en inglés. -Nombres de instrumentos musicales. -Nombres de comidas típicas de Navidad. -Vocabulario específico de la canción "Jingle Bells".	-Can you sing.....? -I can't laugh..... -are you+ gerundio.....? -What are you doing? -Where are you going? -What's your favourite song?. -What's the name of a singer or a group?. -What's it about?	Confec- ción de una tarjeta de Navidad, invitando a la asistencia al concur- so de villan- cicos que tendrá lugar en el centro el último día del primer trimestre escolar.

Esta actividad consiste en realizar un rompecabezas en el que hay que recomponer un conocido villancico "**Jingle Bells**". Para situar cada pieza hay que hacer clic sobre la misma, moverla con el ratón a la posición en la que deseamos colocarla y pulsar nuevamente el botón izquierdo del ratón.



(fig.1)

2.- Ejemplo II.

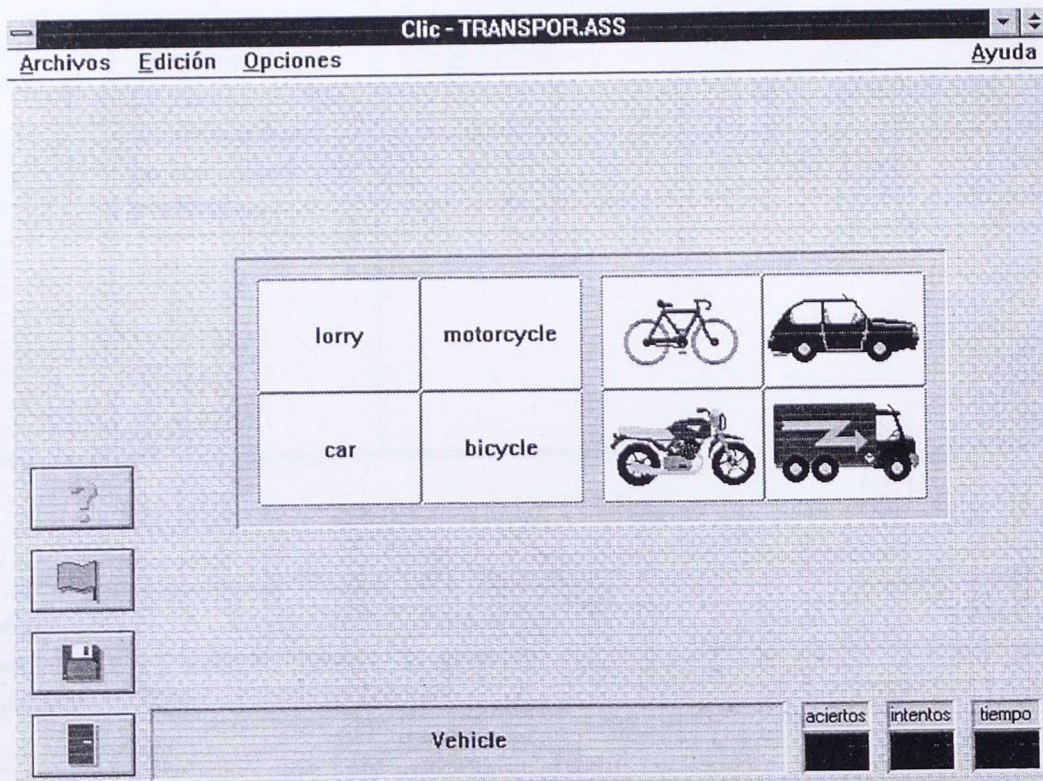
Título: "TRANSPORT. ASS"

Niveles: E. PRIMARIA.

Contenidos:

ESCENA- RIO	INTENCIÓN COMUNICATIVA	VOCABULA- RIO	ESTRUCTU- RAS	TAREA FINAL
Los medios de transpor- te.	-Dar y pedir infor- mación sobre los medios de transpor- te. -Utilización de ele- mentos no lingüís- ticos como gestos, posturas, sonidos.	Nombres de: -Vehículos -Colores	- This is..... - That is..... - What is this? - Is it.....? - Yes, it is - No , it is not - Is it white ? - What colour is . ?. - Look at	"Confección de un mural con todos los vehículos conocidos".

Esta actividad consiste en asociar vocabulario y gráficos. Para establecer correspondencia, se debe hacer CLIC sobre la palabra elegida y mover el ratón hasta el dibujo seleccionado, donde se pulsa el botón izquierdo.



(fig.2)

3.-Ejemplo III.

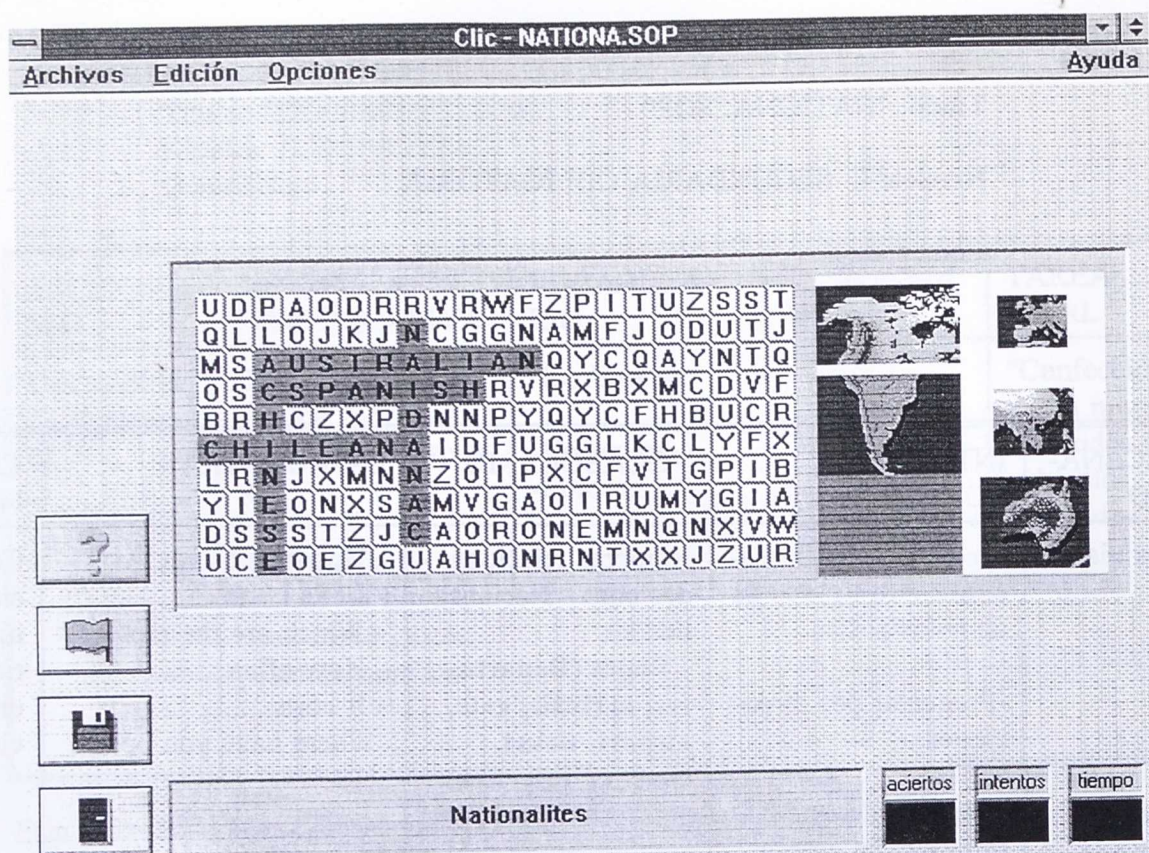
Título: "NATIONA. SOP"

Niveles: E. SECUNDARIA OBLIGATORIA.

