



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN (SEGOVIA)

TRABAJO FIN DE GRADO:

Aspectos lúdicos en el proceso enseñanza
aprendizaje en el aula de Inglés en Educación
Infantil

Beatriz Pérez Huertos

Grado de Maestro de Educación Infantil

Dirigido por

María Antonia Mezquita Fernández

Segovia, 2017

RESUMEN

Este Trabajo Fin de Grado tiene como punto de partida una herramienta necesaria y fundamental para impartir la docencia en Educación Infantil. El aprendizaje a través del juego, a través de la experiencia, siendo este necesario para lograr el máximo desarrollo físico y mental del niño.

Con el fin de comprobar la eficacia del aprendizaje a través del juego, se han llevado a cabo seis sesiones diferentes con seis juegos distintos. La temática utilizada ha sido la misma en todos: los animales. Con ello, se ha conseguido como resultado un aprendizaje duradero y eficaz, eludiendo en todo momento el aprendizaje memorístico que se produce en una silla y una mesa a lo largo de las 5 horas diarias escolares.

Tras las diferentes sesiones, se llegó a la conclusión de que el aprendizaje de un segundo idioma en edades tan tempranas y a través de aspectos lúdicos es muy positivo, debido al alto nivel motivador que brinda el juego. Obviamente, se debe contemplar este aprendizaje como una innovación en el aula y no como una rutina diaria.

PALABRAS CLAVE

Educación Infantil, lengua extranjera, inglés, juego, aprendizaje a través de la experiencia

ABSTRACT

The starting point of this paper is achieving the necessary and principal tools when teaching Early Childhood Education groups. Learning through games and experience is necessary to reach the maximum development of the child.

To check the effectiveness of the process of learning through games, we have carried out six lessons using six different games and always with the same topics; that is to say, the animals. The result obtained was a long-lasting and effective learning, avoiding all the time learning by heart.

After the different lessons, we can conclude the learning a second language in early ages through the game is really positive, due to the high level of incentive that games provide. In fact, we must be aware that such learning is innovative and should not be part of daily routine.

KEYWORDS

Child Education, Foreign Language, English, Game, Learning through the experience

INDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS.....	6
3. JUSTIFICACIÓN.....	7
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	9
4.1 CONSIDERACIONES LEGISLATIVAS PRESCRIPTIVAS	9
4.2 MARCO LEGISLATIVO.....	11
5. ESTADO DE LA CUESTIÓN: HACIA UNA DEFINICIÓN DEL JUEGO.....	15
5.1 CONEXIONES ENTRE EL JUEGO Y EL DESARROLLO INTELECTUAL ..	17
5.2 EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO	17
5.2.1 CONTEXTO HISTÓRICO	17
5.2.2 EL JUEGO EN EL AULA	19
6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA.....	22
6.1 CONTEXTUALIZACIÓN	22
6.1.1 EL CENTRO	22
6.1.2 EL AULA.....	23
6.1.3. EL ALUMNADO.....	24
6.1.4. PROGRAMACIÓN GENERAL DE TODAS LAS ACTIVIDADES.....	24
6.1.5. PROPUESTA DIDÁCTICA	28
7. ANÁLIS DE LA PROPUESTA.....	37
7.1 EVALUACIÓN	43
CONCLUSIONES.....	47
BIBLIOGRAFÍA.....	49
ANEXO I:	52
ANEXO II:	55
ANEXO III:	57
ANEXO IV:.....	59
ANEXO V:	69

1. INTRODUCCIÓN

En la sociedad en la que actualmente vivimos, tenemos un vínculo continuo y muy estrecho tanto con las nuevas tecnologías como con los idiomas. Por tanto, se requiere un mayor aprendizaje de los mismos con el fin de que la sociedad siga avanzando. De hecho, a medida que vamos creciendo académicamente, la sociedad nos exige estar de una manera continua en contacto con diferentes idiomas, siendo el principal el inglés.

Por esta razón, estimo que se debe impartir una docencia donde Inglés sea una materia básica desde edades tempranas. Como futura docente de Educación Infantil, considero que debemos aprovechar los distintos recursos que nos puede ofrecer un aprendizaje interdisciplinar en el aula. Desde mi punto de vista, el aprendizaje de un idioma, como es el inglés, puede llegar a impartirse a través de diferentes metodologías y recursos como los videos, los cuentos y los juegos. Todos estos deben centrarse, en todo momento, en la propia experiencia del niño y este debe ser el centro de aprendizaje. De esta manera, conseguiremos unos conocimientos sólidos y duraderos para un futuro próximo.

Con el propósito de lograr que este idioma se introduzca desde las edades más tempranas en el aula, y también de conseguir una mayor riqueza de conocimientos útiles y duraderos para el futuro, debemos de gozar de escuelas abiertas a cambios, ya que el punto de partida del aprendizaje se dará en el mismo colegio. La posesión de una competencia comunicativa en una lengua extranjera debe de ser necesaria para poder estar dentro de una sociedad que nos exige una inmersión completa en las tecnologías y los idiomas.

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo principal mostrar cómo el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Inglés en Educación Infantil puede tener un aspecto lúdico y distendido. Se mostrará, por ende, una propuesta didáctica, creada y diseñada por la propia autora, donde se incluirán materiales que sirvan para motivar al alumnado de Educación Infantil con el fin de que empiecen a interesarse por una lengua extranjera, en este caso el inglés, y de que sus conocimientos se afiancen y perduren.

2. OBJETIVOS

Con este Trabajo de Fin de Grado la autora busca:

1. Proponer el aprendizaje de un segundo idioma, como en este caso es el inglés, en el aula de Educación Infantil, a través del juego el cuento y las canciones como principales hilos conductores de dicho aprendizaje.
2. Promover el uso oral del inglés como herramienta de comunicación, siendo ante todo un método de interés y disfrute para el alumnado.
3. Favorecer un aprendizaje en el cual, a través de la experimentación, la repetición y el interés del alumnado se dé lugar a unos conocimientos fundamentados que sean útiles y duraderos para el futuro.
4. Comprobar que, partiendo de un aula donde sea fundamental la motivación del alumnado, la confianza puesta en el alumnado y el fomento de un auto nivel de autoestima por parte del alumnado se da lugar a un mayor progreso lingüístico.
5. Analizar cómo el cuento, el juego y las canciones influyen favorablemente en el aprendizaje de inglés en el aula de Educación Infantil.
6. Contemplar la puesta en práctica de los diferentes recursos propuestos por la autora y evaluar su utilidad y sus posibles mejoras para la puesta en práctica de una manera continua en el aula de Educación Infantil.
7. Presentar el idioma de forma integrada con las distintas áreas del currículo: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, Conocimiento del entorno y Lenguajes: comunicación y representación.

3. JUSTIFICACIÓN

La finalidad de este Trabajo de Fin de Grado es llegar a incluir el aprendizaje de inglés en el aula de Educación Infantil de una manera lúdica y amena, donde el niño se encuentre en un clima de confianza y sea él mismo quien tenga ganas e interés por el idioma que se está aprendiendo y por la cultura que le rodea.

Considero que, si verdaderamente se introduce este idioma a edades tempranas, el alumnado podrá gozar de un mayor dominio de dicha lengua en un futuro. A mi juicio, hoy en día se está obviando un tanto el aprendizaje de un segundo idioma en algunas aulas de Infantil, como en este caso es el inglés.

Según Murado (2010), el aprendizaje de una segunda lengua sigue los mismos procesos de evolución lingüística que han seguido con la lengua materna. De esta manera, debemos aprovechar estas edades donde el alumnado presenta altas capacidades de un aprendizaje indirecto y muestra la capacidad de entender la globalidad de un mensaje. Por estas razones, si potenciamos el aprendizaje desde edades tempranas podremos llegar a asentar unos conocimientos del idioma básicos y duraderos.

De acuerdo con Mur (2002), el juego es un recurso metodológico básico, donde se contempla el elemento motivador y el niño poco a poco va estableciendo relaciones significativas organizando contenidos diversos con un carácter global. Como bien es sabido, se trata de una actividad natural y espontánea en la que el niño interacciona y se relaciona con el alumnado, dando lugar a un aprendizaje basado en la experiencia. A través del juego, el niño se divierte, experimenta, imita, y, lo más importante, aprende. Por todas estas razones, es evidente que el juego es un gran recurso metodológico para el aprendizaje de dicho idioma.

En cuanto a las canciones, hay que apuntar que constituyen un buen recurso metodológico en el aprendizaje de un idioma y más si van unidas a la dramatización, pues es allí donde se une el ritmo con la actividad corporal; momento único donde el niño centra todos los sentidos en el aprendizaje de dicha canción y, por consiguiente, del nuevo vocabulario.

Por último, hay que apuntar que resulta imprescindible destacar los cuentos como recurso metodológico del aprendizaje de inglés. Es difícil que, en un aula de infantil, el alumnado llegue a entender de una manera amplia el contenido del cuento, y más si se encuentra en un centro donde no hay una estructura definida de bilingüismo. Por

eso, el cuento que se introduzca en el aula debe de contener un vocabulario muy sencillo, que trate el tema del que se está hablando en clase y esté apoyado con unas ilustraciones grandes. Además, el maestro deberá reforzar todo esto con gesticulaciones que ayuden a comprender al alumnado el contenido de la historia.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 CONSIDERACIONES LEGISLATIVAS PRESCRIPTIVAS

En el ejercicio de la docencia es necesario y obligatorio inmerso en un ejercicio continuo de transformación y evolución con el fin de poder ofrecer una educación de calidad y adaptada al alumnado. Tanto los docentes como los cargos directivos de un centro deben adaptar toda su educación a los cambios que son resultado de las diferencias ideológicas de aquellas personas que establecen un marco legislativo.

[Tomando] como referencia el marco de *Replanteándose la Educación* (Comisión Europea, noviembre 2012) junto con el Marco Común Europeo de las Lenguas MECD (2002), es esencial señalar que el aprendizaje de una lengua extranjera es fundamental y que debe basarse, ante todo, en adquirir la competencia comunicativa. Esta recomendación es concretada por la normativa nacional y regional priorizando, en consecuencia, la comprensión y producción, expresión e interacción de textos orales y escritos. En definitiva, las cuatro destrezas comunicativas que son en inglés: la comprensión oral (Listening), la expresión oral (Speaking), la comprensión escrita (Reading) y la expresión escrita (Writing). (López Miyar, 2015, p.10)

A todo lo anteriormente expuesto hay que añadir los componentes de los que se comprende la competencia comunicativa:

[s]e puede considerar que la competencia comunicativa comprende varios componentes: el lingüístico, el sociolingüístico y el pragmático. Se asume que cada uno de estos componentes comprende, en concreto, conocimientos, destrezas y habilidades. Las competencias lingüísticas incluyen los conocimientos y las destrezas léxicas, fonológicas y sintácticas, y otras dimensiones de la lengua como sistema, independientemente del valor sociolingüístico de sus variantes y de las funciones pragmáticas de sus realizaciones. (MECD, 2002, p.13)

Al tratarse de un aula de Educación Infantil, debemos adaptar estas cuatro destrezas comunicativas para que se puedan llegar a desarrollar en el aula; es decir: expresión oral, expresión escrita, comprensión auditiva y comprensión lectora. En este caso, y como se puede observar también en el Marco Común Europeo de las Lenguas MECD (2002), se debe trabajar a través de una tareas comunicativas adaptadas a su nivel. De esta manera, el alumnado podrá trabajar de una manera equitativa las cuatro destrezas comunicativas.

