



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

TÍTULO

**La narración de cuentos en el primer ciclo de Educación Primaria
en entornos con metodología CLIL.**

Propuesta de Intervención.

TRABAJO FIN DE GRADO

**MAESTRO/MAESTRA EN EDUCACIÓN PRIMARIA MENCIÓN LENGUA
EXTRANJERA INGLÉS.**

AUTOR/A: SANDRA PÉREZ IZQUIERDO

TUTOR/A: MIGUEL ÁNGEL ARCONADA MELERO

Palencia. Enero 2016.

ÍNDICE

RESUMEN / ABSTRACT:	4
PALABRAS CLAVE / KEYWORDS:	4
INTRODUCCIÓN	5
OBJETIVOS	6
JUSTIFICACIÓN.....	7
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	9
METODOLOGÍA CLIL	9
Características de la Metodología CLIL	11
Principios de la enseñanza CLIL	12
Desarrollo del lenguaje en contextos bilingües	14
Estrategias para el profesorado	15
EL CUENTO	16
Desarrollo y características de los niños en esta etapa	17
Características de los cuentos	18
Métodos para narrar un cuento	20
Uso e importancia del cuento en el ámbito escolar	21
El juego y su relación con el lenguaje.....	24
LA MOTIVACIÓN.....	26
Estrategias para la motivación del alumnado.....	27
Los cuentos como elemento motivador del alumnado	29
METODOLOGÍA	30
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	31
CONTEXTUALIZACIÓN	31
OBJETIVOS	32
CONTENIDOS.....	37
ACTIVIDADES	37
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	47
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	48
CONCLUSIÓN	49
REFERENCIAS	51
BIBLIOGRAFÍA.....	51
WEBGRAFÍA	53

APÉNDICES 54

RESUMEN / ABSTRACT:

Este trabajo formula una propuesta de intervención para trabajar con el primer ciclo de Educación Primaria, específicamente en segundo curso, en entornos en los que se aplica la metodología CLIL (Content and Language Integrated Learning). Esta unidad se centra en el cuento "The very hungry caterpillar" de Eric Carle (1969), que se intenta interrelacionar asignaturas como Conocimiento del Medio, Educación artística y Matemáticas usando la lengua extranjera como vehículo conductor. El trabajo presenta un repaso teórico sobre la metodología CLIL, el cuento, métodos para narrarlo, estrategias para el profesorado y algunos conceptos básicos sobre la motivación en las aulas.

This work includes a design for the first cycle of Primary Education, specifically in the second grade, in CLIL Methodology (Content and Language Integrated Learning) environments. This unit focuses on the story "The Very Hungry Caterpillar" by Eric Carle (1969) and attempts to interrelate subjects like science, arts and crafts, mathematics inside the second language. The work makes a theoretical overview of CLIL methodology, storytelling methods, strategies for teachers and certain notes of classroom motivation.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS:

Propuesta de intervención, Metodología CLIL, Educación Primaria, cuentacuentos, motivación, juego, actividades, Zona de Desarrollo Próximo, córner de cuentos.

CLIL design, Primary Education, tale, storytelling, theories, motivation, second course, games, activities, Zone of Proximal Development, tale's corner.

INTRODUCCIÓN

Aprender una lengua extranjera en la actualidad no tiene nada que ver con la situación que había hace unos años e incluso la enseñanza de una segunda lengua está ahora más normalizada en edades tempranas. Aprender una lengua extranjera es un componente enriquecedor de la educación en general, ya que se ajusta con los objetivos planteados por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

En este estudio nos centramos en niños de Educación Primaria cuya lengua materna es el español (L1) y su segunda lengua es el inglés (L2) en un entorno o sistema educativo europeo CLIL, esto es, un método de enseñanza basado en competencias el cual desarrollaremos más adelante. Con este trabajo intentamos que el aprendizaje de nuestros alumnos se realice de una manera divertida y estimulante.

Para un niño en etapa primaria las palabras suenan diferente si se tratan con una sonoridad y una magia especial. Un contexto en el que esto se aprecia son los cuentos, un constante flujo de imaginación y fantasía. Según Cervera (1991):

Gracias a la literatura el niño aprende a convertir las palabras en ideas, pues imagina lo que no ha visto, consigue comprender la situación emocional del personaje provocando en él sensaciones como el peligro, el misterio, la aventura... A través de los cuentos disfrutan de un mundo lleno de posibilidades que les permite jugar con el lenguaje, descubrir la magia de las palabras y al mismo tiempo consolidar la relación afectiva entre el niño y el narrador. (p.35)

Gracias a la actividad del cuentacuentos como herramienta, llegaremos a contar historias que motiven y potencien las capacidades de los niños. En esta etapa, contar historias es muy importante para el desarrollo de la lectura, y si aparte lo unimos con el aprendizaje de una segunda lengua, en un entorno de magia e ilusión, puede ser muy beneficioso.

Los cuentos son parte de la cultura de los niños, de los padres, de los abuelos y de la sociedad en general, y son un legado muy importante que tienen que tener presente nuestras generaciones futuras. Cuando leemos un cuento no hay un objetivo concreto

para llegar a contarlos, simplemente disfrutar de la situación de contarlos y escucharlos es suficiente.

Aparte de esto, los cuentos son una estupenda herramienta para que los niños y niñas sepan comunicarse en inglés a través de nuevo vocabulario, los personajes o incluso la gramática

Este trabajo se centra en el uso de los cuentos y, especialmente, el taller de cuentacuentos como base de la enseñanza-aprendizaje del inglés. Por ello, incluimos una propuesta de intervención para trabajar un taller de cuentacuentos en el primer ciclo de primaria.

OBJETIVOS

“Es, en fin, preciso, que el cuento o la historia, nos guste de tal manera que sintamos el deseo urgente de comunicárselo a los niños para que ellos sientan el placer que nosotros hemos sentido al conocerlo.” (Fortún, 2003, p.28).

El primer **objetivo** y el más **general** es el crear una propuesta de intervención para el primer ciclo de primaria en el que se desarrollará el inglés como lengua extranjera (L2) a través de las TICs y el juego, creando actividades que fomenten la creatividad y la imaginación de los niños.

En cuanto a los **objetivos concretos**:

- Explicar las características del cuento tradicional.
- Conocer las aplicaciones, ventajas e inconvenientes del uso del cuento en lengua extranjera.
- Tratar el uso e importancia de la lectura y escritura en el ámbito escolar en un entorno CLIL.
- Relacionar las características del juego y el cuento.
- Saber seleccionar un cuento para el aprendizaje de una segunda lengua.
- Conocer la importancia que tiene la motivación en el aula con una propuesta de cuenta cuentos.

- Realizar una propuesta de intervención trabajando el cuento “The very hungry Caterpillar” de Eric Carle para poder ser utilizada en el aula.

JUSTIFICACIÓN

Como maestros de Educación Primaria y de una segunda lengua como es el inglés, se hace necesario promulgar propuestas de intervención como esta, en la que el uso de los cuentos que nos llaman la atención como docentes como “*The very hungry caterpillar*” o “*Brown Bear, Brown Bear what do you see*” de Eric Carle hacen que tengamos las herramientas para poder mejorar la motivación, y el interés de nuestros alumnos a través de actividades que estimulen el gusto por la lectura y la escritura. También se interrelacionan competencias a través de las actividades propuestas como: la psicomotricidad, la lógica-matemática, las actividades plásticas, la inclusión de las nuevas tecnologías, la competencias sociales y cívicas...

Varias recomendaciones de las políticas CLIL son importantes para nuestra propuesta. (2014): “When learning through CLIL, where an additional language is used, language-supportive resources, methods and activities are actively and coherently used to enable learners to use language purposefully.” Es decir, con la ayuda del AICLE (Aprendizaje Integrado de Lenguas Extranjeras y Contenidos Curriculares) donde una segunda lengua es utilizada, los recursos, métodos y actividades deben ser utilizados de manera coherente y activa para que los alumnos aprendan, y eso es lo que intentaremos con esta propuesta.

Así mismo y como recomendación número 7: “Good CLIL practices are widely reported as being based, in part, on socio-constructivist teaching and learning methods and activities. Any CLIL professional development should aspire to combine language development and methodological competence in interactive teaching and learning approaches.” Por lo que entendemos que la enseñanza de la lengua extranjera debe estar basada en metodologías y actividades que tengan un enfoque constructivista. Todo docente debe combinar el desarrollo del lenguaje desde un enfoque metodológico e interactivo del aprendizaje.

En esta propuesta se quiere elaborar un entorno de aprendizaje en el que cada niño construya su propio aprendizaje creando recursos divertidos mediante el juego y el uso de la lengua que les dará herramientas para aprender de manera divertida y fomentar su motivación.

Este Trabajo de Fin de Grado está relacionado con las competencias generales del Título de Grado en Educación Primaria mención lengua Extranjera (Inglés) que he desarrollado:

- Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio -La Educación-. Se concretará en el conocimiento y comprensión para la aplicación práctica de: aspectos de la terminología didáctica, características psicológicas, sociológicas y pedagógicas, de carácter fundamental, del alumnado en las distintas etapas y enseñanzas del sistema educativo; objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación...
- Saber aplicar conocimientos a mi trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio -la Educación-.
- Tener la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
- Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. Esta competencia conlleva el desarrollo de habilidades de comunicación oral y escrita en el nivel C1 del Marco de Referencia de las Lenguas en Castellano, habilidades de comunicación oral y escrita, según el nivel B1, en lengua extranjera, habilidades de comunicación a través de internet y habilidades interpersonales, asociadas a la capacidad de relación con otras personas y de trabajo en grupo.

- Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. (Aprendizaje autónomo, capacidad de actualización de conocimientos, actitud de innovación...)
- Desarrollar un compromiso ético en su configuración como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

METODOLOGÍA CLIL

Las siglas CLIL significan “Content And Language Integrated Learning”. En castellano se denomina comúnmente de otra manera: AICLE (y así lo denominaremos de aquí en adelante). Estas siglas significan: “Aprendizaje Integrado de Lenguas Extranjeras y otros Contenidos curriculares”.

Las clases que siguen el AICLE tienen una doble finalidad u objetivos prioritarios:

- 1) Aprender una determinada materia.
- 2) Aprender un idioma.

Empezar con AICLE desde edades tempranas facilita mucho la tarea de aprender a comunicarse y resolver problemas en un futuro. Se puede empezar con muy poco tiempo en niños pequeños (realizando juegos, cantando canciones, trabajando cuentos...) y llegar hasta Primaria e impartir clases en las que la mayoría de materias se imparten en L2. Vamos a poner un ejemplo sencillo para que el concepto se entienda: Para realizar cualquier actividad requerimos de cierta destreza y conocimiento. También necesitamos experimentación y práctica. Por ejemplo, un cocinero para preparar grandes platos necesita de instrumentos y ciertas destrezas (guisar, saber cortar bien, cocer, freir,...) para llegar al plato final que es el que muestra a sus clientes.

En un aula AICLE se intenta que lo que los conocimientos que los alumnos aprenden en las clases de inglés o lengua, no se desperdicie, aprovechando otras asignaturas para practicar. También se usan contenidos que puedan servir a los niños en su vida futura y en su entorno cercano. Es decir, se utilizan situaciones reales para que puedan ser usadas día a día y de manera inmediata. Gracias a esto el proceso de enseñanza y aprendizaje es motivador y significativo.

La motivación (de la que hablaremos más adelante), es muy importante para los alumnos y para los docentes ya que los niños que trabajan en un entorno AICLE están motivados a resolver problemas y “saber hacer” cosas en otra lengua que no es la suya. La motivación que tiene el alumno para decir “puedo comunicarme en otra lengua” es lo que hace de esta metodología algo natural y extraordinario.

AICLE ayuda al alumno a desarrollar habilidades comunicativas olvidando que están aprendiendo el idioma y centrándose en la materia misma (conocimientos). Trabajar en estos entornos hace que desarrollen procesos cognitivos de manera óptima. Habilidades como pensar, comunicarse o razonar son ventajosas para ellos a todos los niveles. También es una ventaja la conceptualización (cómo pensamos) ya que mejora la comprensión en lenguas distintas a la nuestra.

Estos entornos no son algo nuevo en ambientes socio-económicos elevados o de la élite social, las escuelas privadas ya contaban desde hace décadas con “experiencias AICLE” y sus alumnos trabajaban otras lenguas integrándolas con la materna. Ahora poder contar con colegios AICLE o CLIL nos hace ser libres y desterrar esa injusticia social y económica y poder acceder a esta habilidad de adquirir lenguas.

Por otra parte, el entorno familiar de los alumnos, suele ser reactivo a todo lo que hemos comentado ya que no creen que sus hijos aprendan contenidos que deben saber tan bien como si lo hicieran en su lengua materna, pero como docentes debemos demostrar que resultará más beneficioso, incluso, aprender en otro idioma que en el suyo y que la motivación y el reto que tienen los alumnos por aprender cosas nuevas es muy beneficioso.

Características de la Metodología CLIL

- La enseñanza se centra exclusivamente en el alumno. Esto quiere decir que se debe fomentar la participación y cooperación del profesor con el alumno. Para ello, se utilizan una serie de estrategias como son: partir de lo particular a lo general, realizar trabajos por proyectos o tareas, utilizar situaciones o ejemplos cercanos a la realidad del alumno, negociar con los alumnos tareas y temas a tratar....
- El aprendizaje debe estar centrado en tareas y procesos. Una tarea es una unidad esencial que implica la realización de una serie de una o más actividades para obtener un producto final propuesto. Las mejores tareas son pues las que motivan y promueven el aprendizaje. Según el Common European Framework of Reference define la tarea como: “Any purposeful action considered by an individual as necessary in order to achieve a given result in the context of a problem to be solved, an obligation to fulfil or an objective to be achieved” (CEFR, p.10)
- El aprendizaje debe ser autónomo e interactivo. Para ello lo desarrollaremos mediante: Tareas que impliquen un convenio de significados, trabajo en grupo y evaluación por parejas, tareas de investigación y descubrimiento, estrategias de comprensión: deducir, pedir aclaraciones, explicaciones...
- La enseñanza tiene que ser flexible y debe facilitar esta. Debe atender a los distintos estilos de aprendizaje, es decir, facilitar la comprensión de contenidos y contexto, es decir, usar el tipo de andamiaje que sea necesario en cada momento. Para ello se debe: Realizar tareas de comprensión de audio, textos y materiales de apoyo, alternar alguna vez los códigos L1 y L2 según sea necesario, Usar estrategias paralingüísticas y lingüísticas: usar imágenes, gestos, parafrasear, repetir, utilizar diagramas, líneas del tiempo...
- Uso de las nuevas tecnologías ya que produce un desarrollo más variado y enriquecido. Su uso también puede ser relacionado con la autonomía del alumnado. Para ello utilizaremos entornos de aprendizaje como: texto, video,

podcast, blogs, webs, Webquest, software, wikis, plataformas como etwinning, comenius...