Contenidos:

ESCENA- RIO	INTENCIÓN COMUNICATIVA	VOCABULARIO	ESTRUCTURAS	TAREA FINAL
Los viajes	-Pedir y dar información sobre lugares de distintos países. -Preguntar por direcciones. -Comprender y dar información acerca de precios de distintos productos. -Describir itinerarios.	Nombres relacionados con: - Nacionalidades. - Viajes (Départures, arrivals, gate, airport, ticket, change, duty-free)	- How much is it..? - Let's go to..... - Which are the most....? - How often..... - It costs..... -Where have you been ?	Confec- ción del itinerario de un viaje.

Esta actividad es una sopa de letras, en la que hay que buscar determinados nombres de nacionalidades del mundo. Las palabras aparecen escritas en cualquier dirección, horizontal, vertical y diagonal. Cuando se encuentra una palabra, hay que marcarla haciendo clic con el puntero del ratón en la primera letra y arrastrar el hilo hasta la última. Esta sopa de letras está asociada a una imagen que se irá desvelando a medida que se localizan las palabras.



(fig. 3)

4.- Ejemplo IV

Título: "ENGLISH.CRW".

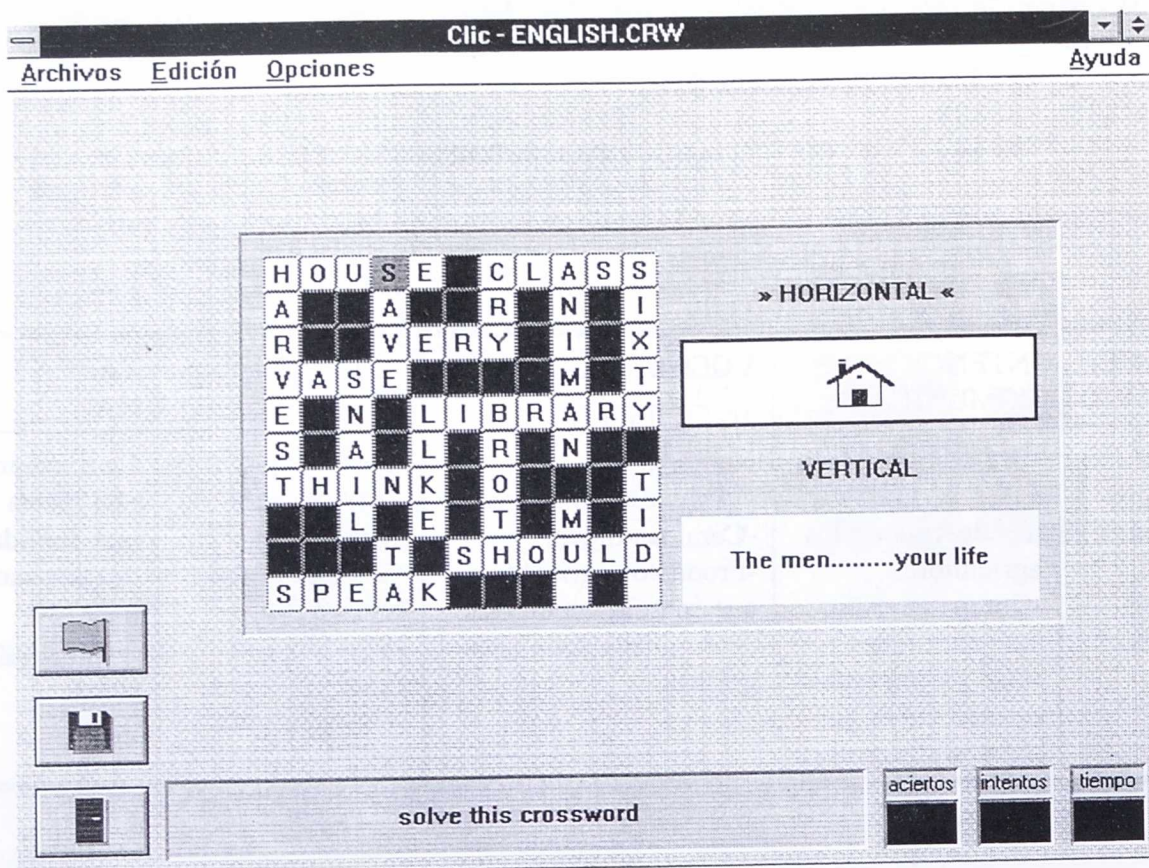
Nivel: E. SECUNDARIA OBLIGATORIA

Contenidos:

ESCE- NARIO	INTENCIÓN COMUNICATIVA	VOCABULARIO	ESTRUCTURAS	TAREA FI- NAL
Las profe- siones: "El Agri- cultor"	-Pedir información sobre las condicio- nes de vida de los agricultores. -Comparar distin- tas profesiones. -Dar y pedir infor- mación sobre gus- tos y preferencias.	Nombres de: - Animales domésticos. -Comidas típicas. -Productos agrícolas que se cultivan en una determinada zona geo- gráfica.	-How easy is.....? -Whose are these animals?. -Which are the best...? -Why do you think...? -How did you get...?	Confeccionar una receta de una comida típica relacio- nada con pueblos agrí- colas.

Con esta actividad, el alumnado tiene que completar un crucigrama en el que aparecen, por una parte, palabras relacionadas específicamente con la vida agrícola (**Harvest, animal, mud,**) y, por otra, palabras con carácter genérico que pueden adaptarse a cualquier situación (**save, cry, like, think, etc**). Con este segundo bloque de vocabulario, se pretende indicar la conveniencia de aprovechar al máximo el material creado por el profesor, utilizándolo en todas aquellas sesiones que ayuden a la comprensión de los temas tratados.

El alumno o alumna, desplazando el cursor por las casillas, puede leer definiciones de las palabras que se cruzan en dirección vertical y horizontal. Estas definiciones son textos o gráficos. Para decidir la dirección en que se escriben las palabras, puede hacer clic en los rótulos horizontales y verticales.



(fig. 4)

C).- CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS

Según Chomsky, el aprendizaje de una lengua exige su uso en situaciones concretas de la realidad diaria. Jürgen Habermas habla de la expresión de la competencia comunicativa en diferentes situaciones de la vida y por ello se refiere a las siguientes capacidades que hay que desarrollar en los alumnos:

- Capacidad para formar frases basándose en las estructuras gramaticales.
- Capacidad para reconocer significados.
- Capacidad para relacionar la lengua con la realidad.
- Capacidad de reconocer funciones.
- Capacidad de utilizar la lengua adecuada a la realidad.
- Capacidad para tener en cuenta la relación social e interpersonal.

Podríamos decir entonces que la capacidad de utilizar la lengua está en relación con la capacidad de desenvolverse en la vida diaria, considerando siempre el principio de lo "próximo a lo lejano" (colegio, casa, calle, ciudad, otras ciudades, etc). Al colocar al alumnado en estas situaciones, se le está ofreciendo una ayuda para sus futuras experiencias. A este hecho se une el aspecto motivador, propio de estos centros de interés.

Se deben evitar, en la medida de lo posible, los ejercicios puramente repetitivos, procurando enfocar la situación de comunicación desde un punto de vista global, donde

los alumnos se sientan verdaderos protagonistas. A la hora de introducir vocabulario desconocido, se puede hacer uso de los gestos y mímica, que proporcionan una gran ayuda animando a la participación de todo el grupo; asimismo, la observación de imágenes puede provocar conversaciones basadas en el uso del nuevo vocabulario.