Por otro lado, también se debe resaltar la función del maestro en el aula, pues es de su cometido despertar interés hacia el aprendizaje y el descubrimiento de esta nueva lengua, a través de distintas herramientas como en este caso son los cuentos, los juegos, los videos y las canciones. Partiendo de dichas herramientas, es el propio maestro quien debe beneficiarse de todas las contingencias que nos brindan, como son la motivación y el aprendizaje vivencial. Lo anteriormente dicho, queda reflejado en El Boletín Oficial de Castilla y León, donde se encuentra la siguiente idea:

Uno de los elementos clave en la enseñanza por competencias es despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el alumnado. Ello implica un planteamiento del papel del alumno, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su propio aprendizaje. Las metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares. (BOCYL N° 117, p.44487)

Asimismo, todos los documentos revisados, tanto los de alcance europeo como los estatales, hacen referencia a la importancia de la adquisición de la conciencia intercultural. En mi opinión, la adquisición de estos conocimientos resulta primordial y fundamental en el aula de Infantil. Además, todos estos conocimientos y nociones se impartirán de una manera lúdica partiendo en todo momento del respeto hacia los demás y hacia las diferentes culturas y tradiciones de diferentes países y ciudades. De esta manera, el docente encargado de impartir dicha asignatura será consecuente con todos los

objetivos establecidos y trabajará y estudiará con distintos instrumentos en el aula, justificando, así, el uso de cuentos, juegos, canciones y videos en el aula.

4.2 MARCO LEGISLATIVO

Hoy en día, la organización y la estructura de nuestro sistema educativo se encuentra a caballo entre la LOE Y la LOMCE, siendo la LOMCE una mejora de la LOE. Sin embargo, para el segundo ciclo de Educación Infantil se hará referencia en la LOE, debido a que la LOMCE no incorpora ningún cambio.

El REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil destaca como objetivo principal desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión. Básicamente, se considera al alumnado del segundo ciclo de Educación Infantil apto para el aprendizaje a través de diferentes medios de un segundo idioma, siendo, este caso, el inglés.

A diferencia del Currículo de Educación Primaria, el currículo de Educación Infantil se encuentra dividido en tres áreas:

- ÁREA I: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
- ÁREA II: Conocimiento del entorno
- ÁREA III: Lenguajes: comunicación y expresión

La educación que se pretende dar en esta etapa de Educación Infantil parte de un principio globalización. De acuerdo con el Decreto 122/2007, de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, no se prescribe un método, sugiere criterios y pautas para proponer objetivos, organizar contenidos, diseñar actividades y procurar materiales.

Se trata de trabajar de una manera global distintos contenidos, partiendo de los conocimientos previos y de los intereses del alumnado. Por ende, como podemos ver en dichas leyes, el juego es uno de los principales recursos educativos para estas edades. El juego proporciona al niño un medio de aprendizaje y disfrute, favorece la imaginación y la creatividad y además posibilita la interacción con los demás compañeros. La unión de

todos estos factores da lugar a un aprendizaje duradero y efectivo, siendo, ante todo, satisfactorio y enriquecedor para el alumnado.

En la ORDEN EDU/721/2008, de 5 de mayo, por la que se regula la implantación, el desarrollo y la evaluación del segundo ciclo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León vemos se incluye el siguiente párrafo:

Las experiencias vividas por el niño en el segundo ciclo de educación infantil van a influir en su percepción sobre la escuela, sobre las tareas escolares y sobre los modos de aprender. Para que esta percepción y la respuesta ante lo escolar y los aprendizajes sean positivos se propone que la práctica educativa sea rica en estímulos, que atienda sus necesidades e intereses y que le dote de competencias, destrezas, hábitos y actitudes necesarias para su posterior incorporación a la educación primaria. En este proceso adquiere una relevancia especial la participación y colaboración de las familias.

Lo citado anteriormente es esencial en cualquier aula de Educación Infantil, dado que la docencia que se debe impartir es aquella que motive y estimule al alumnado, aportando un clima de confort y confianza donde el niño pueda expresar todas sus vivencias al máximo convirtiéndolas en un aprendizaje longevo.

Como objetivos del tercer área, Lenguajes: comunicación y expresión, podemos destacar las siguientes ideas:

- Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante el lenguaje oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.
- Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje, disfrute y relación social. Valorar a lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia entre hombres y mujeres.
- Comprender y responder, de forma verbal y no verbal, a producciones orales en lengua extranjera, asociadas a tareas usuales de aula y con abundante apoyo visual.

Así, dichos los contenidos se visualizan de una manera más sintética y concisa en cada área; destacando los siguientes:

Bloque 1. Lenguaje verbal.

1.1. Escuchar, hablar, conversar.

1.1.1. Iniciativa e interés por participar en la comunicación oral.

- Curiosidad y respeto por las explicaciones e informaciones que recibe de forma oral.
- Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y aprender.
- Comprensión y reacción a órdenes e instrucciones en lengua extranjera, asociadas a tareas usuales del aula, siempre que el contexto sea evidente, se expresen con producciones redundantes y se apoyen en gestos y lenguaje no verbal.
- Comprensión de las ideas básicas en textos descriptivos y narrativos (juegos, rutinas, canciones, cuentos...) en lengua extranjera, con ayuda de imágenes y otros recursos de la lengua escrita, así como de medios informáticos y audiovisuales.
- Diferenciación de los esquemas tonales y rítmicos más evidentes de la lengua extranjera.
- Reproducción de grupos de sonidos con significado, palabras y textos orales breves en la lengua extranjera, en un contexto en el que sean necesarios y significativos.

1.2. Aproximación a la lengua escrita.

1.2.1. Desarrollo del aprendizaje de la escritura y la lectura.

- Reconocimiento de palabras escritas en la lengua extranjera, presentes en su entorno.
- Asociación de información oral a imágenes en actividades de identificación y secuenciación, utilizando la lengua extranjera.

1.2.2. Los recursos de la lengua escrita.

- Uso gradualmente autónomo de diferentes soportes para el aprendizaje de la escritura comprensiva (juegos manipulativos, mensajes visuales, fotos, carteles, ilustraciones acompañadas de un texto escrito que los identifique, rótulos, etiquetas, láminas, libros, periódicos o revistas).
- Utilización de juegos de abecedarios y palabras para componer vocabulario y frases sencillas usuales y significativas.
- Uso adecuado de los útiles de expresión gráfica y esmero en la limpieza y el orden de los trabajos.

1.3. Acercamiento a la literatura

- Escucha y comprensión de cuentos, relatos, poesías, rimas o adivinanzas tradicionales y contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje en su lengua materna y en lengua extranjera.

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.

- Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.
- Utilización apropiada de producciones de vídeos, películas y juegos audiovisuales que ayuden a la adquisición de contenidos educativos.
- Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.

A modo de conclusión, podemos afirmar con seguridad que en las leyes podemos anteriormente revisadas se ve cómo se fomenta el aprendizaje de una segunda lengua, basándonos en una metodología lúdica y exploratoria, donde el niño sea el centro de aprendizaje partiendo de un clima propio para dicho aprendizaje. Además, todo este aprendizaje debe de estar complementado con diferentes herramientas metodológicas como cuentos, canciones, videos y diferentes juegos, que supongan una vía fácil sencilla y apta para dar lugar a un aprendizaje certero.

5. ESTADO DE LA CUESTIÓN: HACIA UNA DEFINICIÓN DEL JUEGO

Durante mis estudios en el Grado de Educación Infantil, he venido observado que se ha considerado el juego como herramienta principal de unión entre el aprendizaje y el divertimento, siendo además un elemento fundamental en el desarrollo humano. Al analizar dicho tema, me ilustraron con diferentes definiciones de juego¹:

- Spencer apuntaba que el juego era una forma de gastar la energía sobrante, aquella que no había sido utilizada en las actividades útiles.
- Freud proponía el juego como catarsis, donde había una manifestación de deseos inconscientes y una liberación de tensiones de la vida cotidiana.
- Gross alegaba que el juego contribuye al desarrollo de funciones necesarias en la madurez, siendo adaptativo para el individuo
- Vitgosky y Piaget afirmaban que el juego es una manifestación de la capacidad de atrapar el mundo de manera simbólica y una oportunidad de adquirir papeles sociales.

Asimismo, haciendo referencia a Piaget, se llega a la conclusión de que el juego es una actividad que tiene fin en sí misma y es el niño quien no trata de adaptarse a la realidad sino de recrearla.

El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo. (Garaigordobil, 2008, p.13)

A mi juicio, Romero & Gómez consiguen una definición de juego sumamente interesante, dando como resultado la siguiente idea:

El juego es una actividad que surge de forma natural en los niños y niñas y constituye un modo de relacionarse con el entorno. A través del juego, el niño descubre sus posibilidades, aprende a conocer el mundo que les rodea e interpretan la realidad, ensayan conductas sociales y asumen roles, aprenden reglas y regulan

¹ Toda esta información ha sido extraída de mis apuntes personales de la asignatura Psicología del aprendizaje en Educación Infantil impartida por Andrés Palacios.

su comportamiento, exteriorizan pensamientos, descargan impulsos y emociones así como satisfacen sus fantasías. (Romero & Gómez, 2008, p.7)

Tampoco debemos obviar la siguiente definición de Palomero (2009), donde apunta que “el juego es una actividad natural, espontánea y placentera que contribuye poderosamente al crecimiento y desarrollo integral de la personalidad infantil” (p.13).

Tras presentar varias definiciones del juego, considero interesante profundizar sobre las características de este. Delgado Linares (2011) resalta las que se indican a continuación:

- El juego es una actividad voluntaria y libre; debe de ser espontáneo y autónomo.
- No tiene una finalidad, sino que es un fin por sí mismo.
- Es una actividad autotélica, es una actividad que crea placer por el simple hecho de realizarla.
- Es necesario ya que a través de este el niño se relaciona con el entorno que le rodea.
- Implica cierto esfuerzo ya que en todo momento se está realizando una actividad física o psíquica.
- Es una vía de descubrimiento del entorno y de uno mismo.
- Es el principal motor del desarrollo en los primeros años de vida del niño. Se desarrolla de una manera igualitaria el movimiento, la inteligencia y las emociones.
- Favorece la interacción social y la comunicación ya que impulsa relaciones entre iguales
- Favorece el desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo.
- Fomenta la creatividad

A modo de conclusión, considero que con la unión de la definición y las características explicadas en líneas anteriores se puede visualizar una explicación de la importancia y los beneficios que se obtienen a través del juego, ya que partimos de una actividad motivadora, factible e imprescindible en el día a día y como no, educativa, donde el aprendizaje es máximo. Además, Delgado Linares, destaca que “la utilización del juego como recuso didáctico queda justificada por promover la descentración

cognitiva promover la evaluación de los aprendizajes de la observación” (Linares, 2011, p.57).

5.1 CONEXIONES ENTRE EL JUEGO Y EL DESARROLLO INTELECTUAL

A continuación, se mostrará cómo el juego influye de una manera indirecta a los niños. Como podemos apreciar en Garaigordobil, (2008), el juego es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento. Primero estimula el pensamiento motriz; después, el pensamiento simbólico-representativo y, más tarde, el pensamiento reflexivo, es decir, la capacidad para razonar.

El juego es un estímulo para la atención y para la memoria, así como origina y desarrolla la imaginación y la creatividad. El juego es siempre una actividad creadora, un trabajo de construcción y creación, es un banco de pruebas donde experimentan diversas formas de combinar el lenguaje, el pensamiento y la fantasía.