Principios de la enseñanza CLIL

1. La lengua es un área en sí misma pero se debe utilizar para comunicar y comprender mayoritariamente. Dalton-Puffer denominó a este objetivo de la lengua *language curriculum*: “Undeniably, CLIL classrooms are not typical language classrooms in the sense that language is neither the designated subject nor the content of the interaction, but the medium through which other content is transported” (Dalton-Puffer, 2007, p.3). De esta forma, la autora remarca que las clases AICLE no son las típicas clases de lengua en el sentido que el lenguaje no es designado como asignatura ni es contenido de la interacción pero sí el medio por el cual otros contenidos se transportan.
2. Cada materia necesita un lenguaje específico para aprender. Por ejemplo en la asignatura de “Science” los alumnos deben conocer el lenguaje de la ciencia. El vocabulario, tipos de discurso, estructuras, destrezas lingüísticas que pueden darse en la práctica,... vienen dados por la materia que se está estudiando.
3. Se considera la fluidez como una parte fundamental de la lengua, más incluso que la lingüística o la gramática. Para que el aprendizaje se extienda es fundamental. Es interesante también que se aproveche cualquier oportunidad para que en el aula se produzcan momentos de oralidad (realizar debates con el grupo, puestas en común entre todos,...).

Para entender estos principios debemos centrarnos en acotar un término que es “scaffolding”. El concepto de “andamiaje” es clave en las teorías vigentes de educación. Esta idea está relacionada con las teorías de Vygotsky en la que según el autor los alumnos tienen la capacidad de resolver problemas y estrategias en tareas que pueden ser las siguientes:

- Tareas que no puede realizar por sí mismo.
- Tareas que no puede realizar con cierta ayuda.

- Tareas que puede realizar pero con ayuda de otros.

Otro concepto relacionado con este, y con el que Vygotsky establece una relación es el de concepto de “Zone of Proximal development (ZPD)”. Esta “no es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”. (Martín Bravo y otros, *Psicología del desarrollo para docentes* 2009, p. 51-60)

La intervención del profesor no será eficaz si:

- 1) El aprendizaje se sitúa en la zona de desarrollo real, es decir, si el niño resuelve el solo las tareas y no necesita ayuda.
- 2) El aprendizaje se sitúa fuera del alcance de la zona de de desarrollo próximo, es decir, si le pedimos tareas demasiado difíciles para su capacidad.

La zona de desarrollo próximo no sólo nos permite explicar el presente del alumno sino tener la mejor versión del futuro de este. Por tanto el andamiaje es el conjunto de actividades, estructuras, apoyo que el docente aplica para que el niño construya su propio aprendizaje. Este concepto es fundamental en la metodología CLIL.

Una clase que sigue la metodología CLIL tendría que llevar a cabo las siguientes premisas:

- ✓ Clases que usan los textos o audios de nivel asequible (para evitar la desmotivación).
- ✓ Lengua vista desde lo léxico más que desde lo gramatical.
- ✓ Las destrezas más importantes serán la lectura y comprensión oral, aunque las demás también son importantes.
- ✓ Comenzar con tareas sencilla e ir incrementando la dificultad de estas.

Figura 1. Premisas de una clase CLIL

Desarrollo del lenguaje en contextos bilingües

Las investigaciones señalan que los bebés no discriminan detalles de la fonética de la lengua, sino información prosódica, esto es, la entonación, el ritmo,... de las lenguas. Es decir, hasta los 6 meses los bebés podrían ser políglotas.

Las experiencias de aprendizaje de las lenguas pueden agruparse en dos distinciones:

- *Bilingüismo simultáneo*: dos lenguas a la vez.
- *Bilingüismo sucesivo*: se aprenden de forma sucesiva.

Aunque el primero tiene mayores facilidades, si el niño aun es pequeño y está motivado hacia la segunda lengua, no tendría dificultades para dominarla y utilizarla en diversos contextos.

Muchos estudios intentan demostrar si es bueno o no estimular a los niños desde pequeños para ser bilingües y la mayoría demuestran que sí es beneficioso para ellos aprender al menos dos idiomas, y que debe hacerse en primeras etapas ya que es más sensible para el aprendizaje de lenguaje. Durante los dos primeros años de vida las neuronas se adaptan a cualquier pronunciación que oiga el niño, las condiciones de interacción comunicativa de esta etapa son más favorables para la adquisición del lenguaje por las condiciones perceptivas y cognitivas. Los niños son capaces de dominar un vocabulario extenso pero también dos gramáticas distintas entre sí, utilizando un orden de las palabras adecuado, las pausas y los gestos característicos de cada idioma.

Los niños que a los tres años adquieren de manera progresiva otro idioma (ya saben su lengua materna L1 y se incorpora otra L2) parece ser que tardan alrededor de un año en conseguir un dominio similar a la lengua materna en la nueva lengua.

Para que el bilingüismo sea positivo para el desarrollo cognitivo del niño se tienen que dar ciertas circunstancias propuestas por Mariscal (2008) en *Psicología del desarrollo para docentes*:

- Si se logra un nivel de conocimiento suficiente en las dos lenguas es porque se ha tenido el contacto e interacción adecuados con cada una.
- Si los niños que aprenden la segunda lengua en el colegio adquieren un buen desarrollo de la lengua materna.
- Si los antecedentes familiares (culturales, afectivos y sociales) son favorables.
- Si hay un buen prestigio social de ambas lenguas. Cuando esta situación no se da, se pueden aplicar estrategias que sirvan para compensar esta situación, a través de programas escolares, sociales, etc...
- Si los padres, profesores y educadores en general manifiestan actitudes y expectativas positivas en relación al desarrollo integral del alumno. (p. 93)

Concluimos este apartado enfatizando las ventajas que se pueden conseguir con una condición de bilingüismo. De acuerdo a Martín Bravo y Navarro Guzmán (ibídem, 2009), estas ventajas pueden ser sociales, profesionales, cognitivas y lingüísticas ya que los niños bilingües son mejores en pruebas de competencia lingüística son menos egocéntricos en la comprensión del lenguaje y son más empáticos y sensibles en relación a los demás. Además están más sensibilizados y motivados hacia la diversidad cultural y lingüística.

Estrategias para el profesorado

Los pasos que debemos seguir a la hora de planificar el diseño son:

1. Decidir un tema para trabajar y formular los contenidos, objetivos y criterios e instrumentos de evaluación.
2. Intentar buscar en la lengua recursos para poder trabajar el contenido: estructura, destrezas, discursos, vocabulario...
3. Buscar recursos, herramientas TICs que vayamos a utilizar en esta propuesta.
4. Seleccionar una “final task” y las actividades que vamos a llevar a cabo en este proceso.

5. Estructurar un andamiaje que formará parte de la propuesta para el fomento del lenguaje.
6. Proponer la metodología que vamos a seguir en cuanto a agrupaciones, timing, etc...

Para organizar nuestra propuesta utilizaremos unas tablas que se mostrarán en la parte práctica de este trabajo. Utilizar esta guía o plantilla nos ayuda a planificar y programar actividades con metodología CLIL:

- Ayuda a no improvisar en la práctica docente.
- También ayuda a reflexionar sobre la práctica y mejorar, generar nuevas ideas, prever problemas, proponer soluciones,...
- Nos ayuda a modificar la propuesta según contextos y dependiendo de las características de los alumnos.

EL CUENTO

Los cuentos son para los maestros la herramienta con la que poder desarrollar capacidades en los alumnos, pero no sólo eso, los cuentos son de gran importancia en cualquier sociedad. Gómez de Lora (2009) en Manual de literatura infantil y juvenil sostiene que:

Personajes de la literatura infantil como Cencienta, Asterix o Harry Potter captan la atención de cientos de millones de personas de todas las edades. Prueba de ello es que sus nombres dan título a películas multimillonarias y sus iconos presiden las puertas de los parques temáticos. Los protagonistas de las aventuras infantiles se utilizan como gancho para atrapar al público. ¿Por qué es tan hipnótico este género literario? Quizá la razón es que muchas de sus historias son sublimes e ilusionantes, dos categorías estéticas muy atractivas para los lectores. Lo sublime nos hace creer que podemos alcanzar la felicidad o, al menos, que no debemos dejarnos llevar por la desesperanza cuando tratamos de acercarnos a ella. Gracias a lo ilusionante transmitimos sin miedo y sin demasiada dificultad la realidad a la ficción y viceversa con la enorme potencia que el viaje aporta a nuestro bienestar. (p. 13)

Es importante enmarcar la teoría respecto al cuento, el juego y las características de ambos.

Desarrollo y características de los niños en esta etapa

Las etapas del desarrollo del juego y la simbología se realizan para llegar algún día a ser un adulto. “Lo que les gusta a los niños es aquello que les enseña algo” (Gómez de Lora, 2009, p.27)

Los niños en Educación Primaria de 6 a 12 años en los cuales nos vamos a centrar en este trabajo, se encuentran en una fase de culminación del repertorio fonético y un desarrollo semántico, gramatical y pragmático.

Respecto al desarrollo fonético, los límites normales de este desarrollo se producen en este rango de edad. Estimularemos pues ese desarrollo con la lectura y escritura. Las investigaciones confirman que el desarrollo metafonológico (es decir, la posibilidad de descomponer una palabra en sílabas y fonemas, indispensable para la descodificación de la lectura) y el aprendizaje de la lengua escrita se refuerzan mutuamente.

Pasando al desarrollo semántico, gracias a la información que los niños reciben en las aulas y gracias a las diferentes áreas se produce el aumento de vocabulario y comprensión de este. Cada vez van mostrando mayor comprensión de los conceptos más complejos y abstractos entendiendo también los diferentes campos semánticos. En estas edades se alcanza el conocimiento abstracto del significado ya que es independiente de la propia interpretación y favorece la competencia semántica.

En cuanto a la morfosintaxis, la gramática se compone de relaciones que crean una estructura en el lenguaje y engloba tanto la morfología como la sintaxis. (Karmiloff y Karmiloff Smith, 2005, p.133). En torno a los 4 años su capacidad sintáctica crece incrementando el uso de oraciones complejas (Por ejemplo, pasan de “casa azul” a “la casa es azul”) y pueden utilizar ya oraciones como las coordinadas, de relativo, y más tarde subordinadas temporales y causales. Los niños de cinco a seis años tienen dificultades con las pasivas ya que las adquieren en edades posteriores.

La pragmática según la RAE se define como: “Disciplina que estudia el lenguaje en su relación con los usuarios y las circunstancias de la comunicación”¹. Las investigaciones sobre el desarrollo de la pragmática se han realizado sobre el desarrollo de las habilidades conversacionales y narrativas, por lo cual nos vamos a centrar en ellas. La habilidad de contar o narrar una historia es complicada ya que como hemos dicho los niños tardan en entender las oraciones complejas. Para narrar deben conocerse mecanismos de coherencia y cohesión discursiva. La coherencia se refiere a la manera en la que la narración se mantiene unida de principio a fin. En Educación Infantil les resulta fácil observar imágenes y contar un cuento aun sin saber leer. A los 7 u 8 años los niños son capaces de narrar un cuento de manera coherente e incluso utilizar su imaginación para crear nuevas historias. En cuanto a la cohesión, los niños de Educación Primaria utilizan correctamente mecanismos de cohesión, es decir, dominan elementos como los pronombres, conectores temporales, causales, elipsis, anáforas...

Y ¿Qué ocurre con las emisiones no literales del lenguaje? Pues respecto a ironías, metáforas, refranes, modismos, metonimias, peticiones indirectas. De acuerdo con sendas investigaciones se empiezan a desarrollar a los 3 años (por ejemplo: “las nubes son como algodón”) aunque no se entienden muchas de las emisiones no literales. Este desarrollo se produce en edades más tardías con la adquisición de los 6 a los 12 años de la ironía, que es la emisión más complicada.

Debemos pues tener en cuenta el desarrollo lingüístico de los alumnos para poder adaptar nuestra propuesta a sus capacidades.

Características de los cuentos

Según Anderson Imbert (2007) podemos definir el cuento como:

Una narración breve en prosa que, por mucho que se apoye en un suceso real, revela siempre la imaginación de un narrador individual. La acción —cuyos agentes son hombres, animales humanizados o cosas animadas— consta de una serie de acontecimientos entrelazados en una trama donde las tensiones y

¹ Fuente: www.rae.es

distensiones, graduadas para mantener en suspenso el ánimo del lector, terminan por resolverse en un desenlace estéticamente satisfactorio” (p.40)

Un cuento es una breve narración de hechos que está protagonizado por personajes (un grupo reducido casi siempre) y con un argumento muy sencillo. Haremos primero una categorización general:

Cuento popular	Cuento literario
<ul style="list-style-type: none"> ✓ De transmisión oral. ✓ Tradicional. ✓ Múltiples versiones en las que coincide la estructura pero se cambian detalles. ✓ Subtipos: cuentos maravillosos, cuentos de animales, cuentos de costumbres, cuentos de hadas... 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Transmitido por la escritura ✓ suele tener un autor conocido. ✓ Generalmente una sola versión, sin variantes.

Figura 2. Características del cuento popular y literario.