La enseñanza de lenguas extranjeras utilizando el ordenador, debe tener en cuenta todas las consideraciones metodológicas citadas anteriormente con la finalidad de que éste sea un instrumento que sirva para que el alumnado:

- Se motive.
- Investigue.
- Aprenda desde un contexto lúdico.
- Potencie su autocorrección y autoevaluación.
- Confeccione sus tareas finales.

El programa *CLIC* se adapta a estas características ya que permite:

- Generar actividades según las necesidades reales de los alumnos y alumnas.
- Incorporar gráficos que amenicen la ejecución del mismo.
- Aprovechar los recursos sonoros y musicales.

Por todo ello, el profesorado debe diseñar una programación para cada una de las sesiones de uso de *CLIC* donde ponga de manifiesto tanto las actividades que va a realizar antes, durante y después del medio informático, como su correspondiente temporalización. En dichas programaciones convendría que se tuviesen en cuenta las siguientes consideraciones:

- Que cada situación comunicativa englobe las cuatro habilidades lingüísticas en distintas modalidades de interacción: individual, por grupo o pareja.
- Que el profesor disponga de material didáctico complementario.
- Que las estructuras desconocidas se introduzcan con palabras conocidas.
- Incluir aspectos lúdicos. Puede ser interesante realizar algún juego que sirva de introducción de la sesión, donde todo el alumnado pueda intervenir buscando información y procurando transmitirla al resto de los compañeros de clase.

El profesor o profesora orienta el trabajo estando pendiente del funcionamiento de los grupos, valora la comunicación entre ellos evaluando la asimilación de los contenidos y resuelve las dificultades que el alumnado encuentra ante el ordenador y el ejercicio.

D).- EJEMPLO DE PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES A REALIZAR EN UNA SESIÓN

SESIÓN: "NACIONALIDADES" (SOPA DE LETRAS)

ANTES DEL ORDENADOR:

Oral: - El profesor o profesora enumera los grupos de alumnos y les asigna un nombre.

- JUEGO:

Distribuidos por parejas, se divide la clase en dos grupos: A y B, de tal forma que un miembro de la pareja pertenezca al grupo A y el otro miembro pertenezca al grupo B. Se entrega una fotografía distinta a cada uno de estos dos grupos, de personajes extranjeros conocidos de distinta nacionalidad.

Procedimiento: Un jugador del grupo A empieza a describir su ficha oralmente al jugador del grupo B con quien forma pareja, teniendo este último que dibujar al personaje según la interpretación de lo que ha entendido. Posteriormente, se intercambian los cometidos. Al finalizar se comparan las imágenes de unos y otros, comentando similitudes y diferencias entre ellas.

Fotografía para los jugadores del grupo A	Fotografía para los jugadores del grupo B

CON EL ORDENADOR

El profesor reparte a los alumnos y alumnas las hojas técnicas informativas de arranque y ejecución del programa CLIC (ver ANEXO), donde les indica que deben realizar una actividad consistente en una sopa de letras, en la que tienen que buscar nombres de **nacionalidades en inglés**. Las palabras pueden estar escondidas en cualquier dirección, horizontal, vertical y diagonal. Cuando encuentren una palabra deben marcarla haciendo clic con el puntero del ratón en la primera letra, arrastrando el hilo hasta la última. La sopa de letras está asociada a unas imágenes, que se irán desvelando a medida que son localizadas las distintas palabras.

DESPUÉS DEL ORDENADOR

1.- **Writing and Listening:** Se les pide a los alumnos y alumnas que escriban en papel todas las palabras que sepan sobre nacionalidades. Una vez concluida esta actividad, el profesor o profesora las anota en la pizarra y las pronuncia individualmente.

El profesor leerá los siguientes bloques de palabras, incluyendo en cada uno de ellos dos palabras que los alumnos han sugerido anteriormente, éstos deberán escribir las citadas nuevas palabras e indicar el orden que han ocupado a la hora de ser pronunciadas por el profesor.

SPANISH

RUSSIAN

CHINESE

....

SIBERIAN

PERUVIAN

CALIFORNIAN

.....

KENYAN

CHILEAN

AUSTRALIAN

2.- **Writing and Speaking en forma de juego: " the visited places":**

Se divide la clase en grupos de seis alumnos, y se entrega a cada alumno una serie de fotografías de personajes extranjeros populares y una ficha que contenga imágenes de edificios de los siguientes países:

ESPAÑA	CHINA	PERÚ	KENIA	INDONESIA
SIBERIA	CHILE	AUSTRA-LIA	RUSIA	CALIFORNIA

- Cada miembro del grupo construye por escrito una frase en la que explique los edificios visitados por cada uno de los personajes, para ello utiliza el **present perfect**. Se nombra un encargado o encargada de grupo, quien colecciona todas las frases confeccionadas por los compañeros del mismo.

- Los alumnos y alumnas recortan las figuras de los distintos edificios y personajes clasificándolas en dos grupos.

Grupo de cartas de edificios	grupo de cartas de personajes
-------------------------------------	--------------------------------------

Procedimiento: Se colocan todas la fichas boca abajo. Empieza un jugador cualquiera tomando una carta de cada grupo, y construyendo con ellas una frase en la que aparezca el pretérito perfecto; el encargado o encargada del grupo le contesta aceptando o

rechazando la frase (**Yes, he has** o **, No, he has not**) basándose siempre en la información entregada anteriormente por todos los compañeros. El objetivo final es intentar construir el mayor número posible de frases correctas.

E).- ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO

A.- Espacios

El trabajo se debe realizar en el aula de ordenadores, con la finalidad de poder llevar a cabo las actividades diseñadas utilizando el material informático seleccionado.

B.- Temporalización:

La temporalización dependerá tanto de los distintos tipos de actividades que se quieran trabajar en cada momento, como del nivel de conocimientos de los alumnos y alumnas; no obstante, sería aconsejable dedicar, como máximo, la tercera parte de la sesión al uso específico de actividades con ordenador.

F).- REQUISITOS PREVIOS

A.- De la Actividad:

Es necesario contar con la participación activa del sujeto que aprende, de aquí la importancia de promover una motivación encaminada a alcanzar los objetivos propuestos.

B.- Del uso del medio informático:

Se supone que los alumnos conocen las instrucciones de arranque del ordenador, y el manejo de teclado y ratón. Al ejecutar este programa bajo Windows, es necesario que el alumnado sepa cómo ponerlo en funcionamiento bajo este entorno operativo.

G.- MATERIALES:

- Ordenador.
- Ratón.
- Entorno Windows.
- Programa educativo *CLIC*.
- Micrófono.
- Magnetófono.
- Cartulinas
- Recorte de periódicos, revistas, etc.

H.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

- Contestaciones múltiples.

- Ejercicios de verdadero o falso.
- Esconder determinadas palabras de un texto.
- Casar palabras con sus definiciones.
- Representaciones.
- Construir historias conociendo solamente el final de la misma.
- Juegos variados.
- Entrevistas.
- Descripciones de imágenes.
- Audición de canciones.
- Interpretación de signos, mapas, etc.
- Formalización de cuestionarios.