También, cabe destacar que potencia el desarrollo del lenguaje, tanto en los juegos lingüísticos como pueden ser canciones y trabalenguas como en el campo de expansión lingüística, ya que el propio juego invita a comunicarse con los demás jugadores, lo que conlleva una comunicación entre todos los participantes. “El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno” (Garaigordobil, 2008, p.14). Por todas estas razones, podemos afirmar que estimular la actividad lúdica potencia el desarrollo infantil, además de tener una función preventiva y terapéutica.

5.2 EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO

5.2.1 CONTEXTO HISTÓRICO

Como es bien sabido, en el siglo XIX la concepción de Educación no era la misma que la que tenemos en la actualidad, en pleno Siglo XXI. A lo largo de este punto, iremos viendo la evolución de la educación basándonos en el estudio

El juego infantil y su metodología, de Delgado (2011, pp.35-44) y Garaigordobil (1990, pp.13-23).

Durante siglos ha imperado un sistema tradicional de enseñanza, donde el maestro adquiriría el papel de transmisor de la información y el niño era un único receptor masivo de aquella información impartida por el profesor, sin dar ninguna importancia a los gustos y a las necesidades del alumnado. En 1875, F. Shiller, planteaba el juego como una finalidad intrínseca. Lazarus, en 1883, proponía el juego como una actividad diseñada para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles.

Frente a todas estas ideas tan violentas, a finales del siglo XIX nace la Escuela Activa o Nueva compuesta en la primera etapa por Rousseau, Pestalozzi, Froebel, Tolstoy y Key. En la segunda etapa, destacamos a autores como Dewey, Montessori y Decroly y en una tercera etapa, nos encontraremos a Cousinet y a Freinet.

Rousseau fomentará un nuevo modelo de educación que oriente al niño, partiendo siempre del respeto al mismo como un individuo íntegro con todos sus derechos. Pestalozzi, sin embargo, dio una importancia suprema a la familia como punto clave en la educación de los más pequeños. La finalidad buscada consistía en lograr un desarrollo integral de la persona a través de la educación, ya que el niño es un ser activo por naturaleza y el educador es quien debe proveer al alumno con todos los recursos necesarios para ejercitar sus propias capacidades por sí mismos.

Otro autor, como en este caso es Froebel, fue quien comprendió la utilidad del juego para desarrollar una educación integral, con la certeza de que el juego espontáneo favorecía el desarrollo de la persona a diversos niveles. Realizó formalmente la primera propuesta de aprendizaje a través del juego.

Dewey, se centra en un aprendizaje experiencia, debe de ser el propio niño quien experimente con el entorno que le rodea. De esta manera, el profesor será quien le facilite la exploración y la experimentación en su entorno. Simplemente, será un mero enlace entre el niño y el entorno.

Montessori crea el método de la Pedagogía Científica, siendo esta el juego por definición. Para esta autora, el punto fuerte de esta pedagogía es la libertad del alumnado y es el juego el que da respuesta a sus necesidades e intereses intelectuales. Decroly se basó en la premisa de que el juego es el que mejor logra

prepararlos para la vida y utiliza como principal material pedagógico los objetos que se encuentran en el entorno. El maestro no será protagonista sino colaborador del aprendizaje, estimulando la curiosidad del alumnado y creando un clima agradable y activo para estos. Por otra parte, Freinet, aporta que el maestro es quien se debe limitar a reconducir la experiencia del niño, partiendo en todo momento de sus conocimientos previos y de sus intereses, respetando en todo momento los ritmos de aprendizaje.

Para concluir, cabe destacar la evolución de la educación y el modo de enseñanza. Afortunadamente, se ha dejado atrás una enseñanza instructora en todo momento, donde el alumno no tenía importancia alguna y el maestro era la máxima autoridad. Hoy en día nos hallamos inmersos en un sistema educativo en el cual el alumnado es el centro de aprendizaje. Dicho aprendizaje se dará a través de la experiencia y de la relación con el entorno que le rodea. Se considera que un aprendizaje fundamentado en las propias experiencias del alumnado será mucho más duradero que un aprendizaje tedioso basado en el aprendizaje memorístico. El profesor será el que eduque en torno a las necesidades del niño e impartirá una educación construida y asentada en la igualdad y en el respeto.

5.2.2 EL JUEGO EN EL AULA

Como es sabido, jugar es un derecho de todos los niños y está recogido en la Convención sobre los Derechos del Niño. Aunque a pesar de que todo el mundo sabe que el juego es positivo para el desarrollo del niño, en la práctica está infravalorado como fuente de aprendizaje, ya que se ve mejor para el aprendizaje una serie de actividades más estructuradas y dirigidas. “Parece que disfrutar y aprender no pueden ir de la mano; pero, en cambio, sabemos que cuanto más motivado e interesado se está en algo más se aprende” (Blanch & Guibourg, 2016, p.44). A mi juicio, desgraciadamente, este tipo de pensamientos es compartido por distintos familiares de alumnos que asisten a escuelas de Educación Infantil, quienes piensan que cuanto más estructurado y estricto sea el ambiente del aula mayor será el aprendizaje.

Con la inclusión del juego en el aula se pretende desarrollar de un modo lúdico todas aquellas actividades didácticas que estén centradas en el currículum de Educación Infantil. Para esto, se debe tener en cuenta una serie de variables y elementos que son imprescindibles para una intervención educativa adecuada.

De acuerdo con Delgado Linares (2011), los elementos más importantes son: tiempo, espacio, características psicoevolutivas del alumnado, contexto en el que se vaya a realizar la actividad, el número de docentes que habrá en el aula y el contenido curricular que se vaya a trabajar a partir de la actividad propuesta.

Antes de introducir una actividad en el aula, debe haber un diagnóstico previo del nivel de desarrollo del alumnado. Los objetivos didácticos que se buscan en dicha actividad deben de ser claros y específicos y ante todo una debe de haber evaluación adecuada de la actividad para ver si verdaderamente los objetivos que se han planteado previamente a la actividad se han alcanzado. Tal y como apuntan Esteban y Martín:

El juego es la forma natural de aprender, puesto que el niño saca sus conclusiones de todas las vivencias lúdicas, y aplica estos nuevos conocimientos a otras situaciones, en un tanteo constante, sin temor a equivocarse; en una dinámica continua de aprendizaje significativo. (2016, p.66)

Asimismo, considero que, como dice Tonucci, existe una diferencia notable entre lo que se practica y lo que se aprende, dado que:

[a]quel que está atento a la práctica de la escuela sabe muy bien que hay una diferencia fundamental entre lo que se construye y lo que se aprende. Lo que se construye se fija en la memoria, es decir, se liga a las experiencias precedentes transformándolas, transformando al individuo y en consecuencia se sabe usar, se sabe transformar en comportamiento activo. Lo que se aprende aceptándolo de cualquier clase de autoridad difícilmente penetra en la memoria, sino que se coloca de tal forma que se puede recuperar y reproducir, pero no invita a actuar. (Esteban & Martín, 2016)

Por estas razones, es importante señalar que si ponemos en práctica unos conocimientos que nos den pie a explorar, a poder jugar con dichos conocimientos y, ante todo, a poder ponerlos en práctica con diferentes metodologías, daremos lugar a un aprendizaje duradero. Podremos aplicar dicho aprendizaje a diferentes situaciones de la vida cotidiana, dado que anteriormente se ha trabajado de diferentes maneras y se sabe cómo usarlo ante diversos problemas.

Por último, no debemos de olvidar la gran importancia que tiene la implicación del educador en el aula. Este debe de disfrutar con su trabajo y tiene que estar convencido de que el juego favorece el desarrollo de todo su alumnado, ya que sin lo anterior, la metodología educativa se quedaría incompleta.

6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

6.1 CONTEXTUALIZACIÓN

6.1.1 EL CENTRO

He tenido la gran oportunidad de poder poner en práctica mi propuesta didáctica en el CEIP Marqués de Lozoya. Este centro se encuentra en la localidad de Torrecaballeros, pueblo de la provincia de Segovia. Como podemos ver en el Proyecto Educativo del centro, el colegio cuenta con alumnos de diferentes pueblos como son Adrada de Pirón, Basardilla, Brieva, Cabanillas, Collado, Espirido, La Higuera, La Salceda, Losana de Pirón, Requijada, Santo. Domingo de Pirón, Sotosalbos, Tenzuela, Tizneros, Torre Val de San Pedro, Val de San Pedro y Torrecaballeros.

En cuanto al nivel socioeconómico de las familias, no podemos decir que sea muy alto o muy bajo. Sin embargo, y en medio de todas las dificultades que cuenta la sociedad española hoy en día, las familias se prestan amablemente ante toda ayuda necesaria al centro. El colegio es de una identidad pública al igual que aconfesional, respetando en todo momento las diferentes creencias. Igualmente, se manifiesta libre de cualquier tendencia ideológica o política determinada. Todos estos datos están contemplados en el Reglamento de Régimen Interior del Centro.

El colegio cuenta con dos edificios principales. El más grande es el que está destinado a las aulas de Educación Primaria, sala de profesores, dirección, aulas de apoyo y comedor. Las aulas de Educación Primaria cuentan con un apoyo extra de una pantalla digital y un proyector en cada aula. En este edificio también se encuentran el aula de Informática, el del Método Tomatis, para actividades de neuroestimulación, y el aula de cinco años. El otro edificio está destinado a las cuatro clases restantes de Educación Infantil, dos líneas por edad. Las aulas de educación infantil no cuentan con una pantalla digital, pero sí cuentan con un equipo informático al completo para poder disfrutar de sus ventajas en el día a día. Por último, cabe destacar que también existe un pabellón al que se le da usos múltiples. El colegio cuenta con tres patios, dos para Educación Infantil, uno de ellos para los niños de tres años y otro para los de cuatro y cinco años. Todos

ellos cuentan con diferentes utensilios de juego, como motos, triciclos, monopatines, cubos, palas... etc. Para la etapa de Educación Primaria, el centro tiene un gran patio para todas las líneas, donde están incluidos una gran pista y un espacio de arena para jugar.

El colegio cuenta con un total de 261 niños divididos en dieciséis líneas: cinco líneas de Educación Infantil con dos clases de tres años, dos clases de cuatro años y una clase de cinco años de veintiséis niños, siendo un total de 80 niños, y once las once líneas restantes en Educación Primaria. Todos los cursos tienen dos líneas, menos la de Cuarto, que actualmente cuenta con una sola línea de veinticuatro niños

Respecto al profesorado debo decir que el centro cuenta con:

- Seis maestras de Educación Infantil, cinco tutoras y una maestra de apoyo.
- En Educación Primaria hay nueve maestros/as de Primaria, ocho de los cuales son tutores. El director no tiene tutoría.
- Tres maestras especialistas en Inglés, dos de ellas tutoras.
- Dos maestros especialistas en Educación Física. Uno de ellos tutor.
- Un especialista en Música, compartido con el CEIP Las Cañadas.
- Una maestra de Religión Católica.
- Una maestra especialista en Pedagogía Terapéutica.
- Un maestro especialista en Audición y Lenguaje, compartido con el CEIP Atalaya.
- Una maestra de Compensatoria, compartida con el CEIP Atalaya.
- Una orientadora.