Las características particulares del cuento que lo hacen diferente a otros géneros breves son:

- Narración: Es un relato de hechos imaginarios o reales que les ocurren a ciertos personajes en cierto lugar. Cuando se cuenta un cuento estamos narrando.
- Ficción: Aunque en algún cuento puedan narrarse hechos reales, el cuento suele apartarse de la realidad.
- Argumentación: Consta de una serie de hechos interrelacionados: acción y consecuencias y tiene un formato fijo: introducción, nudo y desenlace. A diferencia de una novela, en los cuentos los hechos son encadenados en una única sucesión de hechos.
- Estructuración: Los cuentos tienen una estructura centrípeta, es decir, los elementos están entrelazados y son indicios del argumento principal.
- Sólo existe un personaje principal: Se habla siempre de un personaje en concreto aunque haya más variedad, pues es en quien van a incidir los hechos.

- Unidad: Es como una poesía. Un cuento está pensado para leer de principio a fin. No podemos cortar la narración ya que no es como la novela que si podemos leerla por fragmentos.
- Una premisa es que los cuentos deben ser breves.
- El cuento debe estar escrito en prosa, con sangrías, puntos aparte...

Métodos para narrar un cuento

Para los entendidos en la materia contar un cuento es un arte. De acuerdo con Fortún (2003), en *El arte de contar cuentos a los niños*, debemos diferenciar entre la literatura y la oralidad. Mientras el lenguaje oral es flexible el texto escrito tiene un lenguaje literario que no se puede alterar. La oralidad nos permite tener una serie de reiteraciones en la comunicación, gracias al lenguaje coloquial, y esto sólo se puede llevar a cabo con una buena preparación del narrador.

Los cuentos no pueden narrarse de memoria. El mismo cuento debe reelaborarse para poder enriquecerlo y poder improvisar. El cuento que se narra es recreado por el narrador y toma vida en su boca por eso lo denominamos “el arte con vida”. Narrar un cuento oralmente necesita comunicar una vivencia, para llevar al público la fuerza de algo real. Se produce un resumen del texto, a través de los gestos y a veces esto sustituye a las palabras. Para un narrador de cuentos debe haber ciertos recursos indispensables:

- Lenguaje verbal.
- Lenguaje vocal que matiza el anterior.
- Lenguaje no verbal.
- Las pausas con determinada intención y para mostrar intensidad dramática.
- La reiteración de palabras, muy útil pues enriquece la comunicación.
- El ritmo en la narración

Cuando el futuro narrador “estudia” y trabaja un cuento para llevarlo a su público, debe transformarlo en acción y pasarlo a un lenguaje directo con soliloquios, diálogos y otros recursos. Para incorporar personajes en la narración que son diferentes entre sí

necesitamos, cambiar la voz. .Para ello no es indispensable, pero se necesita realizar un profundo estudio de los rasgos personales de los personajes. Por supuesto si el narrador realiza voces diferentes, deberá conservarlas hasta el fin de la narración.

Contar un cuento sólo se logra mediante una interacción entre el narrador y su audiencia que en nuestro caso son los niños, así que se debería tener en cuenta las condiciones necesarias para que esto se logre y crear espacios para la buena acústica y la comunicación.

Uso e importancia del cuento en el ámbito escolar.

Para que un docente pueda utilizar un cuento en el aula debe realizar una serie de adaptaciones para poder ser utilizado así como una serie de recomendaciones que hay que tener en cuenta a la hora de contarlos y trabajar con ellos.

Lo primero, debemos tener en cuenta las partes del cuento y adaptar estas al entorno en el que vamos a trabajar, las características de los alumnos, etc...

- **Introducción:** Debe ser rápida y empezar por frases hechas como “Once upon a time...” o “There was a...”. Los niños son ajenos a los motivos por lo que no hay que justificar mucho la exposición para que la acepten sin discusión. Por supuesto la capacidad de creatividad y creación del maestro es más importante que cualquier introducción tradicional por lo que podemos variarla según consideremos.
- **Nudo:** Esta parte del relato, como en toda obra literaria, es lo más importante. Es recomendable usar el mismo nombre, adjetivo o los dos unidos para designar a los personajes o cosas y se podrán repetir tantas veces como se quiera sin que el niño se aburra o canse. Lo mismo se puede hacer cuando son las acciones las que se repiten. Esto es muy importante para los niños de menor edad. Cuanto más incrementa la edad podemos tener mayor libertad y menor rigidez.
A los niños les gusta adivinar, no asombrarse y saber las palabras que van a utilizarse en determinado momento y aprendérselas: “But he was still very hungry” (“The very hungry caterpillar”) y se sorprende al decir por cuarta vez que aunque la oruga ha comido tantas cosas sigue hambrienta.

Para adaptar un cuento que va a ser trabajado con niños de primer ciclo de primaria, debemos eliminar todo lo que no es necesario y que no añada belleza a la narración sobrecargándola de manera inútil. Los cuentos necesitan una unidad de tiempo y acción y, si no la tiene, debemos reformularlo para ello. Lo que no se debe hacer bajo ningún concepto es variar el nombre de los personajes ya que casi siempre son muy sonoros e infantiles.

- Desenlace: No debe ser excesivamente largo, pero si debe finalizar con todo lo contado y no dejar nada en el tintero. Casi siempre suelen acabar con “They were happily ever after”, “Snip, snap, snout, this tale's told out”, “The end”.

Todo el mundo es capaz de contar algo, ya sea para que entiendan un hecho que queremos contar o algo para hacer reír. Lo mismo ocurre con los cuentos. Todo el mundo sabe comunicar y contar una historia. En cambio, muchos no saben lo que tienen que hacer para que un niño atienda a un cuento o se entretenga con ello. Esto ocurre porque no aman las historias que cuentan o porque han olvidado su infancia. El maestro debe leer detenidamente la historia que va a contar, extraer su esencia, mirar detenidamente las ilustraciones para echar a volar nuestra imaginación y meternos en la piel de los personajes como si los hubiéramos vivido. Con todo esto, narraremos la historia también para nuestra propia satisfacción. Hay personas que no han oído contar cuentos cuando eran niños o no han leído lo suficiente y por ello les costará mucho enfrentarse a la narración de cuentos y aún más narrar los cuentos a niños más pequeños ya en la edad adulta.

Para narrar bien un cuento no debemos aprenderlo de memoria, palabra por palabra, puesto que provoca una rigidez absurda. Tampoco debemos leerlo un par de veces y creer que ya lo dominamos, porque seguramente dejamos en el aire detalles que ni los oyentes ni incluso el narrador pueden verlo en todo su esplendor. Por ello, lo mejor sería después de haberlo leído bastantes veces, y conocer su esencia, hay que ponerse en los ojos de los personajes y vivir los hechos que se suceden sólo reproduciendo de memoria las frases más importantes que serán narradas con las mismas palabras. También es buen consejo escribir el cuento muchas veces para recordarlo.

A la hora de la verdad, ¿cómo se debe contar el cuento? Mostramos en el siguiente cuadro las estrategias que podemos seguir a la hora de narrar un cuento:

La narración debe ser clara y fonéticamente correcta ya que el alumno debe conocer el lenguaje gracias a esta actividad.
La voz no debe ser forzada pero tampoco monótona o de tono bajo. No se debe gritar. Sino que debe narrarse de una manera agradable, variando la voz según las acciones de manera clara. A los niños les encantan las diferentes voces que tienen los personajes y siempre debemos conservar esas voces y ademanes en los diálogos entre ellos hasta el final del cuento. La entonación en los cuentos es importantísima ya que en algunas partes se necesita mayor gravedad y en otras mayor dulzura.
El narrador debe mostrar seguridad, placer al contarlos. No se debe dudar y debe ser narrado como si los hechos les estuviéramos viviendo en el mismo momento en el que se cuenta.
Debemos tener en cuenta los tiempos, una estrategia importante es la calma. Hay que contar el cuento con tranquilidad, tomándose el tiempo necesario. Se debe ensayar anteriormente para controlar estos tiempos.
El narrador debe saber que la programación de la narración puede variar y que en algunas partes puede acelerar y en otras estar más pausado. Los hechos más importantes o el desenlace final deben contarse con calma y seguridad.
En niños del primer ciclo de Primaria, el narrador empezará a reírse en ciertas situaciones para que los niños entiendan que el cuento es gracioso o exagerado. Después ellos entenderán que es así y disfrutarán más de la narración. Por lo tanto, dejémosles reír para continuar con el cuento.
Hay días en los que los niños están intranquilos o nosotros estamos nerviosos o cansados pero debemos pensar que todo va a salir bien y está bien preparado, que los niños van a disfrutar con él y que lo harán suyo. Por eso debemos contar con una gran seguridad y confianza en nosotros mismos. Un niño que lee un cuento por el mismo no tiene el mismo encanto que la fantasía que le puede aportar un narrador, los tonos de voz, el lenguaje no verbal, y la emoción que les provoca.

Figura 3. Estrategias para narrar cuentos.

El juego y su relación con el lenguaje

Queremos entender y conocer el concepto del juego en esta etapa y los tipos de juego que realizan los niños en relación a su edad, así como la relación que tiene con la narración de cuentos. El juego es muy importante para el desarrollo cognitivo, social, y afectivo- emocional, así como una buena herramienta para el progreso eficaz del aprendizaje que puede usarse en todas las áreas así como para trabajar temas transversales.

Los rasgos distintivos del juego son las siguientes:

- Placer: el juego siempre es divertido y placentero que siempre es entendido como algo lúdico y que provoca emociones positivas.
- Libertad: El niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar, los medios con los que realizarlo, lo que representarán los objetos, etc...
- Proceso: Sus motivaciones son intrínsecas, no tiene metas o finalidades extrínsecas. Por ello si se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde la atracción y el carácter del juego.
- Acción: Jugar es hacer y siempre implica participación activa por parte del jugador.
- La ficción: Es otra característica fundamental del juego. Jugar es hacer “como sí” teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. La ficción se contrapone a lo real y le permite al niño liberarse de las imposiciones que lo real le impone.
- Seriedad: El niño, cuando juega (ya sea haciendo un castillo de arena, una torre con cubos o con muñecas), pone todo su empeño en la tarea, y está tan absorto en ella como un adulto cuando se encuentra interesado y concentrado en el trabajo que realiza.
- Esfuerzo: A veces un juego requiere mayor cantidad de energía que una tarea obligatoria. Muchos de los juegos infantiles agotan a los niños; incluso, en muchos momentos, los protagonistas buscan la dificultad y se ponen como meta su superación.

Los autores clásicos también han tratado sus estudios sobre el juego. Así vemos en la *Figura 1* que unos se centran mayoritariamente en las características internas del juego y otro como Linaza analizan la función del juego en el desarrollo y como puede ser útil incluso como terapia.

<i>Huizinga (1938)</i>	<i>Piaget (1979)</i>	<i>Linaza (1997)</i>
Placer: gusto por su ejecución.	Placer	Produce placer por sí mismo.
Libre, pero ordenado: no implica obligación, pero hay que seguir ciertas reglas.	Espontaneidad: contrapuesto a obligaciones.	Actividad libre y espontánea. Motivación intrínseca.
Superfluo: no tiene una finalidad fuera del juego.	Desinterés: no tiene finalidad aparente.	Predominio de los medios sobre los fines.
Misterio y evasión que hace que la persona viva situaciones ficticias.		Es de carácter simbólico, implica la representación de algo.
Delimitado en tiempo y espacio: tiene un tiempo y un espacio donde se efectúa.		Actividad social dirigida culturalmente.
		Tiene conexiones con el desarrollo cognitivo, social y emocional.
		Puede ser utilizado como instrumento terapéutico.

Figura 4. Funciones del juego

Respecto a la relación que tiene el juego con la narración de cuentos en Educación Primaria, según Garaigordobil (2008) en *El juego como estrategia didáctica*:

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser

humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales... Desde el punto de vista del desarrollo intelectual, jugando los niños aprenden, porque obtienen nuevas experiencias, porque es una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus conocimientos y para solucionar problemas. Los estudios que han analizado las conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual permiten llegar a diversas conclusiones (*Figura 5*). Los trabajos que han evaluado los efectos de programas de juego aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad (verbal, gráfica, motriz...), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, diálogo creativo, capacidad de contar historias...) y las matemáticas (soltura en matemáticas, aptitud numérica...). (p. 13-14)

- ✓ El juego desarrolla las capacidades de pensamiento.
- ✓ El juego crea zonas de desarrollo potencial.
- ✓ El juego estimula la atención y la memoria, que se amplían al doble.
- ✓ El juego fomenta el descentramiento cognitivo, porque en él los niños van y vienen de su papel real a rol, un trabajo de construcción y creación, incluso cuando los niños juegan a imitar al realidad la construyen internamente.
- ✓ El juego potencia el desarrollo del lenguaje. Por un lado están los juegos lingüísticos (trabalenguas, canciones,...). Por otro lado, para jugar el niño necesita expresarse y comprender, nombrar objetos...

Figura 5. Conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual.

LA MOTIVACIÓN

La motivación es un conjunto de fuerzas internas o rasgos personales, de respuestas conductuales a determinados estímulos o de diferentes escenarios o creencias y afectos. Una de las definiciones que engloba la de casi todos los autores que tratan este tema es la de Pintrich y Schunk (2006), citado por Martín Bravo (ibídem, 2009). En ella entienden la motivación como: “El proceso que nos dirige hacia el objetivo o la meta de una actividad, que la instiga y la mantiene.”

Sendas investigaciones destacan que los alumnos que tienen como característica principal altos niveles de motivación y utilizan estrategias motivacionales se implican en mayor medida en el proceso de aprendizaje, aplicando un mayor esfuerzo y

procurando un alto rendimiento académico y de satisfacción. Como docentes vamos intentar conocer las diferentes teorías que se han realizado sobre la motivación, las estrategias que podemos llevar a cabo en el aula con nuestros alumnos y cómo podemos “evaluar” dicha motivación.

Con ello pretendemos explicar por qué los alumnos eligen cierta actividad, por qué se comprometen con algunas, por qué persisten en unas y en otras no, por qué buscan ayuda en el profesor en ciertas actividades y en otras necesitan la ayuda de sus compañeros... Los alumnos con alta motivación se caracterizan por realizar tareas de relativa dificultad, con niveles altos y dispuestos a trabajar duramente para conseguir metas a largo plazo.

Estrategias para la motivación del alumnado

Los alumnos cuya motivación es alta, se caracterizan por una tendencia a involucrarse en tareas académicas y saber gestionar su propia motivación. Una forma efectiva de gestionar esto es utilizando estrategias que le permitan regular sus emociones y mantener el nivel de esfuerzo hasta que se produzca el aprendizaje.