ANEXO

HOJA TÉCNICA

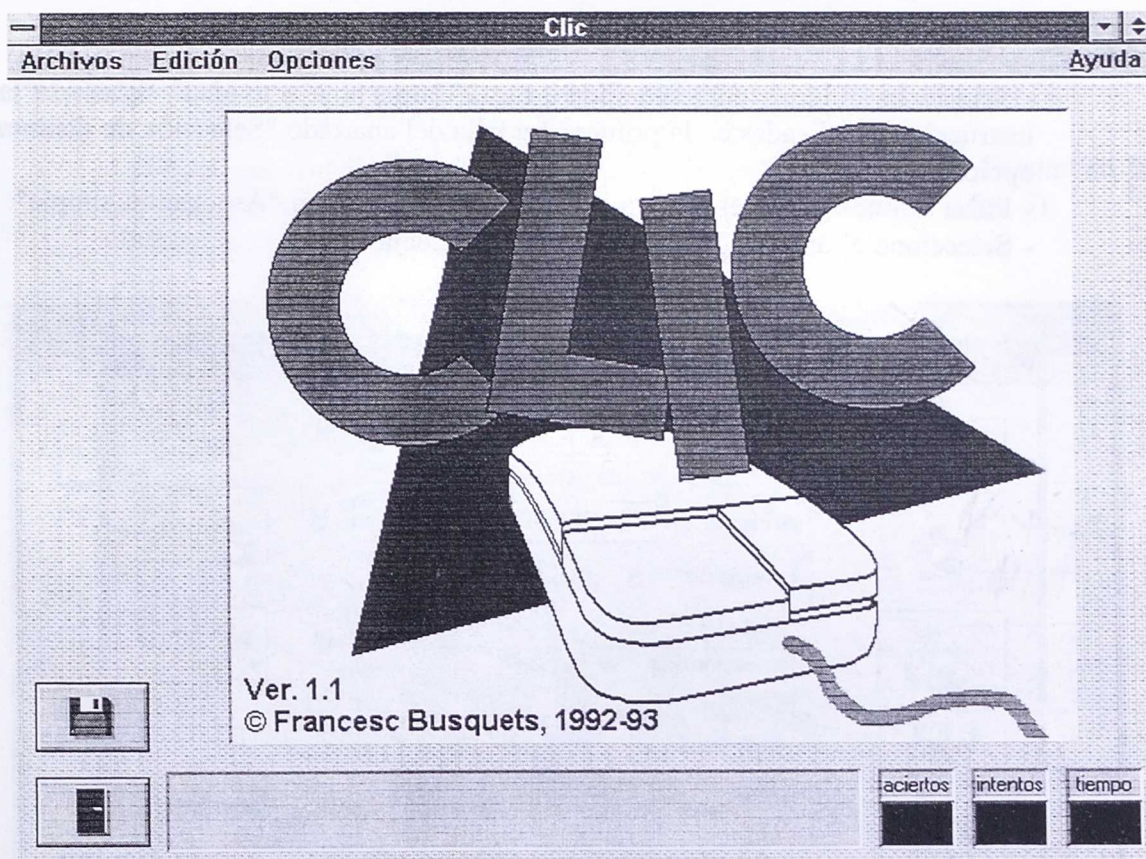
1.- Arranque del programa:

- Una vez que está instalado el entorno Windows en tu ordenador, teclea Win y pulsa la tecla <INTRO>.
- Coloca el puntero sobre el icono del programa *CLIC* y pulsa dos veces el botón izquierdo del ratón.
- Introduce el disco de actividades en la unidad A.

2.- Selección de las distintas opciones:

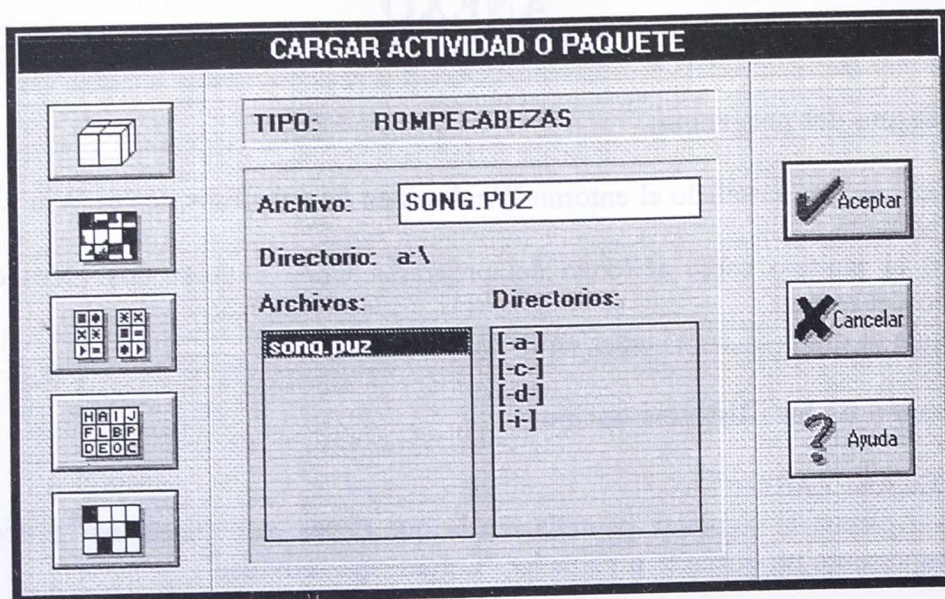
-ROMPECABEZAS:

- Aparece la siguiente pantalla, en la que tienes que seleccionar el icono que representa un disquete para poder "Cargar una actividad".



(fig.5)

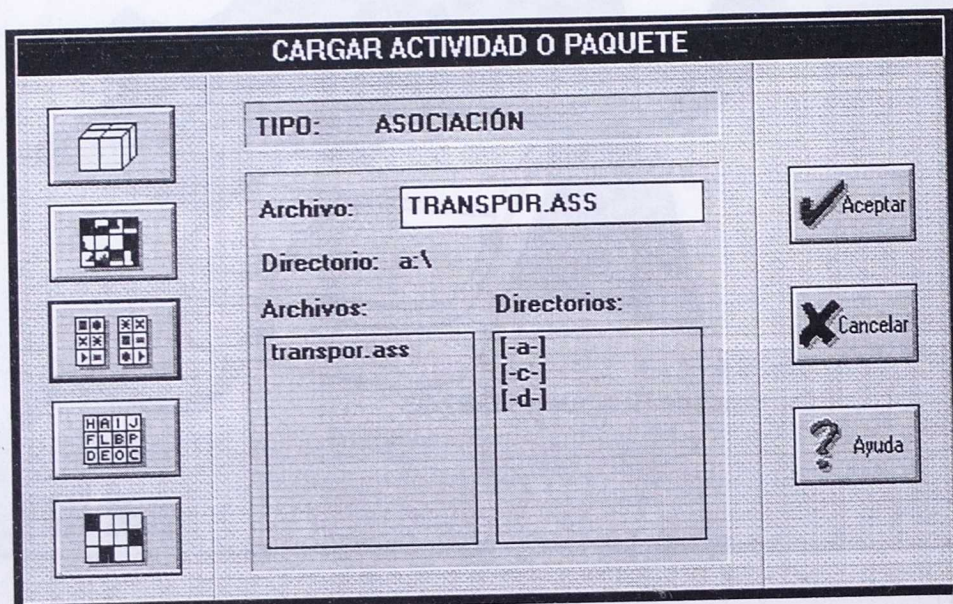
- Pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el icono que representa la opción del rompecabezas.
- Selecciona el directorio A pulsando dos veces sobre el mismo y elige el archivo "Song.Puzz" activando "Aceptar".