6.1.2 EL AULA

El aula que usare para poner en práctica mis propuestas didácticas es su aula de referencia. El aula de cuatro años A es un gran aula y podemos diferenciar varias partes. La mayor parte de la clase está ocupada por una alfombra de colores que usan como lugar de referencia. También disponen de dos agrupaciones de mesas, que utilizan para ejecutar el trabajo de mesa y un gran espacio de juegos; de vital importancia en esta etapa escolar en la que se encuentran.

Para la realización de todas mis actividades, que estarán basadas en el juego tal y como he apuntado, no voy a utilizar el espacio de las mesas, sino que usaré el amplio espacio de la alfombra y el espacio de juegos. Si fuese necesario mover el espacio de las mesas para poder contar con más espacio libre, no habría ningún problema, ya que cuento con todas las facilidades posibles para poder realizar mi propuesta.

Como he dicho anteriormente, el aprendizaje y más en la etapa de Educación Infantil debe de darse a través del juego y de la experiencia, dado que ya pasarán muchos años sentados frente a una mesa y es ahora cuando debe de potenciarse la creatividad y la imaginación a través de la propia experiencia.

6.1.3. EL ALUMNADO

La clase de cuatro años A empezó el curso con doce niños, pero tras diferentes problemas familiares, dos de ellos tuvieron que cambiarse de curso, por lo que actualmente contamos con diez niños. Cabe destacar que, cuando realicé mi propuesta didáctica, observé que hay dos niños que necesitaban un poco más de ayuda a la hora de relacionar la palabra indicada con el dibujo correcto, pues no lograban relacionar correctamente los conceptos. Gracias a la ayuda de los demás compañeros, estos niños van mejorando paulatinamente y la evolución, hoy en día, es favorable.

En cuanto a los otros ocho niños restantes, hay que indicar que no destaca ninguno de una manera superior en relación a sus conocimientos de inglés. Podría decirse que una niña tiene algún conocimiento más, debido al refuerzo que realiza por las tardes, aunque no destaca de manera especial y notable.

Hay que señalar que el clima del aula es muy bueno, ya que llevan desde los tres años juntos. Este año han cambiado de tutora. Sin embargo, este hecho no ha influido en el clima del aula.

6.1.4. PROGRAMACIÓN GENERAL DE TODAS LAS ACTIVIDADES

- Objetivos

- Conocer la rutina de la clase y lo que se espera de ellos.
- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.

- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- Repasar los diferentes animales y compararlos entre ellos.
- Disfrutar jugando.
- Participar en las actividades programadas.
- Aprender a esperar el turno para participar en las actividades interactivas y en grupo.
- Aprender el vocabulario relacionado con determinadas actividades.
- Identificar y nombrar los distintos animales: *tiger, pig, zebra, dog,...*

- **Contenidos**

Lenguajes: comunicación y expresión

Bloque 1. Lenguaje verbal

Escuchar, hablar y conversar:

- Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para expresar y comunicar ideas o conocimientos. Por ejemplo, citar su animal favorito.
- Uso progresivo, acorde a la edad, de léxico variado con una pronunciación clara.
- Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación.
- Utilización adecuada de las normas que rigen el intercambio lingüístico, respetando el turno de palabra, escuchando con atención y respeto.
- Actitud positiva hacia la lengua extranjera.
- Repetición de aquellas palabras con más dificultad.

Acercamiento a la literatura:

- Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y aprender.
- Dramatización de los diferentes animales con interés por expresarse con ayuda de recursos extralingüísticos.

Bloque 3. Lenguaje artístico

- Exploración de las posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de objetos cotidianos y de instrumentos musicales.
- Utilización de los sonidos hallados para la interpretación.
- Reconocimiento de sonidos del entorno natural y social

Bloque 4. Lenguaje corporal

- Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y la comunicación.
- Utilización, con intención comunicativa y expresiva, de las posibilidades motrices del propio cuerpo con relación al espacio y al tiempo.
- Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos, individuales y compartidos.
- Participación en actividades de dramatización, juego simbólico y otros juegos de expresión corporal.

- **Vocabulario y expresiones**

- *Dog, cat, elephant, tiger, snake, zebra, pig, giraffe, sheep, cow, taorange, white, black, pink, yellow, brown, yes, no, please and thank you.*

- **Criterios de evaluación**

- Repasar el lenguaje y los conceptos adquiridos.
- Identificar el nuevo vocabulario.
- Reconocer y emplear el vocabulario en infles referido a los diferentes animales.
- Disfrutar participando en las actividades propuestas.
- Interpretar y representar los diferentes animales.
- Tachar según las indicaciones dadas.
- Participar en actividades de dramatización de juegos.
- Realizar trabajos que requieren destrezas de motricidad fina.
- Participar en juegos/actividades de respuesta oral y física.
- Explorar las posibilidades expresivas personales y colectivas.

- **Recursos de evaluación**

- Observación continua
- Registro de evaluación

La evaluación se realizara a través de la observación directa, su respuesta en clase, su participación y su motivación hacia el aprendizaje a otra lengua diferente a la materna. Se usará un registro con el fin de llevar a cabo el control de los alumnos sobre los contenidos y observar el cumplimiento de los objetivos y la adquisición de los objetivos.

- **Medidas de atención a la diversidad**

- Crear un clima de respeto, aceptación y valoración dentro del aula.
- Hacer más repeticiones y juegos adicionales para que puedan sentirse más cómodos con el nuevo vocabulario y las nuevas instrucciones en inglés.

- Dar órdenes claras y sencillas, usando el idioma materno si fuera necesario. Las órdenes irán apoyadas por gestos o realizadas previamente por la profesora o por otro niño o niña para que puedan realizarlo por imitación.
- Dar tiempo al alumnado para que contesten o reaccionen ante una orden, sin ser realizadas por el profesor o por otra niña o niño.

6.1.5. PROPUESTA DIDÁCTICA

Antes de introducirnos en la programación de las siguientes actividades, resulta interesante resaltar los objetivos generales de la metodología empleada. Dichos objetivos son los siguientes:

- Ofrecer un primer contacto significativo, divertido y atractivo con la lengua inglesa.
- Tomar la lengua inglesa como segunda lengua con la que poder comunicarse.
- Despertar en los niños la sensibilidad hacia los sonidos y patrones ingleses de comunicación.
- Complementar y enriquecer la educación de los niños en otras áreas.
- Asegurar que sea una experiencia positiva y enriquecedora para todos.

A continuación, mostraré las diferentes actividades que se han llevado a la práctica en el aula. Todas ellas con contenidos, objetivos, recursos, metodología, explicación del juego y evaluación del alumnado. Debo indicar que todas las actividades han sido diseñadas y creadas por mí misma.

ACTIVIDAD 1- THE ANIMAL´S RUG

OBJETIVOS:

- **Diferenciar las diferentes animales.**
- **Asociar la palabra con la imagen.**
- **Relacionar dos imágenes del mismo concepto.**
- **Ayudar a los compañeros que tengan más dificultades.**

- Colocar correctamente el propio cuerpo en el lugar de la animales indicada.
- Desarrollar la resolución autónoma frente a diferentes dificultades.
- Afianzar los conocimientos del vocabulario trabajado.
- Reconocer cada palabra trabajada.
- Desarrollar la orientación espacial a través de dicha alfombra.
- Interiorizar paulatinamente el vocabulario de la lengua.

CONTENIDOS:

- Respeto hacia las decisiones de los demás.
- Ayuda y cooperación ante diferentes dificultades.
- Vocabulario de los animales: *tiger, zebra, pig, dog, cat, cow, snake, giraffe, elephant and sheep.*
- Relación de la palabra con la imagen.
- Toma de decisiones individuales, por parejas o grupales.

METODOLOGÍA:

Como bien he indicado anteriormente, la metodología del aprendizaje se realizará a través del juego.

RECURSOS NECESARIOS:

- Tarjetas de los animales trabajados.
- Una tela grande dividida en cuadrados.
- Un espacio amplio para poder extender la tela.

EXPLICACIÓN DEL JUEGO:

Primeramente extenderemos la tela en el suelo. La tela será cuadrículada y en cada cuadrícula habrá una tarjeta con un animal diferente, que previamente se habrá trabajado con los niños. Una vez que ellos mismos hayan repasado en voz alta todos los elementos, daremos comienzo al juego. (Ver anexo 1)

- DE MANERA INDIVIDUAL:

En cada cuadrícula habrá una tarjetea con un animal diferente. Cada niño deberá escoger un animal. Una vez escogido el animal, dirá el nombre en alto y se colocará en la cuadrícula donde se encuentra la tarjeta correspondiente. Cuando el niño

se haya colocado en dicha cuadrícula, serán los demás quienes digan si se ha colocado correctamente en el animal que se ha dicho previamente.

En cada cuadrícula habrá una tarjeta con un animal diferente. Sentados ellos en la alfombra y por turnos, irán escuchando e indicando diferentes animales para que ellos se vayan colocando en la cuadrícula donde se encuentra la tarjeta correspondiente. Una vez que el niño se haya colocado en dicha cuadrícula, serán los demás quienes digan si se ha colocado correctamente en el animal que ha dicho previamente. (Ver anexo I)

EVALUACIÓN:

La evaluación del alumnado será diaria, a través de la observación. Además, será reforzada con una asamblea final donde cada niño podrá expresar sus dudas e incertidumbres. Siempre sin dejar de lado el *feedback* de las profesoras en dicha asamblea.

ACTIVIDAD 2- THE ANIMAL'S ROULETTE

OBJETIVOS:

- Diferenciar las diferentes animales.
- Asociar la palabra con la imagen.
- Relacionar dos imágenes del mismo concepto.
- Ayudar a los compañeros que tengan más dificultades.
- Colocar correctamente la pinza con su nombre en el animal correcto.
- Desarrollar la resolución autónoma frente a diferentes dificultades.
- Afianzar los conocimientos del vocabulario trabajado.
- Reconocer cada palabra trabajada.
- Interiorizar paulatinamente el vocabulario de la lengua.

CONTENIDOS:

- Respeto hacia las decisiones de los demás.
- Ayuda y cooperación ante diferentes dificultades.

- **Vocabulario de los animales:** *tiger, zebra, pig, dog, cat, cow, snake, giraffe, elephant and sheep.*
- **Relación de la palabra con la imagen.**
- **Toma de decisiones individuales, por parejas o grupales.**

METODOLOGÍA:

Como bien he indicado anteriormente, la metodología del aprendizaje se realizará a través del juego.

RECURSOS NECESARIOS:

- **Tarjetas de los animales trabajados.**
- **Una ruleta de gomaeva.**
- **Pinzas de tender la ropa con el nombre de cada alumno.**
- **Velcro adhesivo.**
- **Dibujos de cada animal reducidos.**

EXPLICACIÓN DEL JUEGO:

A la hora de introducir este vocabulario, lo primero que hacemos de manera rutinaria es repasar todos los animales, para que así el alumnado se vaya familiarizando con él. Posteriormente, se presenta la ruleta y se le da a cada niño una pinza con su nombre. Una vez que cada niño tiene su pinza, por turnos, se le va diciendo en qué animal deben poner su pinza. Cuando todas las pinzas estén colocadas, pasaremos a la corrección del ejercicio entre todos. (Ver Anexo 2).

EVALUACIÓN:

La evaluación del alumnado será diaria, a través de la observación. Además, será reforzada con una asamblea final donde cada niño podrá expresar sus dudas e incertidumbres. Sin dejar de lado el *feedback* de las profesoras en dicha asamblea. (Ver Anexo 2).