Las estrategias motivacionales, poco estudiadas pero no por ello menos importantes, estudian los afectos y motivos que conducen al inicio y mantenimiento de las conductas. Podemos definir dichas estrategias como procedimientos por los cuales los alumnos los utilizan para favorecer estados emocionalmente adaptativos y gestionar situaciones de riesgo que repercuten en su bienestar personal. Estas estrategias no están directamente relacionadas con los contenidos del aprendizaje pero ayudan al alumno a mantener su autoestima y autocontrol, y esto repercute en el proceso de aprendizaje. Dentro de la Educación Primaria, pasamos a enumerar las distintas estrategias a utilizar:

1. Autoafirmación. El alumno se siente a la defensiva al ser evaluado negativamente en un determinado campo y se siente mejor al estar en otro en el que se siente más competente y su evaluación es positiva. Por ejemplo: Cuando un niño se siente fracasado con la asignatura de matemáticas y busca autoafirmación en la asignatura de conocimiento del medio, en la se siente mejor estudiante.

2. Generación de atribuciones externas. En esta estrategia, la culpa es de los resultados académicos, sean buenos o malos, son factores externos. Es decir, el alumno vincula los resultados a la dificultad de la tarea, el profesor o incluso la suerte.
3. Generación de metas. Se dan varios tipos de metas u orientaciones al finalizar la etapa: 1) Aprender cosas nuevas. 2) Ser el mejor de la clase. 3) Evitar quedar mal delante de sus compañeros. Por ejemplo: Hay alumnos que pasan por tener ideas claras de lo que quieren (meta 1) hasta alumnos altamente competitivos (meta 2)
4. Self-handicapping (autoimpedimento). El alumno se protege del fracaso. La causa del rendimiento bajo no se achaca a la propia competencia sino al obstáculo. Por ejemplo: El alumno que achaca la mala evaluación del área de Lengua por que realizó una excursión el día antes o no haber estudiado la víspera.
5. Pesimismo defensivo. Esta es una estrategia en la que el alumno sostiene bajas expectativas de éxito ante determinada materia. Son utilizadas frases como “se me da fatal esta asignatura”, “Soy muy malo para esto” para regular esfuerzos y lograr buenos resultados en planos de menor exigencia. Es decir, se plantea objetivos a la baja.
6. Comparación. En esta estrategia los alumnos comparan más las notas o resultados que el aprender en sí. Tienen cierta obsesión con superar a sus compañeros. Si los resultados son buenos, alimentan la satisfacción del alumno.
7. La mentira. Suele estar unida a la anterior. Se entiende mejor con un ejemplo: El alumno se inventa lo mucho que estudia, lo bien que prepara sus tareas y exámenes y las notas que no ha sacado. Distorsiona la realidad para compararla con sus compañeros.
8. Valoración social. El alumno busca elogios en el maestro o la familia del mismo. Evita las consecuencias que tendría si hubiera otra situación negativa. Por ejemplo: El alumno que busca sacar buenos resultados para que sus padres le dejen el ordenador por las tardes.

Estas son las estrategias que pueden utilizar los alumnos para estimular su motivación, pero no todas son las más eficaces o adecuadas. Muchas buscan la defensa de la imagen propia o el estar bien consigo mismo, esto es fundamental en Educación Primaria.

También es verdad que en nuestra labor como docentes, hay que ir desmontando estas estrategias y que debemos cambiarlas por otras que promuevan el mayor rendimiento académico, así, el autoimpedimento, pesimismo defensivo, autoafirmación, mentira, comparación y atribuciones externas no son lo mejor y deberíamos ir modificándolas por otras que fomenten la motivación por el aprendizaje y el estudio.

Los cuentos como elemento motivador del alumnado

Los cuentos provocan una curiosidad en los alumnos, estimulan la imaginación de estos y desarrollan su inteligencia como ya hemos comentado. También facilitan la expresión y aplicación de emociones y sentimientos. Pone a los niños en contacto con problemas y la resolución de estos. Para ellos, escuchar la narración de un cuento es una fuente de aprendizaje pero también de placer. Todo lo comentado sobre los cuentos anteriormente nos hace pensar que es un medio para propiciar la motivación a la hora de empezar con ciertos aprendizajes.

Por lo que podemos resumir que gracias a ellos:

- Acerca al niño al entorno y a la realidad.
- Se realizan en entornos relajados y de diversión.
- Hay relaciones de confianza entre profesor y alumno.
- Les ayuda a conocer conceptos de la moralidad. El bien y el mal.
- Se consigue que los alumnos adquieran valores a través de los personajes.
- Resuelven problemas que se les plantean.
- Ayudan a transmitir miedos y angustias que les preocupan.
- Despliegan un espíritu de crítica.
- No sólo desarrollan el lenguaje como aspecto de comunicación sino también el aspecto creativo y estético. Con ello podrán imaginar y crear nuevos cuentos.
- Les ayuda a comprender roles y desarrollarse socialmente.
- Propician el diálogo entre niños y adultos y entre el niño y sus compañeros. También ayuda a la resolución de conflictos.
- Fomenta la evolución de la personalidad.

Gracias a este trabajo se defiende que en el aula CLIL sería muy aconsejable crear un “córner de cuentos” como un espacio de distensión y aprendizaje en el que sólo se trataría la literatura. Sería otro recurso más para fomentar el gusto por la lectura y a la vez desarrollar las actividades comunicativas y de expresión.

METODOLOGÍA

En esta propuesta la metodología que utilizaremos además de AICLE, en la cual se centra este trabajo, es la constructivista. El alumno es responsable de su propio aprendizaje. Para ello damos a los alumnos herramientas para ello así como los recursos necesarios para crear procedimientos y resolver problemas que les puedan surgir.

El constructivismo tiene un marco teórico en el que el proceso de enseñanza aprendizaje distingue un proceso de participación y motivacional del sujeto. De esta forma, el conocimiento es una construcción del sujeto que aprende. Esta metodología permite construir experiencias a los niños, de forma que el conocimiento no es medible sino que cada persona tiene su escala.

Nos permite pues crear un contexto de aprendizaje, en la que los niños aprenden por si mismos los contenidos a partir del cuento y el maestro es guía y apoyo de su trabajo. Favorece también el trabajo cooperativo ya que los alumnos que tengan alguna dificultad serán ayudados por compañeros que sepan hacer dicha tarea. Así entre todos colaboramos y nos ayudamos a aprender.

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Esta propuesta consta de una unidad didáctica en la que detallamos desde los objetivos a conseguir en un espacio de tiempo concreto hasta las actividades de evaluación a realizar, así como su contribución al desarrollo de las competencias básicas.

CONTEXTUALIZACIÓN

Para llevar a cabo esta propuesta se ha realizado la selección del cuento “*The very hungry caterpillar*” de Eric Carle obra del 1969. (Anexo 1). Esta propuesta está destinada a alumnos de 2º curso de Primaria. El alumnado a la que va dirigida se encuentra en el primer ciclo de Primaria. Los niños de esta edad tienen unas características que como docentes necesitamos conocer para trabajar con ellos. Estos niños son imaginativos, activos, aprenden de la realidad cercana y tienen muchísima curiosidad por el mundo que los rodea. También están en pleno desarrollo cognitivo, personal, social y moral, así como en una progresión en la adquisición de la lengua.

He elegido el curso de 2º de Primaria, por que los niños de este curso tienen ya un bagaje algo más amplio en cuanto a la comprensión de la lengua extranjera (En colegios con metodología AICLE trabajan con ello desde Educación Infantil). Es un curso importante ya que finalizan con el primer ciclo y empiezan a aprender conceptos importantes que servirán de apoyo para posteriores ciclos. Este cuento es muy adecuado para esta edad, ya que es sencillo, pero se trabajan muy bien los días de la semana, los números, los colores, alimentos... En esta unidad queremos fomentar la interdisciplinariedad desde la óptica de los contenidos. Se plantearán de manera que dependan de un marco más amplio que permita integrarlos en varias asignaturas de la jornada escolar: Science, Maths, Arts and crafts...

Todo proyecto se lleva a cabo en un ambiente en el que se tendrán en cuenta las características de todos los alumnos: emocionales, intelectuales y físicas. Se llevará a cabo el principio de individualización, pero teniendo en cuenta características del grupo-clase, aspecto que se desarrollarán posteriormente, en el apartado de atención a la diversidad de la propuesta.

Se mostrarán a continuación 12 actividades cuyo tiempo de desarrollo será aproximadamente de 3 semanas divididas en 6 sesiones de 50 minutos. Estas

actividades están preparadas para trabajar en aulas con metodología AICLE y siguiendo el horario del centro en el que se implanten las asignaturas L2.

OBJETIVOS

Los objetivos son las herramientas con las que mostramos lo que queremos conseguir como resultado del aprendizaje. Los hemos dividido escogiendo los vinculados a esta unidad en objetivos generales de etapa y objetivos de área en la LOE (2006)² y en el DECRETO 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Respecto a los objetivos didácticos, estos se mostrarán en las tablas de cada sesión.

1) Objetivos generales de la Educación Primaria: La educación primaria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje con los que descubrir la satisfacción de la tarea bien hecha.
- Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana, valorando sus posibilidades comunicativas desde su condición de lengua común de todos los españoles, y desarrollar hábitos de lectura como instrumento esencial para el aprendizaje del resto de las áreas.
- Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- Iniciarse en el aprendizaje y utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciban y elaboren.
- Comunicarse a través de los medios de expresión verbal, corporal, visual, plástica, musical y matemática, desarrollando la sensibilidad estética, la creatividad y las capacidades de reflexión, crítica y disfrute de las manifestaciones artísticas.

² Cuando nos referimos a la LOE se entiende que tenemos en cuenta las modificaciones de esta introducidas en la LOMCE que está vigente desde el 2013

- Conocer y valorar los animales y plantas y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.

2) Objetivos de áreas:

✓ Conocimiento del medio natural, social y cultural:

- Adquirir y utilizar correctamente de forma oral y escrita el vocabulario específico del área que permita el desarrollo de la lectura comprensiva a través de textos científicos, históricos y geográficos.
- Conocer y valorar la importante aportación de la ciencia y la investigación para mejorar la calidad de vida y bienestar de los seres humanos.
- Adquirir y desarrollar habilidades sociales que favorezcan la participación en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario, y respetando los principios básicos del funcionamiento democrático.
- Identificar los principales elementos del entorno natural, social y cultural, resaltando los de Castilla y León, analizando su organización, sus características e interacciones y progresando en el dominio de ámbitos espaciales cada vez más complejos.
- Interpretar, expresar y representar hechos, conceptos y procesos del medio natural, social y cultural mediante códigos numéricos, gráficos, cartográficos y otros.
- Identificar, plantearse y resolver interrogantes y problemas relacionados con elementos significativos del entorno, utilizando estrategias de búsqueda y tratamiento de la información, formulación de conjeturas, puesta a prueba de las mismas, exploración de soluciones alternativas y reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos, valorando su contribución a la mejora de las condiciones de vida de todas las personas.

✓ Lengua Extranjera:

- Escuchar y comprender mensajes en interacciones verbales variadas, utilizando las informaciones transmitidas para la realización de tareas concretas relacionadas con su experiencia.
- Reconocer y utilizar las estrategias básicas de comunicación (verbal y no verbal) y las normas sociales que rigen la participación en tareas que requieran intercambios orales.
- Expresarse e interactuar oralmente en situaciones habituales de comunicación, siguiendo el guión de intervención adecuado a los discursos y utilizando procedimientos verbales y no verbales, adecuados al texto y la situación concreta, y adoptando una actitud respetuosa y de cooperación.
- Planificar, organizar y escribir textos diversos con finalidades variadas y estructura adecuada a los diferentes tipos de discurso, utilizando diferentes soportes y fuentes de información.
- Leer de forma comprensiva textos de diversa tipología relacionados con sus experiencias e intereses, extrayendo información general y específica de acuerdo con una finalidad previa, con el fin de desarrollar su autonomía y disfrute en la lectura.
- Aprender a utilizar con progresiva autonomía todos los medios a su alcance, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación, para obtener información y para comunicarse en la lengua extranjera.
- Valorar la lengua extranjera, y las lenguas en general, como medio de comunicación y entendimiento entre personas de procedencias y culturas diversas y como herramienta de aprendizaje de distintos contenidos.
- Manifestar una actitud receptiva y de confianza en la propia capacidad de aprendizaje y de uso de la lengua extranjera reflexionando y valorando los progresos realizados en su competencia comunicativa mediante la autoevaluación y el contraste de sus adquisiciones con los niveles de referencia europeos.
- Utilizar los conocimientos y las experiencias previas con otras lenguas para una adquisición más rápida, eficaz y autónoma de la lengua

extranjera a través de la reflexión sobre las estrategias que le son más eficaces y válidas para desarrollar su capacidad de aprender a aprender.

- Identificar aspectos fonéticos, de ritmo, acentuación y entonación, así como estructuras lingüísticas y aspectos léxicos de la lengua extranjera y usarlos como elementos básicos en la comunicación.

✓ Educación artística:

- Aprender a expresar y comunicar con autonomía e iniciativa emociones y vivencias a través de los procesos propios de la creación artística en su dimensión plástica.
- Aplicar los conocimientos artísticos en la observación y el análisis de situaciones y objetos de la realidad cotidiana y de diferentes manifestaciones del mundo del arte y la cultura para comprenderlos mejor y formar un gusto propio.
- Mantener una actitud de búsqueda personal y colectiva, articulando la percepción, la imaginación, la indagación y la sensibilidad y reflexionando a la hora de realizar y disfrutar de diferentes producciones artísticas.
- Conocer algunas de las posibilidades de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación en los que intervienen la imagen y el sonido, y utilizarlos como recursos para la observación, la búsqueda de información y la elaboración de producciones propias, ya sea de forma autónoma o en combinación con otros medios y materiales.
- Desarrollar una relación de autoconfianza con la producción artística personal, respetando las creaciones propias y las de los otros y sabiendo recibir y expresar críticas y opiniones.
- Realizar producciones artísticas de forma cooperativa, asumiendo distintas funciones y colaborando en la resolución de los problemas que se presenten para conseguir un producto final satisfactorio.