(fig. 6)

ASOCIACIÓN SIMPLE:

- Selecciona el icono correspondiente para "Cargar una actividad" siguiendo las instrucciones indicadas en la primera pantalla del apartado "Selección de distintas opciones". (fig. 5)
- Pulsa el ratón sobre el gráfico que representa la opción "Asociación simple".
- Selecciona el archivo " Transpor. Ass " y acepta.

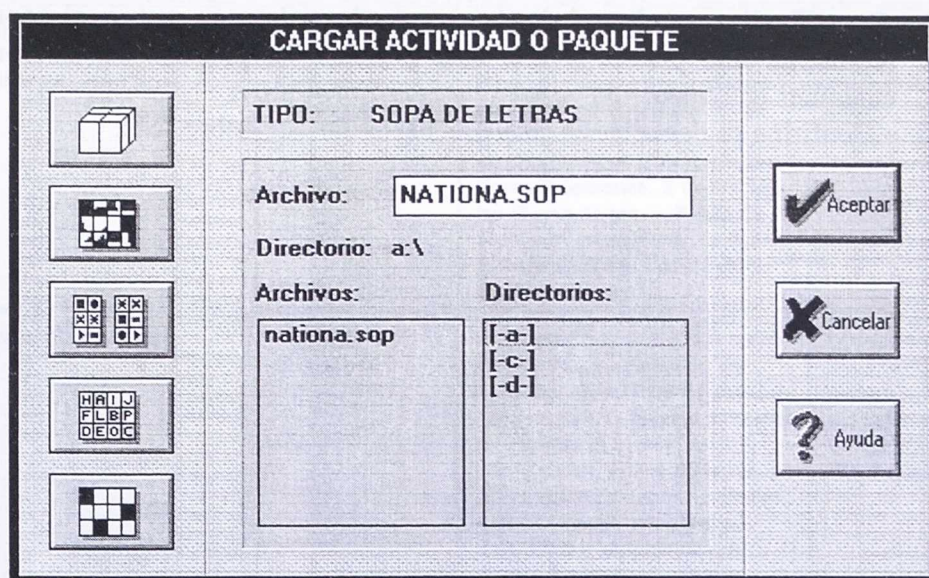


(fig. 7)

SOPA DE LETRAS:

- Cargar este tipo de actividad siguiendo las instrucciones indicadas en la pantalla primera del apartado " Selección de distintas Opciones". (fig.5)

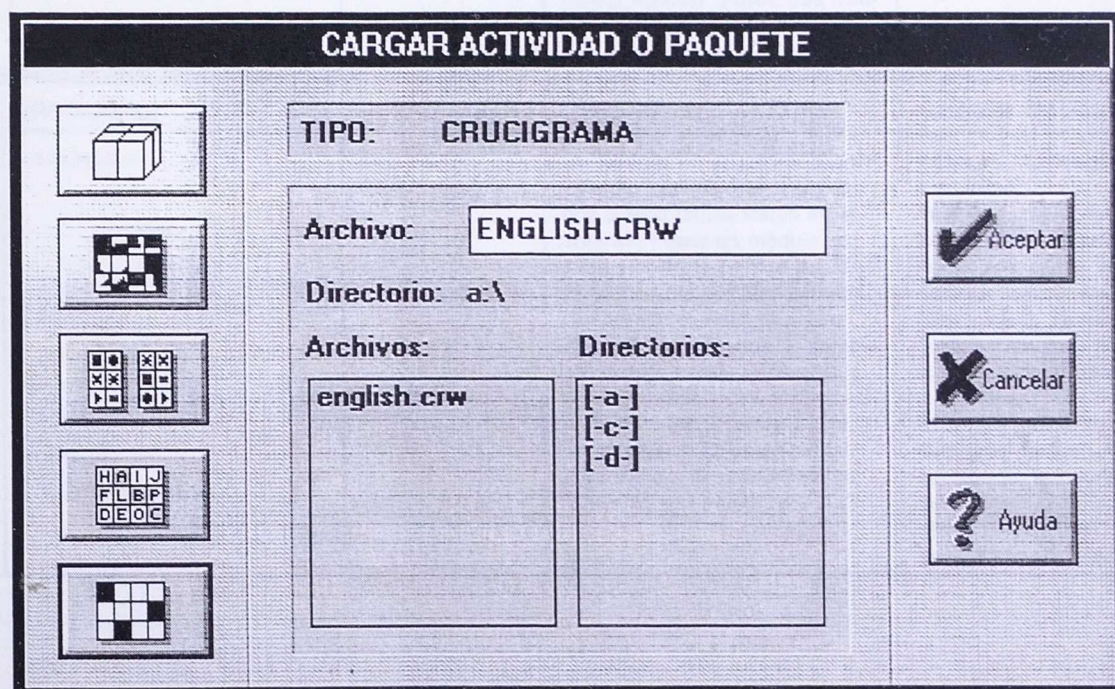
- Selecciona el archivo (Sopa de letras) "Nationa. Sop" y acepta.



(fig. 8)

CRUCIGRAMA:

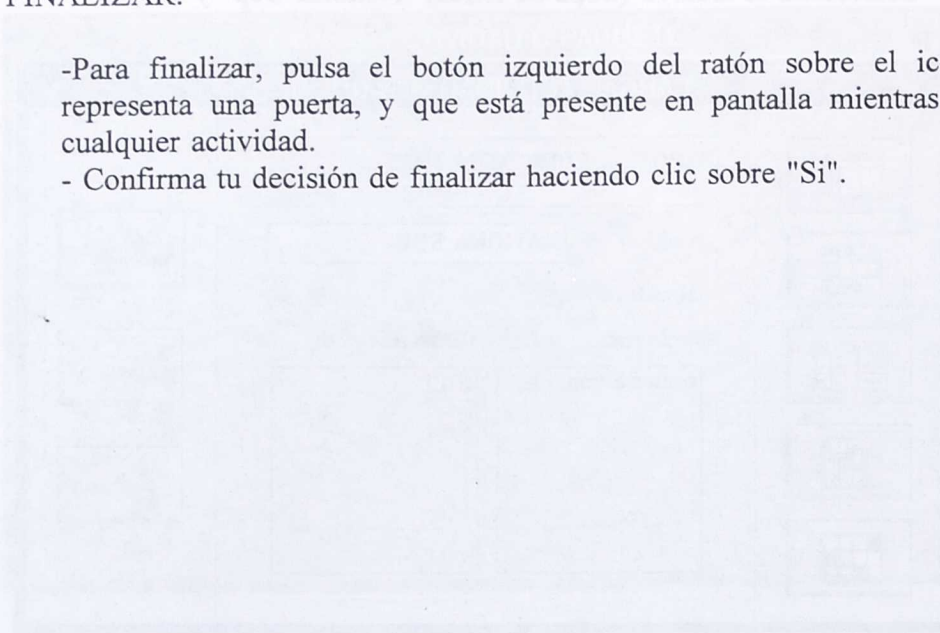
- Cargar una actividad de este tipo siguiendo las instrucciones indicadas en la pantalla primera del apartado "Selección de distintas opciones". (fig. 5)
- Selecciona el archivo "English.Crw"