ACTIVIDAD 3- THE ANIMAL'S BINGO

OBJETIVOS:

- **Diferenciar las diferentes animales.**
- **Asociar la palabra con la imagen.**
- **Ayudar a los compañeros que tengan más dificultades.**

- **Tachar correctamente los animales dichos.**
- **Desarrollar la resolución autónoma frente a diferentes dificultades.**
- **Afianzar los conocimientos del vocabulario trabajado.**
- **Reconocer cada palabra trabajada.**
- **Interiorizar paulatinamente el vocabulario de la lengua.**

CONTENIDOS:

- **Respeto hacia las decisiones de los demás.**
- **Ayuda y cooperación ante diferentes dificultades.**
- **Vocabulario de los animales: *tiger, zebra, pig, dog, cat, cow, snake, giraffe, elephant and sheep.***
- **Relación de la palabra con la imagen.**
- **Toma de decisiones individuales, por parejas o grupales.**

METODOLOGÍA:

Como bien he indicado anteriormente, la metodología del aprendizaje se realizará a través del juego.

RECURSOS NECESARIOS:

- **Tarjetas de los animales trabajados.**
- **Papel de cuadrícula con cada animal.**
- **Rotuladores.**

EXPLICACIÓN DEL JUEGO:

Al introducir el vocabulario, lo primero que hacemos de manera rutinaria es repasar todos los animales, para que, de esta manera, el alumnado se vaya familiarizando con él. Posteriormente, se reparte un papel con los dibujos de los animales y se explica que deben ir tachando cada animal que se vaya nombrando. Así hasta completar toda la hoja. (Ver Anexo 3).

EVALUACIÓN:

La evaluación del alumnado será diaria, a través de la observación. Además, será reforzada con una asamblea final donde cada niño podrá expresar sus dudas e incertidumbres. Siempre sin dejar de lado el *feedback* de las profesoras en dicha asamblea

ACTIVIDAD 4- THE ANIMAL 'S NAME

OBJETIVOS:

- **Diferenciar los diferentes animales.**
- **Asociar la palabra con el animal.**
- **Ayudar a los compañeros que tengan más dificultades.**
- **Desarrollar la resolución autónoma frente a diferentes dificultades.**
- **Afianzar los conocimientos del vocabulario trabajado.**
- **Reconocer cada palabra trabajada.**
- **Interiorizar paulatinamente el vocabulario de la lengua.**

CONTENIDOS:

- **Respeto hacia las decisiones de los demás.**
- **Ayuda y cooperación ante diferentes dificultades.**
- **Vocabulario de los animales: *tiger, zebra, pig, dog, cat, cow, snake, giraffe, elephant and sheep.***
- **Relación de la palabra con la imagen.**
- **Toma de decisiones individuales, por parejas o grupales.**

METODOLOGÍA:

Como bien he indicado anteriormente, la metodología del aprendizaje se llevará a cabo mediante el juego.

RECURSOS NECESARIOS

- **Tarjetas de los animales trabajados.**
- **Pelota.**

EXPLICACIÓN DEL JUEGO:

Al introducir este vocabulario, lo primero que hacemos de manera rutinaria es repasar todos los animales, para que el alumnado se vaya familiarizando con el vocabulario. Posteriormente, se reparte a cada niño una tarjeta con un animal diferente. Todos los niños están sentados con su tarjeta menos uno. Este será quien lance el balón y diga el nombre de un animal. El niño que tenga la tarjeta del animal deberá levantarse y coger la pelota. Una vez que haya cogido la pelota,

deberá lanzarla al aire y decir el nombre de otro animal. Así sucesivamente hasta que hayan dicho todos los nombres de los animales trabajados.

EVALUACIÓN:

La evaluación del alumnado será diaria, a través de la observación. Además, será reforzada con una asamblea final donde cada niño podrá expresar sus dudas e incertidumbres. Siempre sin dejar de lado el *feedback* de las profesoras en dicha asamblea.

ACTIVIDAD 5- WHAT ANIMAL IS IT?

OBJETIVOS:

- **Diferenciar las diferentes animales.**
- **Asociar la palabra con la imagen.**
- **Relacionar las características de los animales con el animal correcto.**
- **Ayudar a los compañeros que tengan más dificultades.**
- **Realizar con mímica cada animal.**
- **Desarrollar la resolución autónoma frente a diferentes dificultades.**
- **Afianzar los conocimientos del vocabulario trabajado.**
- **Reconocer cada palabra trabajada.**
- **Interiorizar paulatinamente el vocabulario de la lengua.**

CONTENIDOS:

- **Respeto hacia las decisiones de los demás.**
- **Ayuda y cooperación ante diferentes dificultades.**
- **Vocabulario de los animales: *tiger, zebra, pig, dog, cat, cow, snake, giraffe, elephant and sheep.***
- **Relación de la palabra con la imagen.**
- **Toma de decisiones individuales, por parejas o grupales.**

METODOLOGÍA:

Como bien he indicado anteriormente, la metodología del aprendizaje se realizará a través del juego.

RECURSOS NECESARIOS:

- **Tarjetas de los animales trabajados.**

EXPLICACIÓN DEL JUEGO:

Una vez repasados el vocabulario, cada niño elige un animal. Uno por uno, deberán salir al centro de la alfombra y representarlo con mímica, para que el resto de los compañeros adivinen que animal ha escogido su compañero.

EVALUACIÓN:

La evaluación del alumnado será diaria, a través de la observación. Además, siempre será reforzada con una asamblea final donde cada niño podrá expresar sus dudas e incertidumbres. Siempre sin dejar de lado el feedback de las profesoras en dicha asamblea.

ACTIVIDAD 6- THE MAGIC BAG

OBJETIVOS:

- **Diferenciar las diferentes animales.**
- **Asociar la palabra con la imagen.**
- **Relacionar las características de los animales con el animal correcto.**
- **Ayudar a los compañeros que tengan más dificultades.**
- **Desarrollar la resolución autónoma frente a diferentes dificultades.**
- **Afianzar los conocimientos del vocabulario trabajado.**
- **Reconocer cada palabra trabajada.**
- **Interiorizar paulatinamente el vocabulario de la lengua.**

CONTENIDOS:

- **Respeto hacia las decisiones de los demás.**
- **Ayuda y cooperación ante diferentes dificultades,**
- **Vocabulario de los animales: *tiger, zebra, pig, dog, cat, cow, snake, giraffe, elephant, sheep.***
- **Relación de la palabra con la imagen.**
- **Toma de decisiones individuales, por parejas o grupales.**

METODOLOGÍA:

Como bien he indicado anteriormente, la metodología del aprendizaje se llevará a través del juego.

RECURSOS NECESARIOS:

- **Tarjetas de los animales trabajados.**

EXPLICACIÓN DEL JUEGO:

Dentro de una bolsa, se esconderán las tarjetas de los animales trabajados. Poco a poco, se irán dando pistas de cada animal para que ellos adivinen qué animal se está describiendo.

EVALUACIÓN :

La evaluación del alumnado será diaria, a través de la observación. Además, siempre será reforzada con una asamblea final donde cada niño podrá expresar sus dudas e incertidumbres. Siempre sin dejar de lado el *feedback* de las profesoras en dicha asamblea.

7. ANÁLISIS DE LA PROPUESTA

A continuación, se muestra el análisis realizado, de manera individual, de cada actividad creada y se incluyen los aspectos más relevantes.

○ THE ANIMAL'S RUG

Para comenzar, considero que los **objetivos y contenidos** que planteé para la primera actividad fueron adecuados, ya que debían recordar los animales trabajados durante el año pasado y, poco a poco, deberían ir introduciendo el nuevo vocabulario que se irá trabajando a lo largo de las diferentes sesiones. Desde mi punto de vista, creo que se lograron todos los objetivos y los contenidos de una manera satisfactoria. Respecto a la **temática**, en este caso los animales, fue la que la profesora habitual del aula tenía programada para dichas fechas. Debo decir que tuve la oportunidad de cambiar de tema en caso de que los animales no aportaran a mi Trabajo Final de Grado todo aquello que buscaba. No obstante, consideré que este era un tema muy importante y necesario para trabajar en el aula y que, seguramente, iba a aportar mucho más de lo que parecía a priori.

Debo destacar, que el aprendizaje inmediato de todo el vocabulario no se dio únicamente en una sesión, ya que había palabras complicadas como *jiraffe*, *zebra* o *elephant*. Estas palabras fueron las últimas que lograron interiorizar.

Respecto a la **metodología**, me gustaría apuntar que ellos mismo están acostumbrados a trabajar en el aula a través de juegos, por lo que el beneficio en este caso sería el doble, ya que ellos conocían la manera de trabajar y estaban predispuestos a seguir aprendiendo partiendo de esta metodología.

A la hora de realizar la **actividad**, es necesario indicar que me resultó todo muy entretenido y agradable, puesto que todos los alumnos estaban ansiosos por aprender con los nuevos juegos que habían llegado a clase. Muchos de ellos eran la primera vez que me veían en el interior de su aula, ya que me conocían como la profesora de los niños de cinco años y no como su profesora de Inglés. Esto fue un punto positivo a mi favor, ya que ellos mismos se encontraban capacitados y motivados para aprender con una profesora de alumnos de cursos superiores.

Al ser el primer día que trabajábamos los animales consideré necesario repasarles previamente antes de comenzar la actividad, ya que muchos de los animales con los que íbamos a trabajar eran nuevos y no los tenían completamente identificados. Una vez

repasados, dimos paso al juego. Considero que el recurso utilizado fue un gran punto a favor, ya que no estaban acostumbrados a trabajar con tarjetas tan visuales ni con una tela tan grande, con lo que esto fue un punto extra en motivación hacia el aprendizaje.

En cuanto a **aspectos negativos**, quizás destacaría el poco tiempo que tuve para desarrollar la actividad, ya que las clases de Inglés en Educación Infantil son únicamente media hora y no pude realizar todas las variantes que tenía preparadas.

- **THE ANIMAL'S ROULETTE**

Para comenzar el análisis de esta actividad empezaré por el correcto cumplimiento de **objetivos y contenidos**. A mi juicio, sí se cumplieron. Poco a poco y sin la ayuda del profesor, ellos mismos fueron capaces de ayudarse para recordar todos los nombres de los animales. Considero esencial que desde Educación Infantil ellos vean que es necesario ayudar a los demás y que dejarse ayudar por los demás no tiene nada de negativo en absoluto. Muchas veces, en el aula encontramos niños que necesitan ayuda de los demás para poder seguir el ritmo y se sienten inferiores. Por ello, mi objetivo era hacerles ver que, no por el hecho de dejarse ayudar son inferiores. Desde mi punto de vista, lo he conseguido satisfactoriamente. En cuanto al aprendizaje del vocabulario, hay que apuntar han aprendido paulatina pero eficazmente.

Sobre la **temática** cabe destacar que es la misma que la actividad anterior, los animales.

A la hora de hablar de la **metodología** empleada, debemos señalar que ha sido el juego; un recurso básico y esencial para el desarrollo del niño en estas edades. En este caso, el juego no resultó tan dinámico como el primero. Pero el alumnado debe de acostumbrarse a todo tipo de juegos, ya que no siempre van a ser todos dinámicos, potenciando de esta manera sus ímpetus y reacciones bruscas.