✓ Matemáticas:

- Utilizar el conocimiento matemático para comprender, valorar y producir informaciones y mensajes sobre hechos y situaciones de la vida cotidiana y reconocer su carácter instrumental para otros campos de conocimiento.
- Apreciar el papel de las matemáticas en la vida cotidiana, disfrutar con su uso y reconocer el valor de actitudes como la exploración de distintas alternativas, la conveniencia de la precisión o la perseverancia en la búsqueda de soluciones, y el esfuerzo e interés por su aprendizaje.

3) Competencias básicas en Educación Primaria:

Las leyes de educación, como la LOE, fieles a los objetivos de la Unión Europea, incluyen las competencias en los componentes del currículum ya que “permiten identificar aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de saberes adquiridos.”

En esta unidad se trabajan todas las competencias de la LOE de manera general, pero más específicamente:

- Competencia en comunicación lingüística: Utilizar la lengua como instrumento para la comunicación oral y escrita, comprender la realidad, construcción del conocimiento...
- Competencia matemática: Producir e interpretar la información, resolución de problemas de la vida diaria,...
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: Interactuar con el mundo físico, en sus aspectos naturales y los generados por la acción humana.
- Tratamiento de la información y competencia digital: Buscar, procesar y comunicar la información incluyendo las nuevas tecnologías.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia de aprender a aprender: Iniciarse en el aprendizaje autónomo, buscar respuestas.
- Autonomía e iniciativa personal: Tener un criterio propio, y hacerse responsable de las iniciativas que se llevan a cabo, capacidad de transformar ideas en actos.

CONTENIDOS

Los contenidos van a configurar esta unidad didáctica para contribuir a la consecución de los aprendizajes que pretendemos. Están relacionados con los objetivos y los encontramos en el DECRETO 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

- ✓ Conocimiento del medio natural, social y cultural. Contenidos del bloque II: Ciencias. La diversidad de los seres vivos.
- ✓ Lengua Extranjera. Contenidos del Bloque I: Escuchar, hablar, conversar; Bloque II: Leer y escribir; Bloque III: Conocimiento de la lengua; Bloque IV: Aspectos socioculturales y conciencia sociocultural.
- ✓ Educación artística. Bloque I: Observación plástica y Bloque II: Expresión y creación plástica.
- ✓ Matemáticas. Bloque I: Números y operaciones.

ACTIVIDADES

Cada sesión se desarrollará en 50 minutos, ya que está comprobado que los niños pierden la atención si están más de una hora realizando una misma tarea.

1. Actividades antes de la lectura:

Sesión 1. Título: What is a Caterpillar? Curso: 2º Primaria	
Objetivos didácticos	- Conocer qué es una oruga, cómo se alimenta y cómo evoluciona. - Ser responsables y cuidar la oruga hasta que se transforme en mariposa. - Saber valorar la información que nos proporciona internet. - Analizar una secuencia de hechos y registrar datos en una tabla.
Comunicación/ Contenido de la lengua	
Vocabulario	Sustantivos: Caterpillar, leaf, egg, care, cocoon, silk, responsible.

	<p>Adjetivos: hungry.</p> <p>Verbos: To take care of, to feed, to know, to live, to eat, to search.</p>
Estructuras	What, where, who?/ Verbo to be/ Presente simple/ Presente continuous (we are going to...)
Tipo de discurso	<p>Vehicular (el que usa el profesor con los alumnos): Descriptivo a la hora de explicar la vida de una oruga. Explicativo a la hora de explicar los ejercicios que van a realizar.</p> <p>El que aprenden/utilizan los alumnos: Expositivo a la hora de dar explicaciones en clase.</p>
Destrezas lingüísticas	Escuchar, leer, escribir y hablar.
Contexto (elemento cultural)	Podemos encontrar las orugas en nuestro entorno más cercano (parques, bosques, etc...)
Desarrollo de la actividad	<p>- Antes de empezar, les enseñamos a los niños la portada del libro impreso y les preguntamos: ¿What is a caterpillar? ¿Do you know this animal? What type of animal is a caterpillar? (Puede verse la portada en el Anexo 1)</p> <p>- Cada actividad tendrá su cartel informativo con el título de la actividad que vamos a realizar en cada sesión. (Pueden verse ejemplos en el Anexo 2). Así los niños saben lo que van a hacer cada día.</p> <p>- Les enseñamos un gusano de seda que el profesor ha conseguido previamente y les contamos que vamos a cuidarlo durante una temporada en clase. Les preguntaremos donde creen que podemos encontrar estos animales en nuestra provincia o en nuestra comunidad (Castilla y León) y si alguna vez lo han visto en algún parque natural o bosque.</p> <p>Cada día un niño será el encargado de traer las hojas de morera (al principio más pequeñas y después más grandes, ellos buscarán esta información) y limpiarle nada más llegar al aula con el material que el</p>

	<p>maestro le proporcionará. La pondremos un nombre que elegiremos entre todos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les explicamos que vamos a buscar información sobre el animal en la pizarra digital entre todos: “What do they eat?”, “Where do they live?”, “How do we care?”. Para ello usaremos el buscador “KIDREX” (Este buscador nos enseña webs adaptadas para niños). - Entre todos tomaremos ideas en la pizarra sobre cómo cuidar a nuestra oruga. Esta actividad se desarrollará durante las tres semanas que dura esta propuesta y, si no llegan a la metamorfosis, pues seguirán con ello durante el curso aunque haya acabado la unidad. - Cada responsable del día tendrá su ficha personal en la que registrará los cambios que va realizando la oruga. (Anexo 3). Así al final veremos el proceso que va a seguir.
Organización y distribución en el aula	Grupo- clase unido en debate al principio de la sesión, y trabajo individual para el registro de las orugas.
Recursos/ materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Carteles informativos de las actividades. - Libro “The very hungry caterpillar”. - Gusano de seda. -Hojas grandes y pequeñas de morera. Caja de zapatos, bastoncillos de algodón para la limpieza de las larvas. - Buscador para niños Kid Rex: www.kidrex.org - Fichas de registro.

2. Actividades durante la lectura. Es muy importante durante la lectura del cuento que se ayude a los niños mediante flash-cards para que no

pierdan la atención y motivación por saber qué va a ocurrir. También para niños de esta etapa es muy importante la repetición de las palabras y hacerles preguntas para que ellos respondan y obtengan comprensión de la lectura.

Sesión 2. Título: “The Very Hungry Caterpillar” Curso: 2º Primaria	
Objetivos didácticos	- Conocer, comprender e intentar contar el cuento “The very hungry caterpillar”
Comunicación/ Contenido de la lengua	
Vocabulario	Sustantivos: Apple, pears, plums, days of the week, strawberries, oranges, piece of chocolate cake, ice-cream cone, pickle, slice of cheese, slice of salami, lollipop, piece of cherry pie, sausage, cupcake, slice of watermelon, stomachache, butterfly. Adejtivos: tiny, nice, fat, big. Verbos: to look for, ate through, push his way out.
Estructuras	Pasado simple/Las de la anterior unidad.
Tipo de discurso	Vehicular: Explicativo a la hora de saber que tienen que hacer los niños y narrativo a la hora de repasar el cuento. El que aprenden/utilizan los alumnos: Narrativo y expositivo a la hora de dar explicaciones.
Destrezas lingüísticas	Escuchar, leer, hablar.
Contexto (elemento cultural)	Podemos conectar lo que comemos habitualmente y cuáles son nuestros alimentos favoritos y lo que come la oruga.
Desarrollo de la actividad	- El profesor se asegurará de que todos los niños ven bien la pizarra digital. Les contará el cuento apoyándose en la publicación calameo: http://www.calameo.com/read/002227024764abdefa366 - Después contará ayudándose de flash-cards (Anexo 4) el relato de nuevo y les hará preguntas como: “And the next day... What is the next

	<p>day?”. También realizará repeticiones de frases como: “... But he was still very hungry” haciendo gestos e interactuando constantemente con los alumnos.</p> <p>- Entre todos contaremos las diferencias entre la oruga del cuento y la oruga que está en la caja de zapatos. El profesor irá escribiendo en un papel mural según las vayan diciendo los niños y lo pondremos en una pared del aula.</p> <p>- Después el profesor y los niños colocarán un cartel en los pasillos del colegio. (Anexo 5). El docente les explicará anteriormente a los niños que todos los compañeros de otros cursos que quieran visitar a nuestra oruga pueden hacerlo en los primeros 10 minutos del recreo y que el responsable de cada día será el encargado de explicarle la vida de nuestra pequeña mascota.</p>
Organización y distribución en el aula	Grupo clase.
Recursos/ materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas identificativas de actividades (Ver sesión 1) - Publicación calameo con el cuento: http://www.calameo.com/read/002227024764abdefa366 - Flash- cards del cuento. - Papel mural. - Cartel “Visit our Caterpillar!”

3. Actividades después de la lectura.

Estas actividades están pensadas para consolidar todo lo aprendido en sesiones anteriores. Para ello, intentaremos interrelacionar materias como las matemáticas y educación artística para que de manera diferente aprendan contenidos relacionados con el cuento.

Sesión 3. Título: “My own tale” Curso: 2º Primaria	
Objetivos didácticos	- Crear nuestro propio cuento.
Comunicación/ Contenido de la lengua	
Vocabulario	- Sustantivos: los mismos de la sesión anterior, puesto que repasaremos el cuento de nuevo. - Adjetivos: own
Estructuras	Repetiremos los de sesiones anteriores.
Tipo de discurso	Vehicular: Explicativo a la hora de saber que tienen que hacer los niños y narrativo a la hora de repasar el cuento. El que aprenden/utilizan los alumnos: Narrativo y expositivo a la hora de dar explicaciones.
Destrezas lingüísticas	Escuchar, leer y escribir.
Contexto (elemento cultural)	Acercamos la narración de la oruga al formato libro, que habitualmente tenemos en nuestras casas.
Desarrollo de la actividad	- Después el profesor proporcionará a cada alumno 3 fichas (Anexo 6). Los niños deberán escribir su nombre, colorearlo y escribir las partes que faltan repasando el cuento entre todos. - Una vez coloreado y recortado (Seguiremos por supuesto el orden del cuento, Monday, Tuesday, Wednesday... pero cada niño lo coloreará según su propio criterio y creatividad) lo encuadernaremos. (Ver foto en anexo 6). Ya tendremos nuestro cuento personalizado para leer a nuestras familias.
Organización y distribución en el aula	En la explicación estarán organizados en grupo-aula y después trabajo individual de cada niño.
Recursos/ materiales	- Carteles identificativos de las lecciones (Ver sesión 1)

	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas “My own tale” - Pinturas - Tijeras - Encuadernadores - Bolígrafos/lápices
--	--

Sesión 4. Título: “Caterpillar’s food” Curso: 2º Primaria	
Objetivos didácticos	- Recordar y repasar los días de la semana y enlazarlos con los alimentos del cuento.
Comunicación/ Contenido de la lengua	
Vocabulario	<p>Sustantivos: Los mismos de las sesiones anteriores.</p> <p>Verbos: to cut, to paste, to fold.</p>
Estructuras	Repetiremos los de sesiones anteriores.
Tipo de discurso	<p>Vehicular: Explicativo a la hora de saber que tienen que hacer los niños.</p> <p>El que aprenden/utilizan los alumnos: Descriptivo a la hora de describir como han hecho su tarea.</p>
Destrezas lingüísticas	Escuchar, leer y hablar.
Contexto (elemento cultural)	Organizar los días de la semana con lo que el animal del cuento come cada día les ayuda a tener capacidad de organización a la hora de hacer cualquier tarea.
Desarrollo de la actividad	<p>- Se entregará a cada niño una primera hoja con una parte de la actividad (Anexo 7) en la que se muestran los días de la semana. Tendrán que doblar por la línea de la mitad. Después les pediremos que corten por la línea de puntos cada línea quedando un día de la semana en un rectángulo. Luego, le daremos la vuelta de tal manera que no veamos los días.</p>

	- A continuación les entregaremos la segunda parte (Anexo 7) en la que recortarán cada cuadrado. Una vez lo tengamos, cogeremos la primera parte e iremos levantando cada día de la semana y pegando en la otra parte del papel los alimentos que la oruga come ese día. Una vez pegados todos los días hasta el viernes, lo colorearán.
Organización y distribución en el aula	Trabajo individual.
Recursos/ materiales	- Carteles informativos de las actividades. (Ver sesión 1) - Fichas “Caterpillar’s food” - Tijeras y pegamento. - Pinturas.

Sesión 5. Título: “Playing with maths” Curso: 2º Primaria	
Objetivos didácticos	- Contar sílabas de las palabras principales del cuento. - Dibujar con pompones una oruga contando las partes que nos indica la ficha. - Discernir entre verdadero o falso a la hora de contar los alimentos.
Comunicación/ Contenido de la lengua	
Vocabulario	Sustantivos: syllable, true, false, power y el vocabulario de sesiones anteriores. Verbos: to count.
Estructuras	Las mismas que en anteriores sesiones.
Tipo de discurso	Vehicular: explicativo y descriptivo. El que aprenden/utilizan los alumnos: descriptivo a la hora de describir sus tareas.