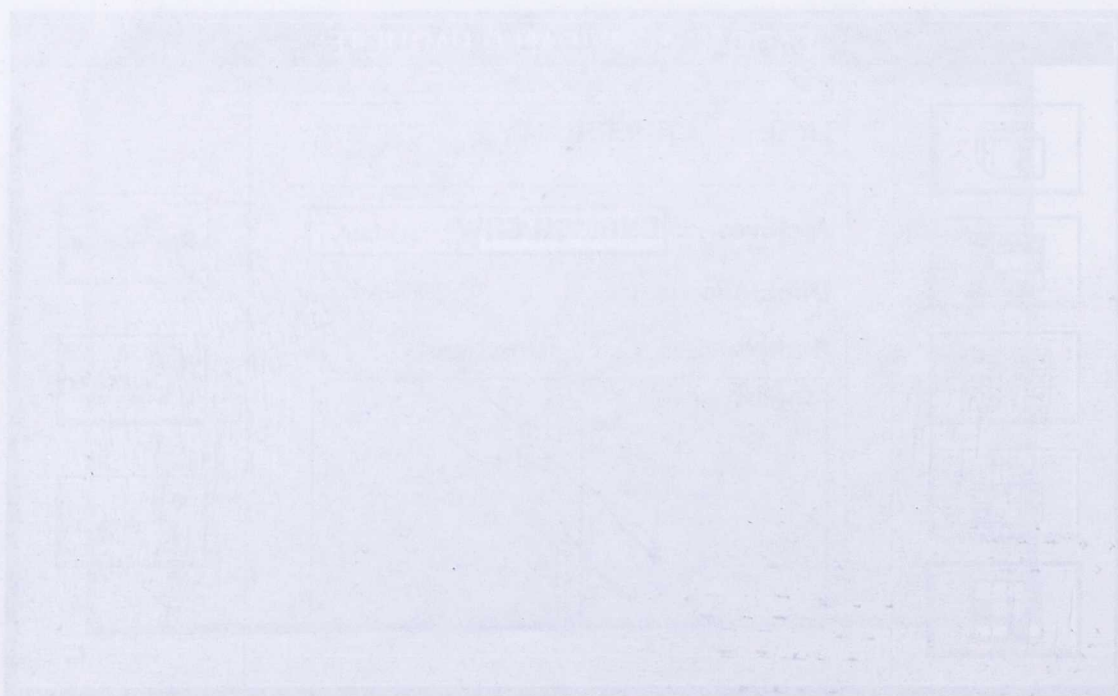
(fig.9)

FINALIZAR:

- Para finalizar, pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el icono que representa una puerta, y que está presente en pantalla mientras realizas cualquier actividad.
- Confirma tu decisión de finalizar haciendo clic sobre "Si".



(Fig. 3)



(Fig. 3)

IV.-RECURSOS EN EL ÁREA DE IDIOMAS

	PROGRAMAS	NIVEL	DESCRIPCIÓN	BLOQUES TEMÁTICOS
I N G L E S	ENGLISH PREPOSITION	Secundaria Obligatoria.	Programa interactivo y abierto que persigue el estudio de las preposiciones inglesas a través de un personaje infantil (Peter). Posee 7 opciones, 2 de las cuales (1-uso de pre. y 7-lista de prep) son expositivas. La 4,5 y 6 son ejercicios. Tiene módulo del profesor.	Preposiciones. Léxico. Comprensión Escrita.
	MY ENGLISH PARTNER	Secundaria Obligatoria.	Programa interactivo que propone actividades de léxico en distintas situaciones de comunicación con dos niveles de trabajo. Permite al alumno realizar crucigramas, sopas de letras, búsqueda de palabras o dibujos, ordenar frases, jeroglíficos, sinónimos y antónimos. La opción situaciones permite elegir o rellenar diálogos.	Léxico:In the bedroom,in the street,outside,at the airport,in the plane,at the customs office. Comprensión escrita. Word Games.
	TEACHER I	Secundaria Obligatoria (primer ciclo).	Programa interactivo que consta de cinco módulos: Diálogos, donde se muestran actividades de presentaciones, saludos y despedidas; ordinals (números y ordinales);the time(la hora, horarios, fechas); Who's,who? (pronunciación,ortografía,léxico, estructuras y discurso de textos);Word Games (editor y juegos léxicos). Posee tres niveles de dificultad en cada opción.	Intencionalidades Comunicativas: Presentaciones, saludos,despedidas Números y ordinales,la hora, fechas.Indentif. (who is who) Words games.
	PROGRAMAS	NIVEL	DESCRIPCIÓN	BLOQUES TEMÁTICOS
I N G L E S	TEACHER II	Secundaria Obligatoria	La descripción es similar a la de Teacher I con la diferencia de que amplía temas vistos en el anterior. Posee un módulo de juegos con tres niveles de dificultad y siete posibles actividades a realizar, animadas con diferentes escenarios. El segundo módulo (texts) consiste en una colección de nueve textos narrativos en presente y una variada gama de actividades para trabajar la pronunciación, la lectura y la escritura.	Adaptan, clothes, comparison, family. Relations, character and temperament, friendship. House and home, likes and dislikes, logical relations(cause), Possessions, qualities (shapes, colours, sizes) quantity (numbers, quantifiers) Routines, spatial relations (location, position, distance) Sports, temporal relations (point of time, names of the months, period of time, earliness, lateness)

I N G L É S	CLIC	Primaria. Secundaria Obligatoria.	Programa interactivo que ofrece la posibilidad de integrar en las aplicaciones recursos gráficos, sonoros, musicales y de animación. Permite que el alumno realice rompecabezas, asociaciones, sopa de letras y crucigramas. El profesor puede crear y editar actividades utilizando los accesorios que ofrece windows.	Al ser un programa abierto, el profesor puede introducir vocabulario y estructuras diversas.
I N G L É S	PROGRAMAS	NIVEL	DESCRIPCIÓN	BLOQUES TEMÁTICOS
	9GAMES9	Secundaria Obligatoria.	Es un programa que contiene nueve juegos didácticos utilizados habitualmente en clases de inglés. Cada uno de ellos permite jugar, modificar y crear.	-If....(Oraciones condicionales). -Sign Language (Asociación de palabras a sus definiciones). -I need...to...(Oraciones compuestas por tres oraciones simples). -Missing letters (Completar palabras a las que faltan determinadas letras). -Broken words (Construir palabras compuestas). -Odd words out (Entresacar la palabra que no tiene relación con el resto de palabras del mismo grupo). -The painted house (Completar palabras con ayuda de expresiones). -Let's tell stories (Ordenar frases de un texto). -Changing words (Averiguar una serie de palabras que tienen algo común entre ellas partiendo de determinadas definiciones)
F R A N C É S	PROGRAMAS	NIVEL	DESCRIPCIÓN	BLOQUES TEMÁTICOS
	9JEUX9	Secundaria Obligatoria	Colección de nueve juegos didácticos, cada uno de los cuales conduce a dos opciones: Crear y jugar	Hipótesis. Presente Imperfecto.Futuro y condicional. Relacionar objetos. Concorancias. Ortografía. Comprensión y vocabulario
	MON AMI FRANCAIS	Secundaria Obligatoria	La descripción es la misma que el programa MY ENGLISH PARTNER	Léxico: Dans la chambre, A l'extérieur, Dans la rue, L'aéroport, Dans l'avion, A la douane. Comprensión escrita. Word Games.
	A TA PORTÉE	Secundaria Obligatoria (primer ciclo)	Es una colección de cuatro programas independientes que permiten trabajar contenidos elementales de la lengua francesa. Posee un módulo del alumno y otro del profesor, éste último para la creación de diferentes actividades.	Vocabulario. Estructuras lingüísticas. Determinantes, Pronombres, Adjetivos, Nombres.

F R A N C É S	TROIS	Secundaria obligatoria	Es un programa gramatical que permite incorporar aspectos lúdicos.	-La expresión de la hora. -Conocimiento y uso de las preposiciones. -Uso de los posesivos.
	LEXICON	Primaria. Secundaria Obligatoria	Generador de Ejercicios tipo "Cloze"	-Compresión escrita.