Al comienzo de la **actividad**, y como el día anterior, repasamos de una forma grupal y rápida todo el vocabulario para poder realizar las actividades de una manera correcta. Una vez repasados todos los juegos, saqué la ruleta explicándoles cómo debían realizar la siguiente actividad. Cuando había explicado, el juego pasé a darles las pinzas con su nombre para que, de esta manera, pudieran realizar el juego de una manera más personalizada. Desde mi punto de vista, ellos mismos deben de sentirse protagonistas del propio juego, para que la motivación sea mayor. A la hora de ejecutar el juego, hay que

apuntar que lo realizaron realmente bien. Poco a poco, los más tímidos iban teniendo más confianza en sí mismos e iban participando sin tanto temor a equivocarse.

En cuanto a los **aspectos negativos** de esta actividad, quizás debo destacar la falta de un poco más de movimiento, ya que es posible que hubiese resultado algo más monótono si hubiésemos jugando durante más tiempo a este juego. También destacaría que podría haber cambiado la pinza con el nombre de cada niño por una foto con velcro de cada niño, ya que al darles a cada uno la pinza, lo que hacían era investigar el mecanismo de la pinza y esta se rompía. No obstante, al tener pinzas de sobra no hubo ningún problema para poder seguir con la actividad, pero quizás si es un punto para tener en cuenta de cara al futuro o a la realización de diferentes actividades en otro aula.

- **THE ANIMAL'S BINGO**

Personalmente, considero que los **objetivos y contenidos** de esta actividad se han cumplido satisfactoriamente. Cuando ideé esta actividad para el grupo de cuatro años, estaba convencida de que no podrían realizarlo y de que posiblemente les costaría demasiado. Sorprendentemente, la realizaron de manera muy satisfactoria y superaron enormemente mis expectativas. Es más, no tuvieron que necesitar ninguna ayuda ni por parte del alumnado ni del profesorado. Poco a poco, ya iban relacionando y afianzando todos los conceptos.

La **temática**, como el resto de las actividades, va a ser la de los animales, tanto los salvajes como los de granja, ya que el año pasado trabajaron los de granja y este año se están introduciendo los salvajes.

En cuanto a la **metodología**, no cabe destacar ningún cambio, pues se trata de la misma: el aprendizaje a través del juego. Al ser un bingo, el juego no requería movimiento alguno, pero si requería concentración máxima durante diez minutos. Los tiempos cortos de concentración a alta potencia en Educación Infantil son necesarios y muy valiosos para su desarrollo.

Tal y como lo hemos hecho en actividades anteriores antes del comienzo de la **actividad** inicial, repasamos de una manera rápida todos los animales que estamos viendo. Me gustaría destacar la gran facilidad que tiene el alumnado para retener nombres y asociar dicho nombre con cada animal correspondiente. Me planteé también enseñarles la manera escrita, pero considero que es un objetivo muy difícil para su etapa. No todos

han empezado a escribir y sería algo muy difícil de realizar en un segundo idioma sin haber comenzado a hacerlo en su idioma materno.

Al ser un bingo, tenía cierto temor a que el juego finalizase en una rivalidad por ver quién ganaba. Así que decidí poner en cada cartón los mismo animales pero colocados de distinta manera, para que, así, todos acabara a la vez y no se guiaran de los avances del compañero de al lado, que no disponía la misma colocación de los animales en el cartón.

De esta manera, conseguí resultados magníficos y enormemente gratificantes. Los niños que quizás tenían más dificultades en los otros dos juegos anteriores, con la identificación de los animales, realizaron este juego a la perfección, sin ayuda alguna. Es más, me llamó mucho la atención la intervención de una niña muy observadora cuando exclamó: “¡Cada uno tiene el animal en un cuadradito diferente!”

La profesora del aula me felicitó por el gran progreso que habían realizado los alumnos desde la primera actividad hasta la tercera, en este caso el bingo.

- **THE ANIMAL'S NAME**

Los **objetivos y contenidos** programados para esta actividad se cumplieron satisfactoriamente, ya que sabían diferenciar perfectamente todos los animales trabajados. Poco a poco iban adquiriendo la soltura necesaria para poder jugar con confianza y llegar a disfrutar al 100% del juego. Además, me gustaría destacar que fueron capaces de controlar sus impulsos perfectamente, puesto que al ver una pelota es muy difícil que todos los niños no quieran acercarse a cogerla. Pero, en este caso, supieron controlar sus impulsos y esperar su turno pacientemente.

En cuanto a la **temática**, al igual que todos las demás actividades, trata sobre los animales. He de apuntar que me siento enormemente satisfecha por no haber cambiado de tema, ya que es un tema que motiva al alumnado por lo que la predisposición hacia el aprendizaje es mayor. Por tanto, fue una decisión adecuada y correcta.

A la hora de idear la **actividad** me surgieron bastantes dudas, porque, como he señalado con anterioridad, al ser el balón un recurso indispensable para la actividad podría haber problemas. Podría resultar que los alumnos abandonaran, por hastío, el juego de los animales y se centraran únicamente en jugar a la pelota sin fin alguno. Para ello, explique de una manera clara y concisa las normas del juego, ya que las consideraba necesarias para que el objetivo se cumpliera. Una vez repasados todos los animales y las reglas del juego, dimos paso a la actividad propiamente dicha.

Debo indicar que un primer intento resultó un poco forzado, ya que muchos de ellos tenían vergüenza y decían el nombre muy bajo, por lo que el niño que disponía de la tarjeta de dicho animal no podía ir a coger el balón. Tras la primera ronda, decidí volver a repetir el juego, con la idea de que, tras la primera toma de contacto, el juego volvería a salir mejor. La profesora del aula compartía dicha opinión, por lo que decidí realizarlo otra vez. En efecto, esta vez salió como verdaderamente esperaba: los niños nombraban todos los nombres de una manera alta y clara, permitiendo que el juego tuviera la fluidez deseada.

En cuanto a los **recursos**, como he dicho en líneas anteriores, únicamente necesitamos un balón de goma espuma y las tarjetas. A la hora de plantear la actividad llegué, incluso a pensar que el balón sería un elemento distractor en vez de un elemento motivador para el aprendizaje. Sin embargo, verdaderamente fue un elemento motivador, ya que normalmente no están acostumbrados a trabajar con este tipo de material.

- **WHAT ANIMAL IS IT?**

Considero que quizás en esta actividad no se consiguieron todos los **objetivos y contenidos** programados, ya que algunos de los alumnos no participaron de una manera activa y complaciente, debido a su timidez. Sin embargo, otros consiguieron lograr todos los objetivos y contenidos programados.

Desde mi punto de vista, esta **temática** era muy sencilla de imitar, ya que cualquier animal tiene una imitación, ya sea más difícil o un poco más complicada. En este caso, creo que los animales que trabajamos eran sumamente sencillos para ellos.

En cuanto a la **actividad**, podría decir que si la hubiéramos realizado dos o tres días más hubiera funcionado mejor y obtenido mejores resultados, ya que el factor vergüenza afecta mucho a esta actividad. Aunque no por ello hay que eliminarla, ya que considero que es en la etapa de Educación Infantil donde se debe de potenciar la creatividad y la espontaneidad de todos los alumnos, reforzando positivamente todos aquellos movimientos que ellos realicen y, más, si son muy vergonzosos, pues el pequeño paso que están dando en ese momento es un paso muy grande para ellos.

Me gustaría destacar el caso de un niño de la clase, muy retraído y vergonzoso, que únicamente se relaciona con aquellas personas con las que tiene máxima confianza. Cuando llegó su turno de representar el animal, decidí que sería él quien elegiría el animal

que quería imitar. De esta manera, estaría conforme con el animal a imitar. Tras elegir este animal, le di la opción de representarlo con algún amigo más, para que también tuviera un apoyo más en la alfombra. Tras la pregunta, no me supo responder inmediatamente, así que, para tratar de no agobiarle, le pregunté que si quería pensar cómo representaría el animal y si necesitaría ayuda de algún amigo más. Una vez realizada esta opción, el niño asintió alegremente. Seguidamente, se sentó y, mientras el resto de sus compañeros realizaban los diferentes animales, él pensaba sus opciones a la vez que iba participando en el juego.

Una vez llegado su turno, salió con toda la valentía y me dijo que él lo realizaría solo que había pensado como hacerlo. Así que, dispuesto a ello, imitó el correspondiente animal de una manera increíble. Todos los niños adivinaron el animal a la primera. Tras esta estelar actuación, todos le felicitamos. Me sentí muy orgullosa de haberle brindado todas las posibles para que él mismo diera el gran paso.

- **THE MAGIC BAG**

A mi juicio, aquí sí se consiguieron todos los **objetivos y contenidos** programados, pero con mucha ayuda, tanto grupal como de las dos maestras. Ya que quizás todas las palabras claves para la descripción eran un poco difícil para ellos. En esta actividad, sí se vio quién obtenía un refuerzo extra de inglés por las tardes, ya que estos niños eran los que ayudaban a los demás a lograr adivinar todos los animales.

En cuanto a los **recursos**, únicamente destacamos una bolsa y las tarjetas. El factor sorpresa fue un buen hilo conductor para la introducción de la actividad. Desde mi punto de vista, la magia, la ilusión y la sorpresa son tres factores que no deben dejar de trabajarse nunca en Educación Infantil, ya que son herramientas clave para adquirir toda la atención del alumnado.

A la hora de analizar la **actividad**, diría que quizás esta ha sido la más difícil de todas las creadas anteriormente, debido al uso de un vocabulario más amplio y al que ellos no están acostumbrados. No obstante, no por ser más amplio significa que no es adecuado a su edad, ya se trataba de un vocabulario muy sencillo, pero no se trataba de aquel al que estaban acostumbrados la mayoría de los alumnos.

Con el fin de que la actividad saliera de una manera correcta, decidí darles las pautas muy sencillas y claras. Era necesario que la forma de hablar fuese lenta y pausada,

vocalizando cada palabra correctamente, ya que no es un colegio bilingüe y no están acostumbrados a trabajar de continuamente con el inglés. Una vez descrito el animal, les daba tiempo para que ellos mismos recopilaran toda la información y pudieran llegar a una conclusión. Muchas veces llegaban sin ayuda a la conclusión. Si verdaderamente no habían llegado al resultado final, volvíamos a dar las mismas consignas, pero esta vez acompañadas con mímica. Tras dichas consignas, lograban finalmente llegar a la solución final.

Quizás esta actividad con niños de cinco años hubiera salido mejor, pero no estoy descontenta en absoluto con el resultado de esta actividad, ya que supieron adivinar todos los animales propuestos con ayuda de todos los compañeros, objetivo que también era buscado en la propuesta de la actividad.