Destrezas lingüísticas	Hablar, leer, escuchar.
Contexto (elemento cultural)	Aprendemos a contar bien a través de las actividades. Esto es útil en nuestra vida diaria.
Desarrollo de la actividad	<p>- En esta sesión vamos a dedicarnos a contar, Por eso se llama “Playing maths” pero sin olvidarnos de nuestro cuento de la oruga. Vamos a jugar con las matemáticas con los alimentos del cuento, Repasamos el cuento con las flash- cards haciendo énfasis en los números, y que ellos cuenten los alimentos. Sacamos a los niños en grupos de 4 en 4 a la zona de la pizarra y tiene que recordar la secuencia de alimentos y el día de la semana que continua.</p> <p>- Una vez repasado el cuento, y siguiendo con el mismo agrupamiento pero en las mesas, se les entregará una serie de fichas. Primero: “Counting Syllables”(Anexo 8), con estas fichas y por grupo, tendrán que contar las sílabas de cada palabra y marcar con una X la casilla correspondiente. Por ejemplo, “cupcake” (2 sílabas). Entre todos corregiremos los aciertos y errores de todos los grupos.</p> <p>- Después y siguiendo el mismo procedimiento haremos lo mismo con las fichas “True or False” (Anexo 8). Estas fichas constan de varios alimentos dibujados y tendrán que contar y tachar la carita sonriente (TRUE) o la triste (FALSE) dependiendo si los alimentos se corresponden con el número o no. También lo corregiremos entre todos.</p> <p>- Por último, y en la misma agrupación entregaremos a los niños papel pinocho verde (para compartir material) y una ficha para cada alumno llamada “Pompom Power” (Anexo 8). Con el papel harán bolitas e irán completando las orugas según el número que se indica en la ficha.</p>

Organización y distribución en el aula	Grupos de 4 niños, después trabajo individual y debate en grupo-clase.
Recursos/ materiales	- Carteles identificativos de las lecciones (Ver sesión 1) - Flash- cards - Fichas: “Counting Syllables”, “True or False”, “Pompom power”

Sesión 6. Título: “Butterfly, Butterfly!” Curso: 2º Primaria	
Objetivos didácticos	- Comprobar por la ficha de registro el progreso de nuestra oruga. - Crear nuestra propia mariposa.
Comunicación/ Contenido de la lengua	
Vocabulario	El de las anteriores sesiones. Verbos: to fly.
Estructuras	If I´m a I would.... / Se repiten casi todas las estructuras de las anteriores sesiones.
Tipo de discurso	Vehicular: Explicativo El que aprenden/utilizan los alumnos: Descriptivo y explicativo de las hojas de registro.
Destrezas lingüísticas	Leer, escribir, hablar y escuchar.
Contexto (elemento cultural)	Explicar qué proceso ha seguido la oruga para llegar a convertirse en una mariposa, nos ayuda a expresarnos correctamente y saber organizar la información.
Desarrollo de la actividad	- Debatiremos todos, cada alumno con su hoja de registro, cómo está progresando nuestra oruga y qué cambios se han producido desde que empezamos la unidad. (Puede que al final de la sesión no se haya dado la metamorfosis de la oruga, pero esta actividad seguirá aun habiendo acabado la unidad. Pediremos, si es necesario, colaboración a otros

	<p>profesores del curso.)</p> <p>- Les entregaremos dos hojas. La primera consiste en: Escribir lo que ellos harían o podrían hacer si fueran una mariposa: “If I were a butterfly I would...” (podrían volar, ir a algún sitio...). Para finalizar, cada alumno pintará su propia mariposa, teniendo en cuenta su creatividad. Después las recortaremos y las pegaremos en un papel mural y lo expondremos en el pasillo del centro con ayuda del profesor.</p>
Organización y distribución en el aula	Grupo-clase y trabajo individual.
Recursos/ materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas de registro que ya han trabajado. - Fichas “Butterfly, Butterfly”. - Lapiceros.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Como en toda unidad didáctica dentro de una programación, se deberá atender a la diversidad de todos los alumnos, así como tener en cuenta el principio de individualidad. Es decir, el alumno es integrante de un grupo pero tiene sus propias características y aptitudes.

Según la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación en Título II, Capítulo I, artículo 74: “La escolarización del alumnado que presenta necesidades educativas especiales se regirá por los principios de normalización e inclusión y asegurará su no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y la permanencia en el sistema educativo, pudiendo introducirse medidas de flexibilización de las distintas etapas educativas, cuando se considere necesario.” Por lo que, si en el aula contamos con alumnos con necesidades específicas de aprendizaje, adaptaremos todo lo posible los recursos con los que contamos para realizar la unidad didáctica. Por poner un ejemplo, con alumnos con déficit de audición, se les ayudará hablando más claro y vocalizando, intentando acercarlos lo máximo hacia el espacio de exposición. Las flash-cards ayudarán

a todos los alumnos, incluidos los alumnos con déficit visual, ya que mejorará la comprensión del cuento. Respecto a la comprensión de la lengua extranjera, se les puede ayudar traduciendo ciertas palabras o se intentará tener actividades específicas para ellos en braille.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La LOE (2006) en el artículo 20 del capítulo II, considera: “La evaluación de los procesos de aprendizaje del alumnado será continua y global, y tendrá en cuenta su progreso en el conjunto de las áreas.”

Por esto, esta propuesta será evaluada por con los propios criterios de evaluación que de las áreas que hemos trabajado. (Lengua extranjera, conocimiento del medio, matemáticas, educación artística). Ver anexo 10.

También incrementaremos la motivación de los niños evaluándose ellos mismos con pegatinas de caritas (alegre, triste...). Es decir, cada uno pegará su pegatina según crea que ha trabajado en esa sesión. Esta acción hace que ellos sepan cómo progresan en la unidad. Al finalizar la unidad, les daremos diplomas de finalización de la unidad sin distinción de alumnos brillantes o alumnos menos brillantes para no favorecer desigualdades en el grupo. Las tareas que constan de fichas serán corregidas por los propios niños en parejas. Cada niño tendrá su pareja al comenzar la unidad previamente organizados por el profesor. Esto hace que los alumnos que necesiten más ayuda la obtengan de niños con mayores capacidades.

CONCLUSIÓN

Es innegable que la materia de Lengua extranjera en nuestro país sigue siendo nuestra asignatura pendiente y nos queda mucho que hacer. Para que esto cambie necesitamos propuestas que mejoren no sólo este aspecto en particular sino diseños didácticos que ayuden a mejorar la educación en general.

Como hemos estado describiendo en todo el trabajo; la lengua sirve para comunicar, no sólo para realizar tareas, preguntar la lección o hacer exámenes. Los maestros como los alumnos debemos tener en cuenta que la lengua es un instrumento útil, no solo en nuestra vida diaria sino que nos hace disfrutar. Así podemos contar un cuento, escucharlo y entenderlo mejor, y estar más motivados a la hora de aprender. Esto nos hace poseedores de herramientas y procedimientos útiles durante toda la vida escolar.

Como docentes, necesitamos obviar ciertas metodologías que no son innovadoras o novedosas, y evitar alejarnos de la actividad lúdica que también implica el aprendizaje. También debemos utilizar el mayor tiempo posible en la creación de actividades, y planificar al máximo las sesiones para mejorar nuestra acción docente. La planificación debe ser flexible, es decir, debe poder modificarse en distintos contextos y etapas cognitivas del alumnado.

Como se explica en el trabajo, el docente como narrador de un cuento debe ser mediador en el aprendizaje de los alumnos, proporcionando ayuda al alumno con un enfoque global mediante el descubrimiento.

Durante los años de estudiante en la Universidad he estudiado diferentes métodos/metodologías, pero hasta que no trabajamos con niños, no se comprueba la eficacia de unos o de otros. Es útil revisar la bibliografía de autores clásicos y más innovadores que nos ayudan a estudiar el tema que vamos a trabajar así como buscar recursos en internet. Buscar información nos motiva a seguir investigando y querer encontrar soluciones a aspectos que aún no se han estudiado aún. Esto me hace querer continuar en la investigación educativa y de la lengua extranjera.

Por tanto, este trabajo me ha ayudado a enfocar lo que será mi vida como maestra: programar diseños de aula, crear sesiones y organizar actividades, tiempos, adaptarlos a las características de los alumnos, como cooperar con el resto de compañeros del centro... A la hora de trabajar en un colegio con metodología AICLE debemos estar muy preparados, no solo desde el ámbito universitario sino de nuestra propia experiencia como maestros, que creo que es lo más importante. Trabajar y aprender cada día de nuestros errores y fallos, por eso creo que es tan importante la autoevaluación del profesorado.

REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

Bates, E. Devescovi, A. y Wulfeck, B. (2001). Psycholinguistics: A cross-language perspective. <i>Annual review of Psychology</i> , 52. p. 369-396
Bryant, S. (2008). El arte de contar cuentos. Barcelona: Biblària.
Cameron, L. (2001). <i>Teaching languages to young learners</i> . Cambridge: Cambridge University Press.
Cardona, M. (2008). <i>Los juegos de representación, una herramienta para favorecer el desarrollo del lenguaje</i> . En El juego como estrategia didáctica. Claves para la innovación educativa (2008). Barcelona: Graó.
Carle E. (1969). <i>The very hungry caterpillar</i> . London: Puffin books
Cervera, J. (1991). <i>Teoría de la literatura infantil</i> . Bilbao: Mensajero.
Coyle, D. (2007). Content and language integrated learning: Towards a connected research agenda for CLIL pedagogies. <i>International Journal of Bilingual Education and Bilingualism</i> , 10(5), 543
Dalton- Puffer. C. (2007). <i>Discourse in CLIL Classrooms</i> . Ámsterdam: Benjamins.
De Lora, C.G., Burns, E.R., Redondo, C., & Fabregat, E., (2009). <i>Manual de literatura infantil y juvenil: técnicas y orientaciones para leer y escribir</i> . Madrid: Editorial CCS.
DECRETO 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
Escamilla, A (1993). <i>Unidades didácticas: Una propuesta de trabajo en el aula</i> . Zaragoza: Edelvives.
Fortún, E. (2003). <i>El arte de contar cuentos a los niños</i> . (M. Dorao, Ed.). Sevilla: Espuela de Plata.
Garaigordobil, M. (2003). <i>Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta prosocial y creatividad</i> . Madrid: Pirámide.
Garaigordobil, M. (2008). <i>Importancia del juego infantil en el desarrollo humano</i> . En El juego como estrategia didáctica. Claves para la innovación educativa (2008) Barcelona: Graó.
Huizinga, J. (2003). <i>Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture</i> . New York: Routledge.

Imbert, E. (2007). <i>Teoría y técnica del cuento</i> . Barcelona: Ariel.
Karmiloff, K. y Karmiloff- Smith, A. (2005). <i>Hacia el lenguaje</i> . Madrid: Morata. Serie Bruner.
Ley Orgánica de Educación 2/2006, de 3 de Mayo. (LOE)
Ley Orgánica de Educación 8/2013, de 9 de Diciembre. (LOMCE)
Linaza, J.L. (1992). <i>Jugar y aprender</i> . Madrid: Alhambra Longman
López Tellez, G. (1996). La narración de cuentos y la adquisición de la lengua inglesa en la Enseñanza Primaria. <i>Revista universitaria de Formación del Profesorado</i> , nº 25, 1996, pp. 159
Mariscal, S. (2008). <i>El desarrollo del lenguaje oral</i> . En M. Gimenez-Dasí y S. Mariscal: <i>Psicología del desarrollo desde el nacimiento hasta la primera infancia</i> . Madrid: McGraw-Hill. p. 209-235.
Martín Bravo, C. (2010). <i>Psicología de la educación para docentes</i> . Madrid: Pirámide.
Martín Bravo, C., y Navarro Guzmán, J. (2009). <i>Psicología del desarrollo para docentes</i> . Madrid: Pirámide.
Montero, Beatriz (2010). <i>Los secretos del cuentacuentos</i> . Madrid: Editorial CCS
Nunan, D (1994). <i>Designing tasks for the communicative classroom</i> . Cambridge: Cambridge University Press.
Nunan, D. (2007). <i>Syllabus Design</i> . Oxford: Oxford University Press.
DECRETO 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
ORDEN EDU/6/2006, de 4 de enero, por la que se regula la creación de secciones bilingües en centros sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Castilla y León.
Ortiz, Estrella (2002). <i>Contar con los cuentos</i> . Ciudad Real: Ñaque.
Padovani, Ana (1999). <i>Contar cuentos (desde la práctica hacia la teoría)</i> . Buenos Aires: Paidós.
Piaget, J. (1979). <i>Tratado de lógica y conocimiento científico (1). Naturaleza y métodos de la epistemología</i> . Buenos Aires: Paidós.
Pintrich, P.R. y Schunk, D.H. (2006). <i>Motivación en contextos educativos</i> . Madrid: Pearson.
Vigotsky LS. <i>Interacción entre aprendizaje y desarrollo</i> . En: Segarte AL, compiladora. <i>Psicología del desarrollo escolar. Selección de lecturas</i> . La Habana: Editorial Félix

Varela; 2006.

Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society. The development of higher psychological processes*. Madrid: Harvard University press.

WEBGRAFÍA

British Council. *CLIL Policy and Practice. Recommendations from the policy workshop in Como 10-12 March 2014*.

http://www.britishcouncil.org/sites/default/files/clil_recommendations_august_14_pdf.pdf (Consulta: 5/11/2015)

Buscador Kid Rex. *About Kid Rex*.

www.kidrex.org (Consulta 24/11/2015)

CEIP Uno de Mayo Torrejón de Ardoz. *Características Psicoevolutiva de los alumnos del Primer Ciclo de Primaria*.

<http://www.educa.madrid.org/web/cp.unodemayo.torrejondeardoz/CPUnodeMayo/Paginas/CaractEvolutivasPrimerCicloPrimaria.htm> (Consulta: 20/11/2015)

Council of Europe. *Common European Framework of reference*.

http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/source/framework_en.pdf (Consulta 11/XI/2015)

Pérez, S. *Publicación del cuento "The very Hungry Caterpillar"*.

<http://www.calameo.com/read/002227024764abdefa366> (Consulta: 26/11/2015)

Pérez, I. *What is CLIL?*

<http://www.isabelperez.com/clil.htm#what> (Consulta: 16/11/2015)

Real Academia Española de la Lengua. *Definición de Pragmática*.