PROGRAMAS DE PROPÓSITO GENERAL	
Procesadores de Texto (Paquete integrado) Bases de Datos (knosys) Autoedición (Express Publisher)	

No.	Name of the person	Address	Occupation	Age	Sex	Religion	Marital status	Education	Income	Assets	Liabilities	Notes
1	John Doe	123 Main St.	Teacher	35	M	Catholic	Married	High School	\$15,000	House, Car	None	Good
2	Jane Smith	456 Oak St.	Nurse	42	F	Protestant	Single	College	\$20,000	House, Car	None	Good
3	Bob Johnson	789 Pine St.	Farmer	55	M	Baptist	Married	High School	\$10,000	House, Land	None	Good
4	Alice Brown	101 Elm St.	Homemaker	38	F	Methodist	Married	High School	\$12,000	House, Car	None	Good
5	Charlie White	202 Maple St.	Retired	65	M	Anglican	Married	College	\$8,000	House, Car	None	Good
6	Diana Green	303 Cedar St.	Teacher	30	F	Catholic	Single	College	\$18,000	House, Car	None	Good
7	Frank Black	404 Birch St.	Engineer	48	M	Protestant	Married	College	\$25,000	House, Car	None	Good
8	Grace Hall	505 Spruce St.	Homemaker	40	F	Baptist	Married	High School	\$14,000	House, Car	None	Good
9	Henry King	606 Willow St.	Farmer	50	M	Methodist	Married	High School	\$11,000	House, Land	None	Good
10	Ivy Lee	707 Ash St.	Nurse	33	F	Anglican	Single	College	\$19,000	House, Car	None	Good
11	Jack Miller	808 Hickory St.	Teacher	37	M	Catholic	Married	High School	\$16,000	House, Car	None	Good
12	Karen Wilson	909 Walnut St.	Homemaker	39	F	Protestant	Married	High School	\$13,000	House, Car	None	Good
13	Liam Taylor	1010 Cherry St.	Engineer	49	M	Baptist	Married	College	\$24,000	House, Car	None	Good
14	Mia Adams	1111 Elm St.	Nurse	34	F	Methodist	Single	College	\$17,000	House, Car	None	Good
15	Noah Baker	1212 Maple St.	Farmer	52	M	Anglican	Married	High School	\$10,000	House, Land	None	Good
16	Olivia Clark	1313 Oak St.	Homemaker	36	F	Catholic	Married	High School	\$14,000	House, Car	None	Good
17	Peter Evans	1414 Pine St.	Teacher	32	M	Protestant	Single	High School	\$15,000	House, Car	None	Good
18	Quinn Foster	1515 Spruce St.	Nurse	41	F	Baptist	Married	College	\$19,000	House, Car	None	Good
19	Rachel Gibson	1616 Willow St.	Homemaker	38	F	Methodist	Married	High School	\$13,000	House, Car	None	Good
20	Samuel Hall	1717 Ash St.	Engineer	47	M	Anglican	Married	College	\$23,000	House, Car	None	Good
21	Tina King	1818 Hickory St.	Nurse	31	F	Catholic	Single	College	\$18,000	House, Car	None	Good
22	Uma Lee	1919 Walnut St.	Homemaker	35	F	Protestant	Married	High School	\$12,000	House, Car	None	Good
23	Victor Miller	2020 Cherry St.	Teacher	36	M	Baptist	Married	High School	\$16,000	House, Car	None	Good
24	Wendy Wilson	2121 Elm St.	Nurse	34	F	Methodist	Single	College	\$17,000	House, Car	None	Good
25	Xavier Adams	2222 Maple St.	Farmer	51	M	Anglican	Married	High School	\$11,000	House, Land	None	Good
26	Yara Baker	2323 Oak St.	Homemaker	37	F	Catholic	Married	High School	\$14,000	House, Car	None	Good
27	Zoe Clark	2424 Pine St.	Teacher	33	F	Protestant	Single	High School	\$15,000	House, Car	None	Good
28	Adam Evans	2525 Spruce St.	Nurse	40	M	Baptist	Married	College	\$19,000	House, Car	None	Good
29	Bella Foster	2626 Willow St.	Homemaker	39	F	Methodist	Married	High School	\$13,000	House, Car	None	Good
30	Carl Gibson	2727 Ash St.	Engineer	48	M	Anglican	Married	College	\$24,000	House, Car	None	Good
31	Dora Hall	2828 Hickory St.	Nurse	32	F	Catholic	Single	College	\$18,000	House, Car	None	Good
32	Ethan King	2929 Walnut St.	Homemaker	36	M	Protestant	Married	High School	\$12,000	House, Car	None	Good
33	Fiona Lee	3030 Cherry St.	Teacher	35	F	Baptist	Married	High School	\$16,000	House, Car	None	Good
34	Gavin Miller	3131 Elm St.	Nurse	33	M	Methodist	Single	College	\$17,000	House, Car	None	Good
35	Hannah Wilson	3232 Maple St.	Farmer	50	F	Anglican	Married	High School	\$11,000	House, Land	None	Good
36	Ian Adams	3333 Oak St.	Homemaker	38	M	Catholic	Married	High School	\$14,000	House, Car	None	Good
37	Jessica Baker	3434 Pine St.	Teacher	31	F	Protestant	Single	High School	\$15,000	House, Car	None	Good
38	Kyle Clark	3535 Spruce St.	Nurse	42	M	Baptist	Married	College	\$19,000	House, Car	None	Good
39	Laura Evans	3636 Willow St.	Homemaker	37	F	Methodist	Married	High School	\$13,000	House, Car	None	Good
40	Mason Foster	3737 Ash St.	Engineer	46	M	Anglican	Married	College	\$23,000	House, Car	None	Good
41	Nora Gibson	3838 Hickory St.	Nurse	30	F	Catholic	Single	College	\$18,000	House, Car	None	Good
42	Oscar Hall	3939 Walnut St.	Homemaker	34	M	Protestant	Married	High School	\$12,000	House, Car	None	Good
43	Pamela King	4040 Cherry St.	Teacher	36	F	Baptist	Married	High School	\$16,000	House, Car	None	Good
44	Quinn Lee	4141 Elm St.	Nurse	32	M	Methodist	Single	College	\$17,000	House, Car	None	Good
45	Rachel Miller	4242 Maple St.	Farmer	53	F	Anglican	Married	High School	\$11,000	House, Land	None	Good
46	Samuel Wilson	4343 Oak St.	Homemaker	39	M	Catholic	Married	High School	\$14,000	House, Car	None	Good
47	Tina Adams	4444 Pine St.	Teacher	34	F	Protestant	Single	High School	\$15,000	House, Car	None	Good
48	Uma Baker	4545 Spruce St.	Nurse	41	M	Baptist	Married	College	\$19,000	House, Car	None	Good
49	Victor Clark	4646 Willow St.	Homemaker	38	F	Methodist	Married	High School	\$13,000	House, Car	None	Good
50	Wendy Evans	4747 Ash St.	Engineer	47	M	Anglican	Married	College	\$24,000	House, Car	None	Good
51	Xavier Foster	4848 Hickory St.	Nurse	31	F	Catholic	Single	College	\$18,000	House, Car	None	Good
52	Yara Gibson	4949 Walnut St.	Homemaker	35	M	Protestant	Married	High School	\$12,000	House, Car	None	Good
53	Zoe Hall	5050 Cherry St.	Teacher	37	F	Baptist	Married	High School	\$16,000	House, Car	None	Good
54	Adam King	5151 Elm St.	Nurse	33	M	Methodist	Single	College	\$17,000	House, Car	None	Good
55	Bella Lee	5252 Maple St.	Farmer	54	F	Anglican	Married	High School	\$11,000	House, Land	None	Good
56	Carl Miller	5353 Oak St.	Homemaker	40	M	Catholic	Married	High School	\$14,000	House, Car	None	Good
57	Dora Wilson	5454 Pine St.	Teacher	35	F	Protestant	Single	High School	\$15,000	House, Car	None	Good
58	Ethan Adams	5555 Spruce St.	Nurse	43	M	Baptist	Married	College	\$19,000	House, Car	None	Good
59	Fiona Baker	5656 Willow St.	Homemaker	36	F	Methodist	Married	High School	\$13,000	House, Car	None	Good
60	Gavin Clark	5757 Ash St.	Engineer	49	M	Anglican	Married	College	\$24,000	House, Car	None	Good
61	Hannah Evans	5858 Hickory St.	Nurse	32	F	Catholic	Single	College	\$18,000	House, Car	None	Good
62	Ian Foster	5959 Walnut St.	Homemaker	34	M	Protestant	Married	High School	\$12,000	House, Car	None	Good
63	Jessica Gibson	6060 Cherry St.	Teacher	38	F	Baptist	Married	High School	\$16,000	House, Car	None	Good
64	Kyle Hall	6161 Elm St.	Nurse	34	M	Methodist	Single	College	\$17,000	House, Car	None	Good
65	Laura King	6262 Maple St.	Farmer	56	F	Anglican	Married	High School	\$11,000	House, Land	None	Good
66	Mason Lee	6363 Oak St.	Homemaker	41	M	Catholic	Married	High School	\$14,000	House, Car	None	Good
67	Nora Miller	6464 Pine St.	Teacher	36	F	Protestant	Single	High School	\$15,000	House, Car	None	Good
68	Oscar Wilson	6565 Spruce St.	Nurse	44	M	Baptist	Married	College	\$19,000	House, Car	None	Good
69	Pamela Adams	6666 Willow St.	Homemaker	39	F	Methodist	Married	High School	\$13,000	House, Car	None	Good
70	Quinn Baker	6767 Ash St.	Engineer	50	M	Anglican	Married	College	\$24,000	House, Car	None	Good
71	Rachel Clark	6868 Hickory St.	Nurse	33	F	Catholic	Single	College	\$18,000	House, Car	None	Good
72	Samuel Evans	6969 Walnut St.	Homemaker	37	M	Protestant	Married	High School	\$12,000	House, Car	None	Good
73	Tina Foster	7070 Cherry St.	Teacher	39	F	Baptist	Married	High School	\$16,000	House, Car	None	Good
74	Uma Gibson	7171 Elm St.	Nurse	35	M	Methodist	Single	College	\$17,000	House, Car	None	Good
75	Victor Hall	7272 Maple St.	Farmer	57	F	Anglican	Married	High School	\$11,000	House, Land	None	Good
76	Wendy King	7373 Oak St.	Homemaker	42	M	Catholic	Married	High School	\$14,000	House, Car	None	Good
77	Xavier Lee	7474 Pine St.	Teacher	37	F	Protestant	Single	High School	\$15,000	House, Car	None	Good
78	Yara Miller	7575 Spruce St.	Nurse	45	M	Baptist	Married	College	\$19,000	House, Car	None	Good
79	Zoe Wilson	7676 Willow St.	Homemaker	40	F	Methodist	Married	High School	\$13,000	House, Car	None	Good
80	Adam Adams	7777 Ash St.	Engineer	51	M	Anglican	Married	College	\$24,000	House, Car	None	Good
81	Bella Baker	7878 Hickory St.	Nurse	34	F	Catholic	Single	College	\$18,000	House, Car	None	Good
82	Carl Clark	7979 Walnut St.	Homemaker	38	M	Protestant	Married	High School	\$12,000	House, Car	None	Good
83	Dora Evans	8080 Cherry St.	Teacher	40	F	Baptist	Married	High School	\$16,000	House, Car	None	Good
84	Ethan Foster	8181 Elm St.	Nurse	36	M	Methodist	Single	College	\$17,000	House, Car	None	Good
85	Fiona Gibson	8282 Maple St.	Farmer	58	F	Anglican	Married	High School	\$11,000	House, Land	None	Good
86	Gavin Hall	8383 Oak St.	Homemaker	43	M	Catholic	Married	High School	\$14,000	House, Car	None	Good
87	Hannah King	8484 Pine St.	Teacher	38	F	Protestant	Single	High School	\$15,000	House, Car	None	Good
88	Ian Lee	8585 Spruce St.	Nurse	46	M	Baptist	Married	College	\$19,000	House, Car	None	Good
89	Jessica Miller	8686 Willow St.	Homemaker	41	F	Methodist	Married	High School	\$13,000	House, Car	None	Good
90	Kyle Wilson	8787 Ash St.	Engineer	52	M	Anglican	Married	College	\$24,000	House, Car	None	Good
91	Laura Adams	8888 Hickory St.	Nurse	35	F	Catholic	Single	College	\$18,000	House, Car	None	Good
92	Mason Baker	8989 Walnut St.	Homemaker	39	M	Protestant	Married	High School	\$12,000	House, Car	None	Good
93	Nora Clark	9090 Cherry St.	Teacher	41	F	Baptist	Married	High School	\$16,000	House, Car	None	Good
94	Oscar Evans	9191 Elm St.	Nurse	37	M	Methodist	Single	College	\$17,000	House, Car	None	Good
95	Pamela Foster	9292 Maple St.	Farmer	59	F	Anglican	Married	High School	\$11,000	House, Land	None	Good
96	Quinn Gibson	9393 Oak St.	Homemaker	44	M	Catholic	Married	High School	\$14,000	House, Car	None	Good
97	Rachel Hall	9494 Pine St.	Teacher	39	F	Protestant	Single	High School	\$15,000	House, Car	None	Good
98	Samuel King	9595 Spruce St.	Nurse	47	M	Baptist	Married	College	\$19,000	House, Car	None	Good
99	Tina Lee	9696 Willow St.	Homemaker	42	F	Methodist	Married	High School	\$13,000	House, Car	None	Good
100	Uma Miller	9797 Ash St.	Engineer	53	M	Anglican	Married	College	\$24,000	House, Car	None	Good

V.-BIBLIOGRAFÍA

LIBROS Y CUADERNOS PUBLICADOS

"**Tratamiento de Textos y Enseñanza**". Recursos para la Formación. M.E.C 1987.

"**Las NTI en la Literatura y las Lenguas**". Curso de introducción a las N.T.I en la educación. M.E.C 1988.

APLICACIONES

APLICACIONES DEL VOLUMEN "TRATAMIENTO DE TEXTO Y ENSEÑANZA	IDIOMA Y NIVEL
.Práctica 2 de PTex. O.A pg. 79-85 .Práctica 4 de Ptex. O.A pg. 91-94 .Práctica 6 de Ptex. O.A pg. 98-105 .Práctica Redacción W.A pg. 165-170 .Práct.Le Foot-Ball W.A.pg 182-193 .Práct.Notations W.A.pg 194-202 .Prácticas de Lexicón pg 247-279	Inglés.3ºBUP y COU. Inglés 2ºBUP. Francés 3ºBUP Ing/Fra.Todos niveles. Francés 2º-3º BUP Francés. 3º BUP. Inglés



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN

Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación

632