<http://dle.rae.es/?id=TtZ64Ru> (Consulta: 11/XI/2015)

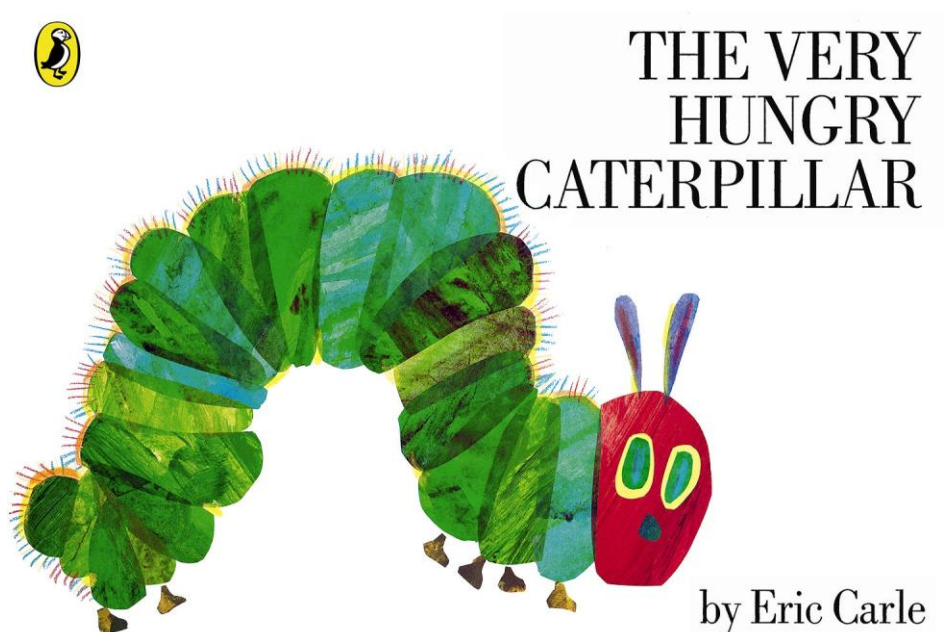
Universitat de Bcelona. *El enfoque constructivista de Piaget*.

http://www.ub.edu/dpssed/fvillar/principal/pdf/proyecto/cap_05_piaget.pdf (Consulta: 23/11/2015)

APÉNDICES

ANEXO 1

- Ilustración de la portada del cuento:



- “The very hungry Caterpillar” tale:

In the light of the moon a little egg

One Sunday morning the warm sun came up and pop! Out of the egg came a tiny and very hungry caterpillar.

He started to look for some food.

On Monday he ate through one apple. But he was still hungry.

On Tuesday he ate through two pears, but he was still hungry.

On Wednesday he ate through three plums, but he was still hungry.

On Thursday he ate through four strawberries, but he was still hungry.

On Friday he ate through five oranges, but he was still hungry.

On Saturday he ate through one piece of chocolate cake, one ice-cream cone, one pickle, one slice of Swiss cheese, one slice of salami, one lollipop, one piece of cherry

pie, one sausage, one cupcake and one slice of watermelon. That night he had a stomach ache.

The next day was Sunday again. The caterpillar ate through one nice green leaf, and after that he felt much better.

Now he wasn't hungry anymore- and he wasn't a little caterpillar any more.

He was a big, fat caterpillar.

He built a small house, called a cocoon, around himself. He stayed inside for more than two weeks.

Then he nibbled a hole in the cocoon, pushed his way out

He was a beautiful butterfly!

ANEXO 2

Fichas informativas de actividades:

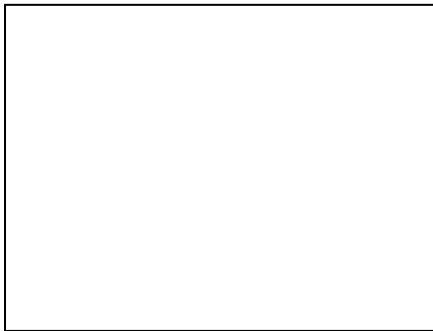


ANEXO 3

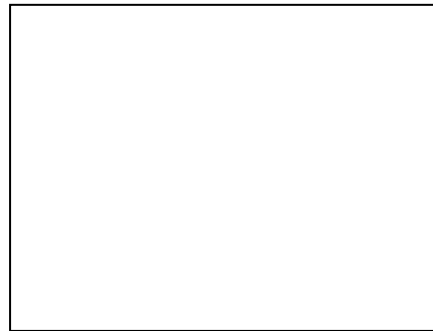
CATERPILLAR CARE

Student _____

Day: _____



Day: _____



Day: _____



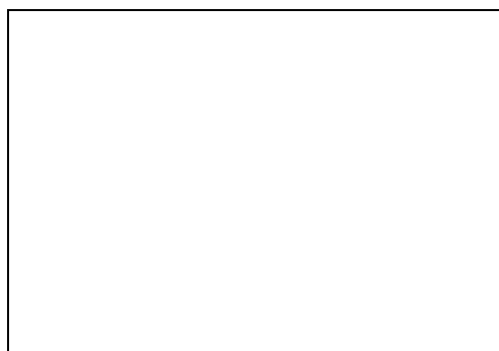
Day: _____



Day: _____



Day: _____

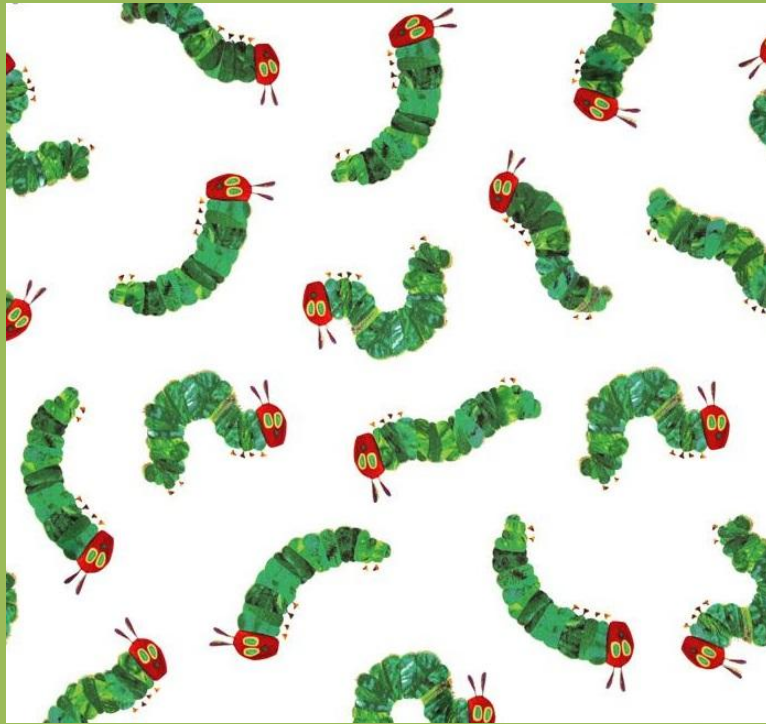


ANEXO 4



Do you like animals?

Visit our caterpillar!



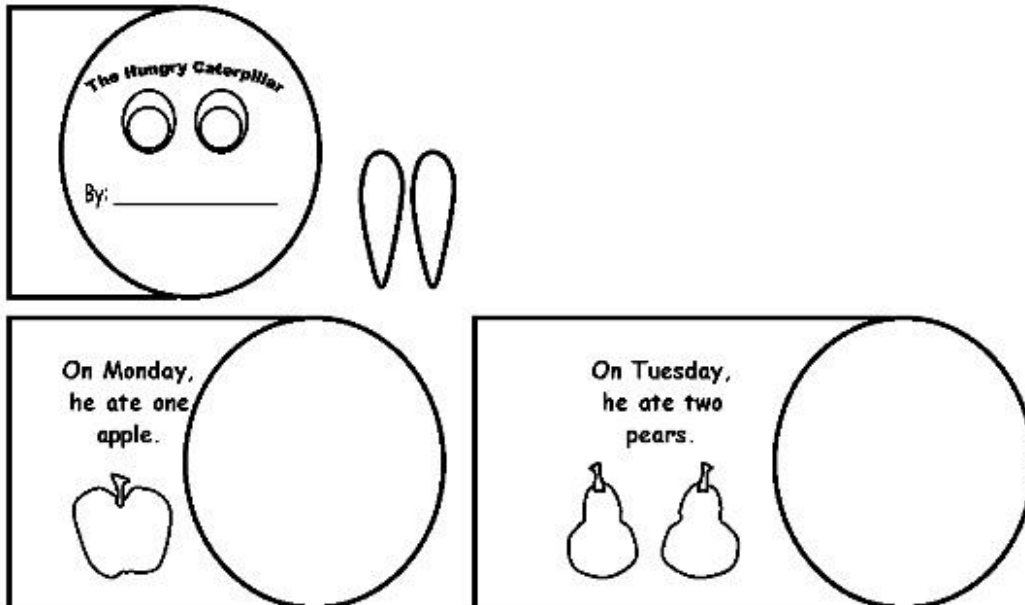
Class: 2º Primaria

Time: 11.00 – 11.10 h

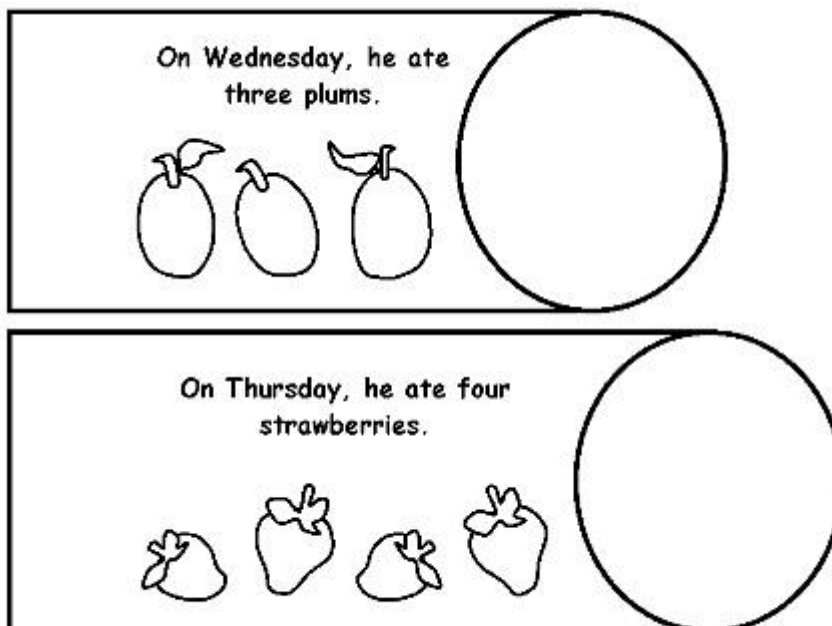
ANEXO 6

✓ Fichas “My own tale”

Parte 1:

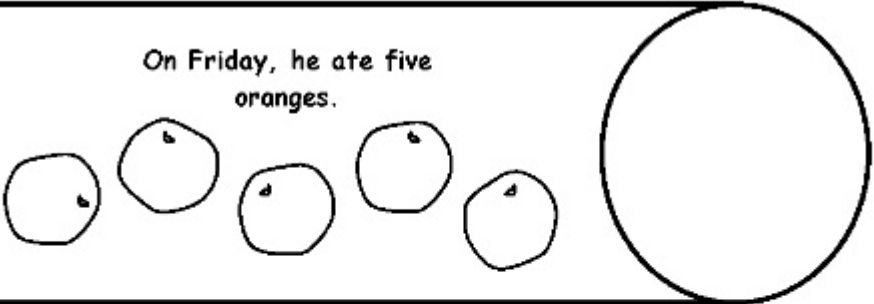


Parte 2:



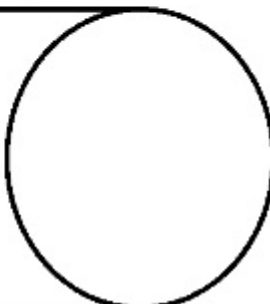
Parte 3:

On Friday, he ate five oranges.

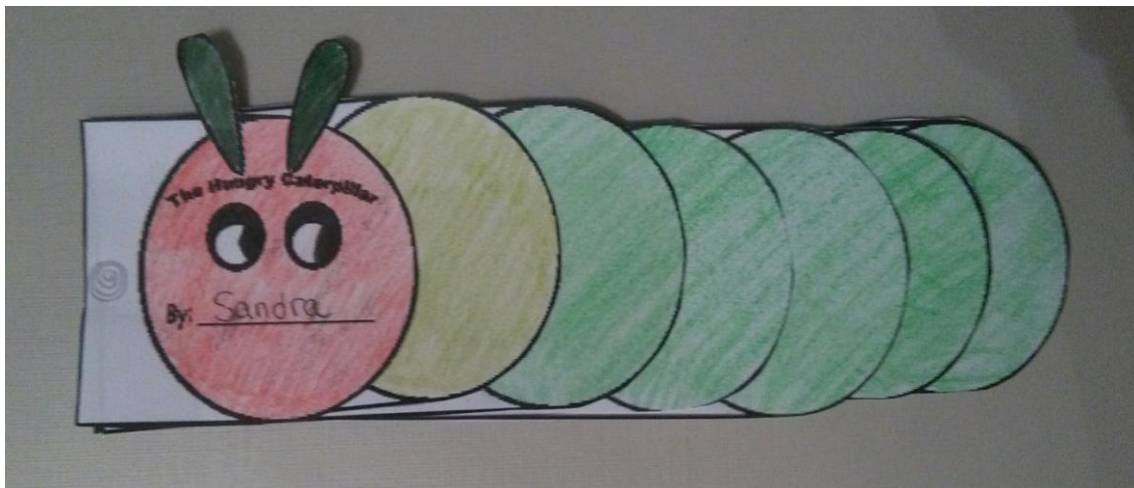


On Saturday he ate, _____, _____,
_____, _____, _____, _____.

That night he had a terrible stomach ache!



Resultado final:



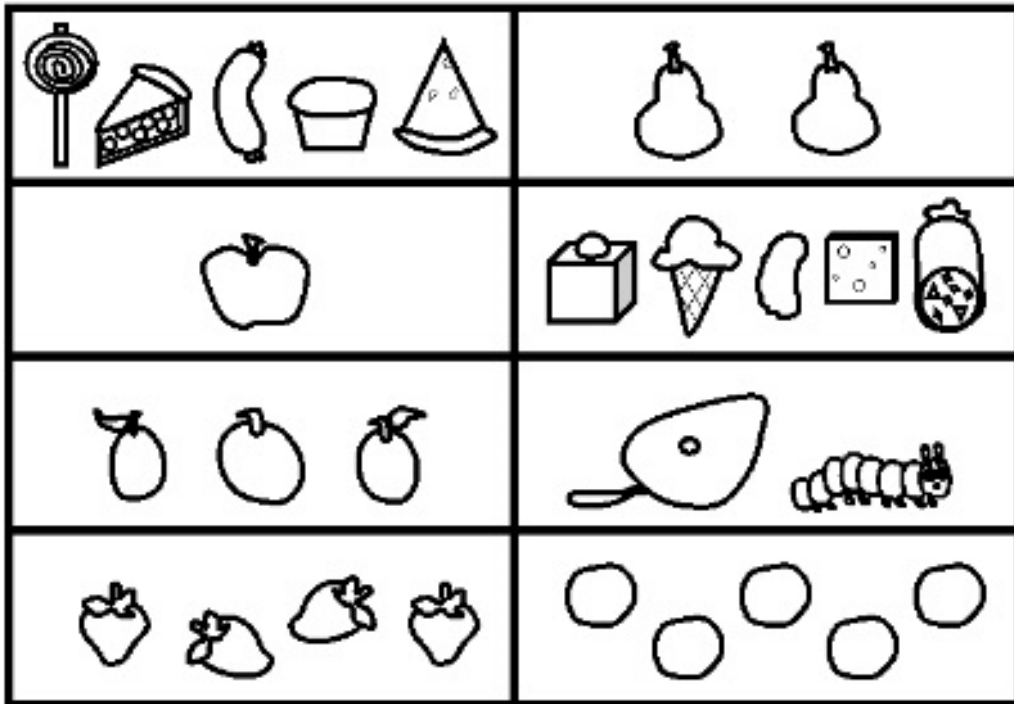
ANEXO 7

Fichas Caterpillar's food":

Parte 1:

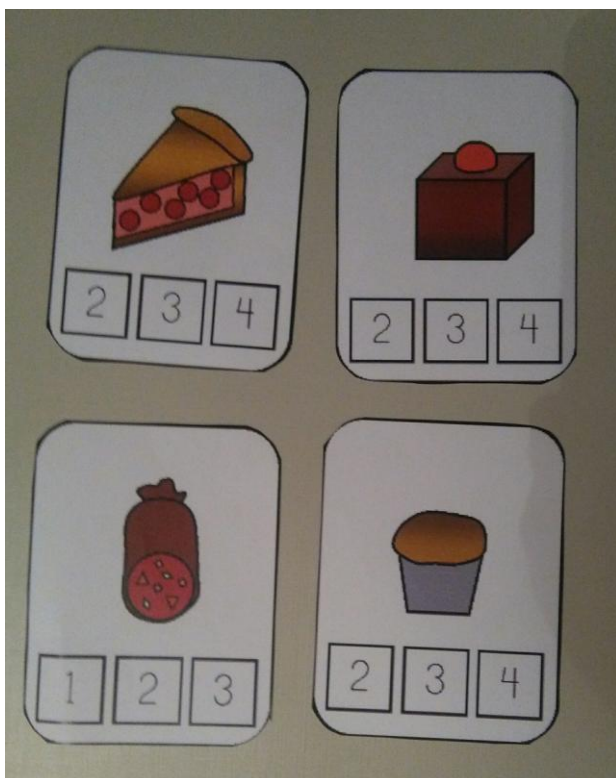


Parte 2:

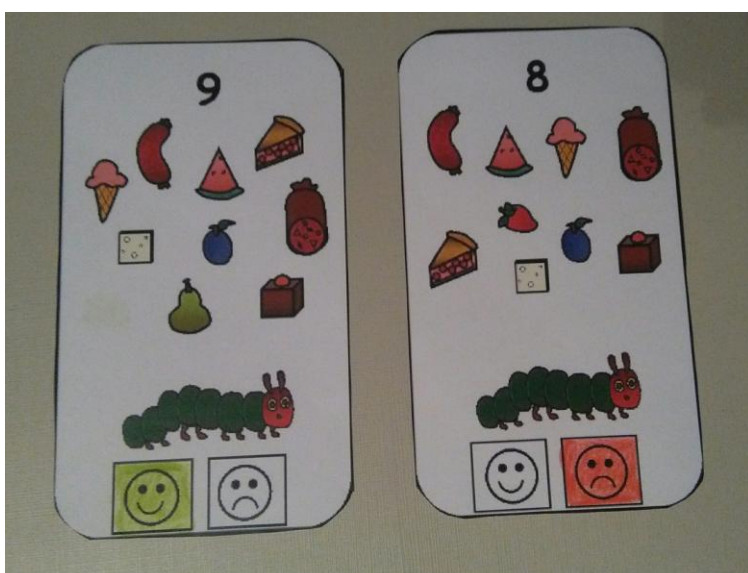


ANEXO 8

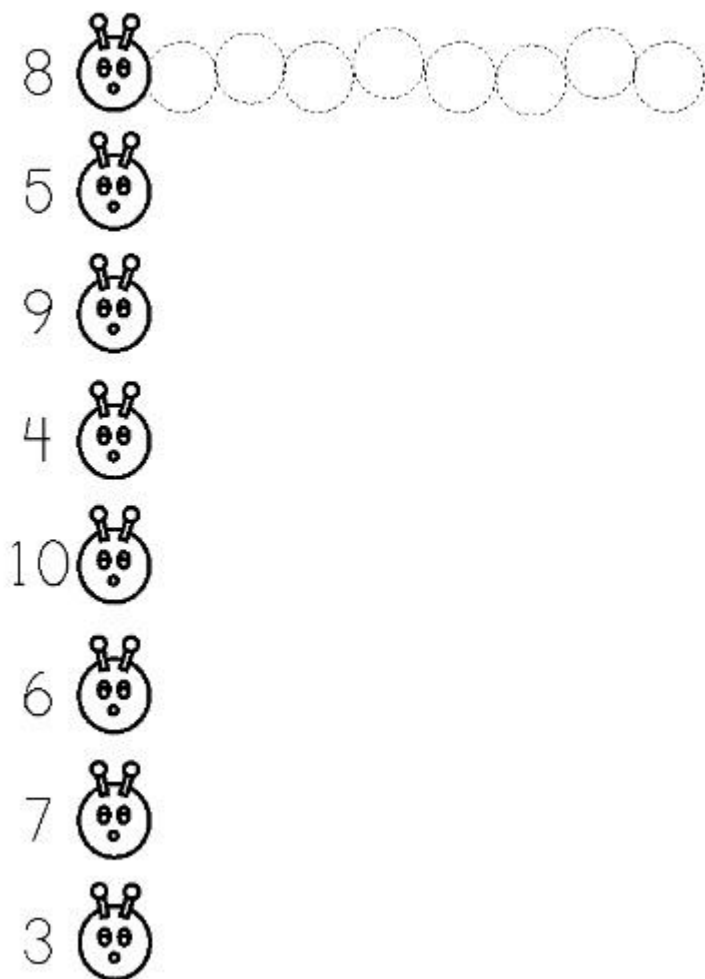
Fichas "Counting syllables":



Fichas "True or false":

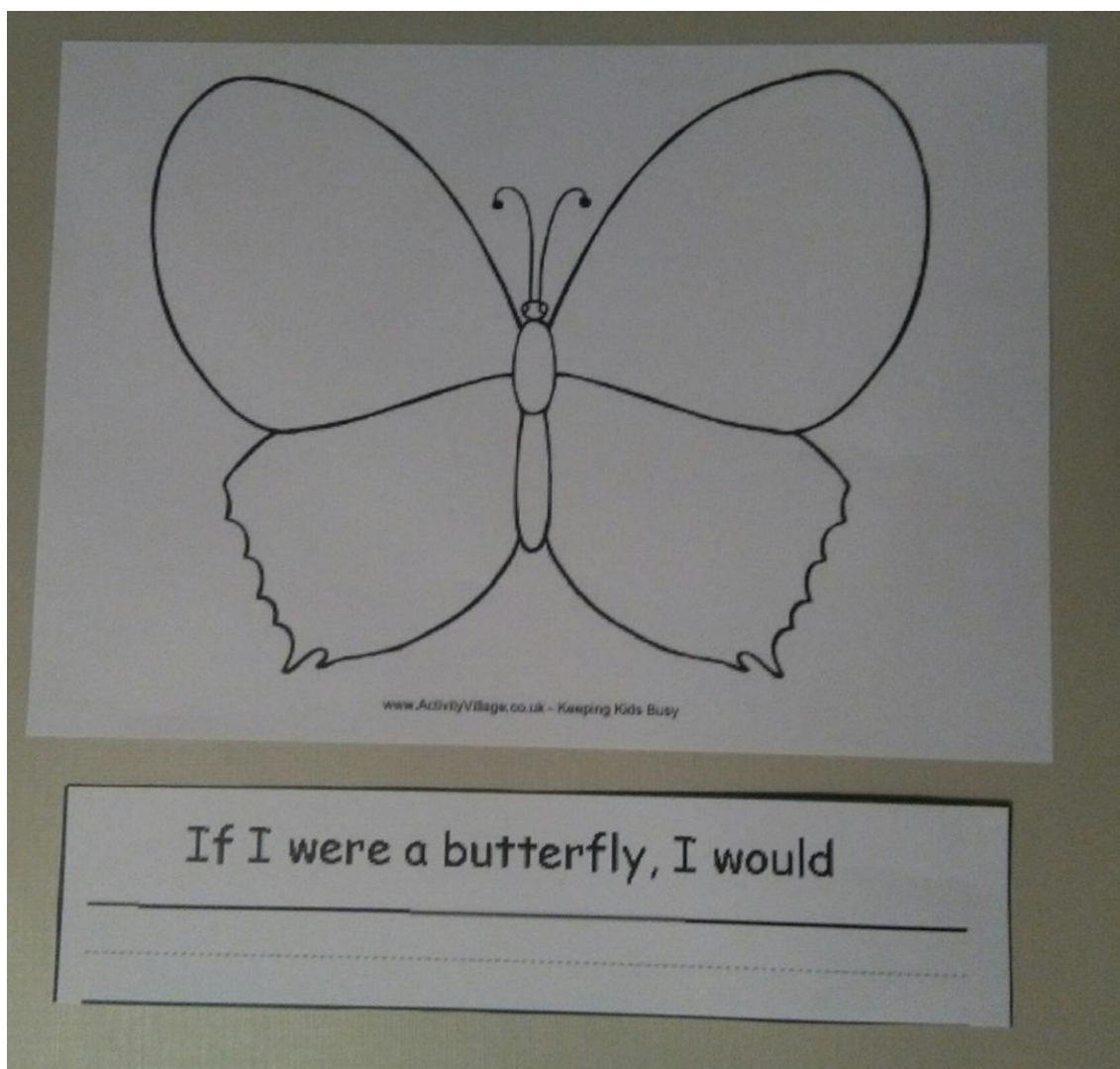


Fichas "Pompom power":



ANEXO 9

Fichas “Butterfly, Butterfly”:



ANEXO 10

Criterios de evaluación de la propuesta:

Lengua extranjera:

- Participar en interacciones orales dirigidas sobre temas conocidos en situaciones de comunicación contextualizadas, encaminadas a la realización de una tarea concreta, respetando las normas básicas del intercambio, como escuchar y mirar a quien habla, observando algunas convenciones lingüísticas y sociales más usuales y evidentes.
- Captar el sentido global e identificar información específica en textos orales, sobre temas familiares y de interés, producidos en formatos variados y con distinta finalidad (describir, informar, ilustrar o narrar), en los que pueda aplicar estrategias de segmentación, identificación de palabras clave, etc., apoyándose en elementos lingüísticos y no lingüísticos presentes en la situación de comunicación.
- Leer y captar el sentido global y algunas informaciones específicas de textos adecuados a su competencia comunicativa, que versen sobre temas conocidos y tengan una finalidad concreta.
- Producir textos escritos con diversa intencionalidad utilizando frases conocidas y usuales en situaciones cotidianas y escolares, a partir de modelos, con una finalidad determinada y con un formato establecido, tanto en soporte papel como digital.
- Usar formas y estructuras propias de la lengua extranjera que contengan aspectos sonoros, de ritmo, acentuación y entonación en diferentes contextos comunicativos de forma significativa.
- Usar algunas estrategias para aprender a aprender, como: pedir aclaraciones, acompañar la comunicación con gestos, inferir significados, deducir reglas; predecir, seleccionar, organizar la información; verificar la adecuación al texto,

tarea y situación; utilizar diccionarios y recursos visuales; recuperar, buscar y recopilar información sobre temas conocidos en diferentes soportes; e identificar algunos aspectos personales que le ayudan a aprender mejor.

- Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas. Mostrar curiosidad, interés, respeto y tolerancia hacia las personas que hablan la lengua extranjera, apreciando la diversidad lingüística como elemento enriquecedor de la sociedad.

Conocimiento del medio natural, social y cultural:

- Reconocer y clasificar con criterios elementales (tamaño, color, forma de desplazarse) los animales y plantas más relevantes de su entorno así como algunas otras especies conocidas por la información obtenida a través de diversos medios.
- Ordenar temporalmente algunos hechos relevantes de la vida familiar y/o del entorno próximo, utilizando métodos sencillos de observación y unidades de medida temporales básicas (día, semana, mes, año).
- Realizar preguntas adecuadas para obtener información de una observación. Utilizar correctamente algunos instrumentos y hacer registros claros partiendo de modelos.
- Reconocer, identificar y poner ejemplos del patrimonio natural, histórico-artístico y cultural en el entorno próximo, señalando aspectos que justifiquen la necesidad de su conservación.

Educación Artística:

- Describir cualidades y características de materiales, objetos e instrumentos presentes en el entorno natural y artificial, incorporando, al verbalizar sus impresiones, el vocabulario de los ámbitos plástico, visual y sonoro.

- Utilizar el dibujo y las técnicas gráficas en sus diferentes funciones, incorporando los contenidos basados en la observación y la expresión.
- Interpretar, mediante técnicas básicas con la voz, el cuerpo y los instrumentos, creaciones aprendidas o inventadas, reteniendo esquemas rítmicos y melódicos propuestos.
- Realizar composiciones plásticas y musicales que representen el mundo imaginario, afectivo y social en un clima de respeto y confianza y que permitan comunicar sus vivencias mediante la obra artística.

Matemáticas:

- Leer, escribir y ordenar números naturales de hasta tres cifras, reconociendo el valor de posición de sus cifras.
- Calcular mentalmente sumas y restas de números menores que diez.