7.1 EVALUACIÓN

Tras acabar la propuesta didáctica en el aula, decidí hacer una encuesta a la profesora del aula sobre las actividades que había realizado. A continuación, se muestra una rúbrica. En el lado izquierdo podemos ver los ítems a evaluar. Estos deberán evaluarse en una escala numérica del uno al diez. Siendo el uno la nota más baja y el diez la nota más alta. Las respuestas fueron las siguientes:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CREATIVIDAD DE LAS ACTIVIDADES									X	
CUMPLE LOS OBJETIVOS PROGRAMADOS										X
APRENDIZAJE A TRAVES DE LAS ACTIVIDADES EN GENERAL										X
ACEPTACIÓN Y APRENDIZAJE DE LA SIGUIENTE ACTIVIDAD POR EL ALUMNADO: - <i>ANIMAL'S RUG</i>									X	

ACEPTACIÓN Y APRENDIZAJE DE LA SIGUIENTE ACTIVIDAD POR EL ALUMNADO: - <i>ANIMAL'S BINGO</i>									X	
ACEPTACIÓN Y APRENDIZAJE DE LA SIGUIENTE ACTIVIDAD POR EL ALUMNADO: - <i>ANIMAL'S ROULETTE</i>										X
ACEPTACIÓN Y APRENDIZAJE DE LA SIGUIENTE ACTIVIDAD POR EL ALUMNADO: - <i>THE ANIMAL'S NAME</i>										X
ACEPTACIÓN Y APRENDIZAJE DE LA SIGUIENTE ACTIVIDAD POR EL ALUMNADO: - <i>WHAT ANIMAL IS IT?</i>										X
ACEPTACIÓN Y APRENDIZAJE DE LA SIGUIENTE ACTIVIDAD POR EL ALUMNADO: - <i>THE MAGIC BAG</i>							X			
EMPATÍA CON EL ALUMNADO										X
EMPLEO ADECUADO DEL TONO DE VOZ A LA HORA DE LA EXPLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES										X
EXPLICACIÓN CORRECTA Y SENCILLA DE CADA ACTIVIDAD										X
RESOLUCIÓN DE POSIBLES CONFLICTOS									X	

CAPACIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON EL MAL ENTENDIMIENTO DE LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS									X	
CORRECCIÓN Y FEEDBACK HACIA EL ALUMNADO										X
RELACIÓN PROFESOR ALUMNO DURANTE LA REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES										X
UTILIDAD DEL JUEGO COMO RECURSO DE EL APRENDIZAJE										X
ADAPTACIÓN DE LOS JUEGOS PARA CONSEGUIR EL MÁXIMO APRENDIZAJE									X	

El análisis de estos resultados arroja, como puntos fuertes, la creatividad de las actividades diseñadas por la propia autora, además de los diversos recursos utilizados en el aula, siendo estos, herramientas primordiales para ofrecer un aprendizaje más divertido y duradero. Como futura maestra de Educación Infantil, considero que la innovación y la creatividad son dos factores que tienen que estar integrados y permanecer de forma continua en el aula. Sin estos dos factores, no lograremos motivar al alumnado hacia un aprendizaje divertido y duradero.

Tanto lo largo de la creación y diseño de las actividades como a la hora de ponerlas en práctica, puedo decir que he disfrutado enormemente y sentido una gran satisfacción. Durante el proceso de creación, tenía muchas dudas sobre los puntos más débiles de la programación y qué poder destacar de esta. Pensé que habría muchos más problemas de los que ha habido. Por ejemplo, y como he comentado anteriormente, pensé que la actividad de la pelota iba a desembocar en un conflicto, ya que la pelota, como recurso, puede ser un arma de doble filo. Afortunadamente, fue una actividad muy exitosa.

De acuerdo con lo que he venido apuntando, la actividad más débil de la programación ha sido aquella en la que el alumnado debía adivinar los diferentes animales. A pesar de contar con un factor sorpresa, el diferente vocabulario para llegar a augurar el animal escondido era poco conocido por ellos, excepto por aquellos niños que recibían un refuerzo extra por las tardes.

Por último, los puntos más fuertes de la actividad han sido, sin duda alguna, la ruleta animal o la alfombra, pues consistían en juegos con los que he visto al alumnado divertirse y aprender de una forma simultánea.

Como conclusión final, es imprescindible decir que el resultado general ha sido excelente en todos los juegos y ámbitos. El primer objetivo fundamental, que era aprender una segunda lengua a través de diferentes juegos, se ha logrado con éxito. Además, he observado grandes cambios en el alumnado. Desde mi punto de vista, a lo largo de estas seis sesiones, todos los niños y niñas del aula han ido avanzando a pasos agigantados y su evolución ha sido muy satisfactoria. Además de haber conseguido el objetivo principal, también he conseguido que aprendan divirtiéndose. Se trata de algo que, como futura maestra, considero más relevante que el primer objetivo; es decir, un aprendizaje sin diversión implicará un aprendizaje temporal y sin duración alguna en el futuro.

CONCLUSIONES

Una vez finalizada la puesta en práctica de las diferentes actividades, se puede concluir que el aprendizaje a través de un aspecto lúdico es mucho más efectivo y motivador. Y lo anterior es debido al gran interés que muestra el alumnado por este. En la etapa de Educación Infantil, encontramos a un alumnado que está en continua formación y desarrollo a través de la exploración del entorno. Dicha exploración exige un incesante movimiento. Por lo que, en vez de reprimir esta necesidad en una silla, debemos saber potenciarla y sacar provecho de ella.

Hoy en día, nos encontramos en una sociedad en la cual se exige el conocimiento de al menos una lengua secundaria a parte de la lengua materna. Todos los colegios brindan infinidad de programas para que el resultado del aprendizaje de las diferentes lenguas sea inmediato sin ni siquiera pensar en “el educando”. Como futura maestra de Educación Infantil, considero que, ante todo, debemos educar primero, dejando como secundario el producto final. Si educamos a la sociedad con el objetivo final de obtener una retención máxima de conocimientos sin entendimiento ni disfrute ninguno, conseguiremos una sociedad programada para memorizar y no una sociedad preparada para razonar e investigar.

Es en la escuela donde se debe potenciar la creatividad del alumnado, las ganas de aprender y un aprendizaje activo a través de diferentes actividades no rutinarias, sin dar importancia alguna a los errores. Ya que es de los errores de donde se saca un aprendizaje óptimo. Será aquí cuando conseguiremos una sociedad creativa, dispuesta a aprender a través de la práctica sin miedo al error y sin prejuicio alguno.

Todo lo anteriormente apuntado es lo que he querido transmitir a través de la programación que he creado, siendo esto una de las principales razones por las que he diseñado personalmente todas las actividades, ya que he querido asegurarme de que todos estos pequeños objetivos personales estuvieran implícitos y presentes en el aula.

Como es sabido, los niños tienen el don de poder aprender con una facilidad extraordinaria. Así pues, somos nosotros, los educadores, los que debemos saber aprovechar esta excelente herramienta, que los más pequeños nos brindan a través de infinidad de recursos, y dar lugar a aprendizajes maravillosos mediante la motivación del

alumnado, dejando atrás el aprendizaje memorístico en una mesa y una silla, copia tras copia.

He citado previamente que la motivación del alumnado en el aula es primordial. Sin embargo, debo apuntar que no es mucho menos importante la motivación del profesorado, ya que es este quien debe de transmitir las ganas y la ilusión por aprender a todos sus alumnos. Un profesor sin ilusión y sin ganas no llegará a transmitir nunca lo mismo que si poseyera estas dos características. La docencia es el maravilloso mundo en el que nunca se deja de aprender, por lo que en ningún momento debemos de perder la ilusión por enseñar y encasillar a nuestros alumnos en un aprendizaje memorístico y rutinario. Principalmente, cuando a través de la lúdica los resultados pueden llegar a ser sorprendentes y maravillosos y las ganas de aprender serán infinitamente más grandes que si nos centramos en un aprendizaje monótono.

8. BIBLIOGRAFÍA:

Albentosa, J.I. & Moya, A.J. (2001). *Narración infantil y discurso. Estudio lingüístico de cuentos en castellano e inglés*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla- La Mancha.

Berruezo, P.P. & Lázaro, A. (2009). *Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil*. Sevilla: Editorial MAD S.L.

Blanch, S. & Guibourg, I. (2016). El juego: herramienta de desarrollo y aprendizaje. En Edó, M., Blanch, S., & Antón, M. (2016). *El juego en la primera infancia* (pp. 43-64). Barcelona: Octaedro.

DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Ediciones Paraninfo.

Esteban, L. & Martín, M.L. (2016). Cuando el juego es un eje principal del proyecto de escuela. En Edó, M., Blanch, S., & Antón, M. (2016). *El juego en la primera infancia* (pp. 65- 87). Barcelona: Octaedro.

Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil. La actividad lúdica como recurso psicopedagógico: una propuesta de reflexión y de acción*. Madrid: Seco Olea Ediciones S.L.

Garaigordobil, M. (2008). Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. En Domenèc, B., Bishop, A.J., Cardona, M.C., Colmas i Colma, O., Garaigordobil, M.,

Hernández, T., Lobo, E., Marrón, M.J., Ortí, J., Pubill, B., Ruiz de Velasco, A., Soler i Gordolis, M.P. & Vida, T., *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó.

López Miyar, I. (2015). *El proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la canción y el vídeo en el aula de inglés en Primaria*. Segovia: Universidad de Valladolid. Trabajo Fin de Grado dirigido por María Antonia Mezquita Fernández. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/12034/1/TFG-B.607.pdf>.

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2002). Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación. Recuperado de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf.

Moyles, J.R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Ediciones Morata, S.A.

Murado, J.L. (2010). *Didáctica del inglés en educación infantil. Métodos para la enseñanza y el aprendizaje de la lengua inglesa*. Vigo: Ideas propias.

Mur, L. (2002). *Cómo introducir el inglés en educación infantil*. Barcelona: Cisspraxis.

ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. En BOCYL de 20 de junio de 2014.

ORDEN EDU/721/2008, de 5 de mayo, por la que se regula la implantación, el desarrollo y la evaluación del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Palomero, J.E. (2009). Prólogo. En Berruezo, P.P. & Lázaro, A. *Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil*. (p. 11-13). Sevilla: MAD, S.L.

Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de educación.

Rodríguez, B. (2004). Técnicas metodológicas empleadas en la enseñanza del inglés en Educación Infantil. Estudio de caso. *Didáctica (Lengua y Literatura)*, 16, 145-161. ISSN: 1130-0531.

Romero, V. & Gómez, M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar S.A.

ANEXO I:

ACTIVIDAD I. THE ANIMAL'S RUG



FUENTE: foto de la autora



FUENTE: foto de la autora



FUENTE: foto de la autora



FUENTE: foto de la autora

ANEXO II:

ACTIVIDAD II: THE ANIMAL'S ROULETTE



FUENTE: diseño y foto de la autora



FUENTE: diseño y foto de la autora

ANEXO III:

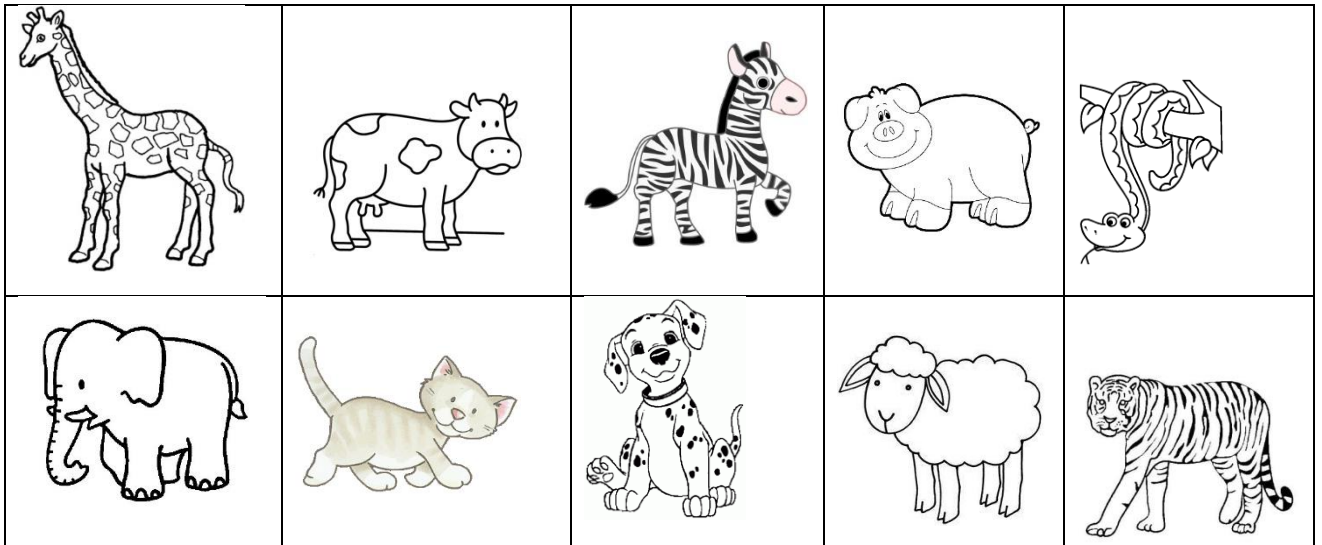
ACTIVIDAD 3: THE ANIMAL'S BINGO



FUENTE: foto de la autora



FUENTE: foto de la autora

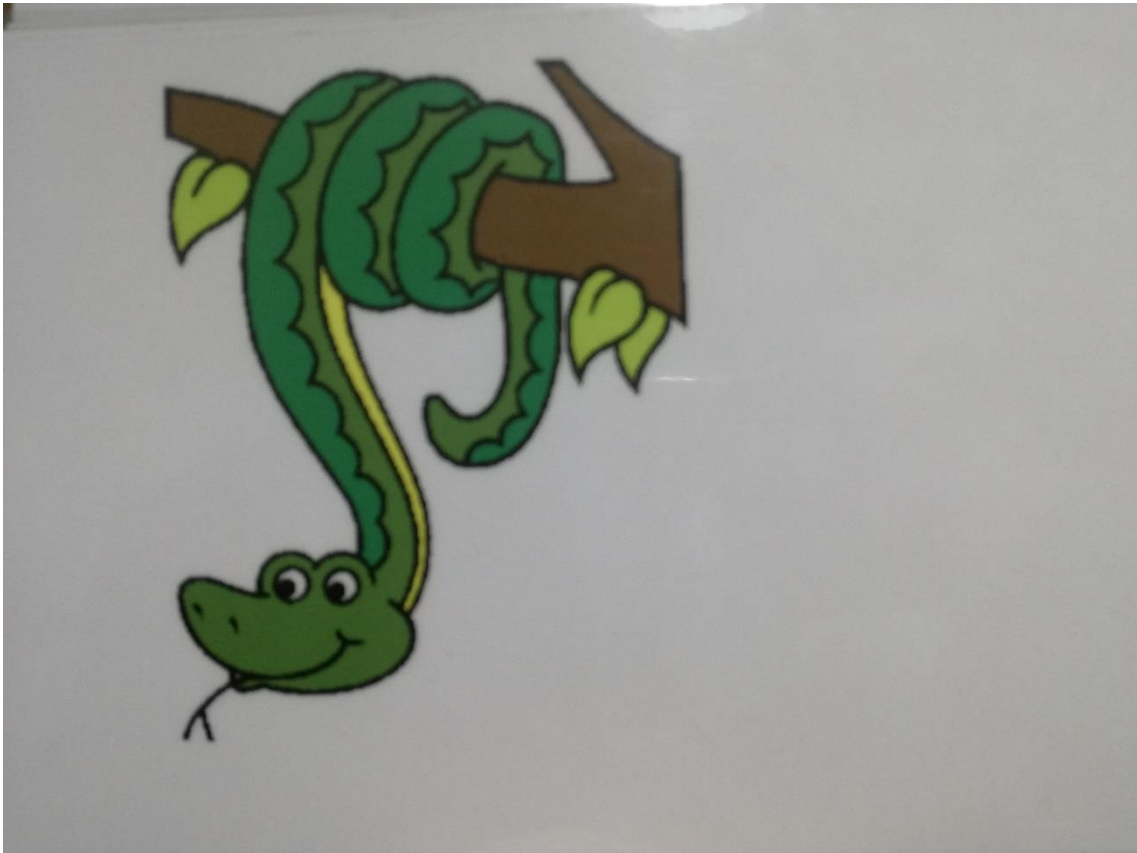


Cartón del bingo

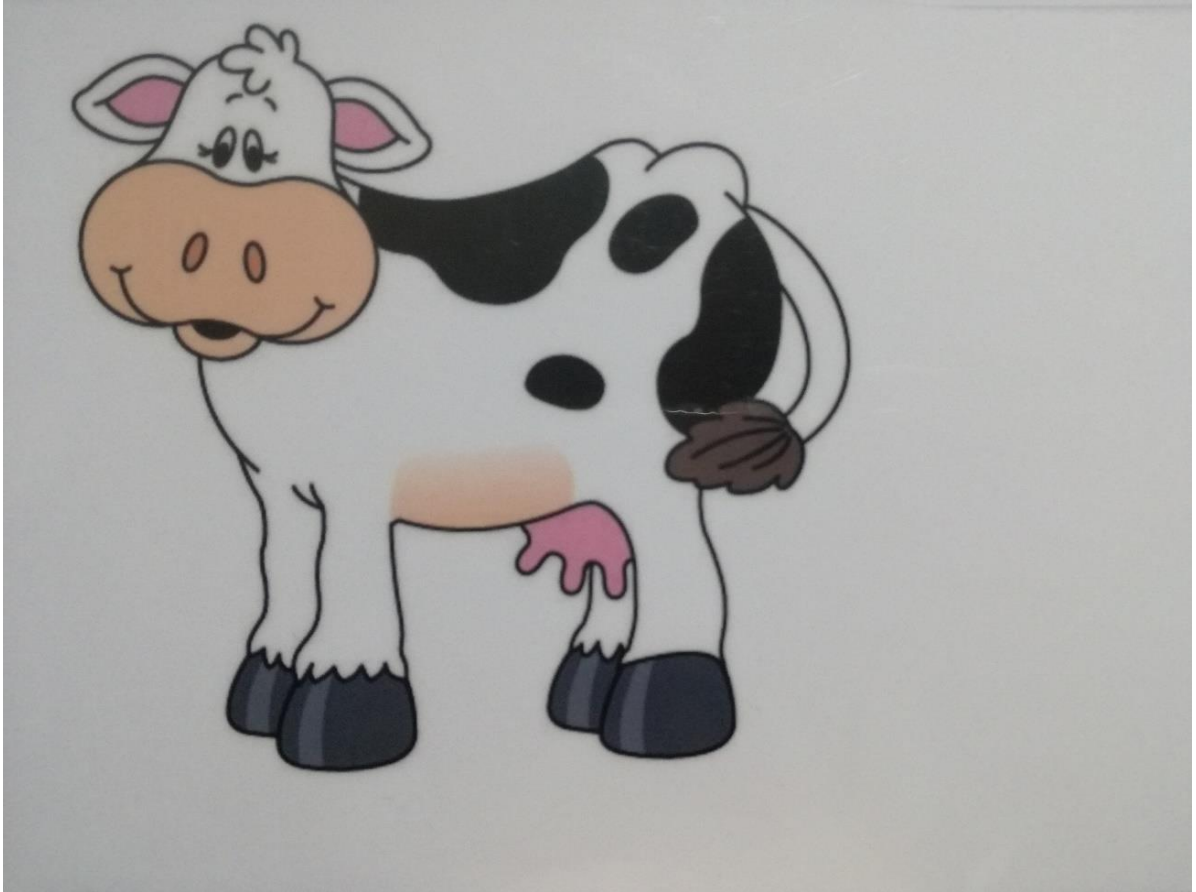
FUENTE: creación de la autora.

ANEXO IV:

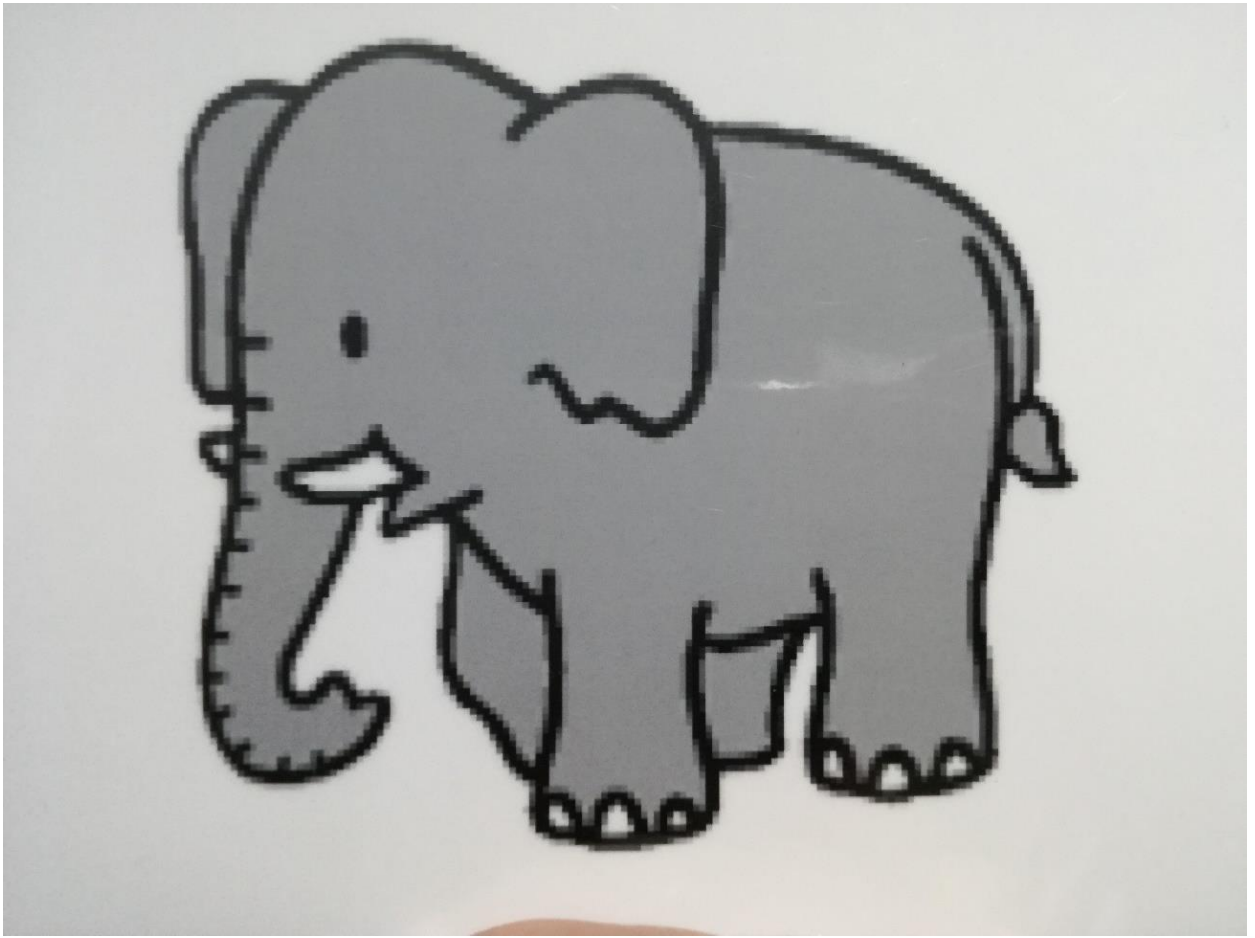
TARJETAS CREADAS PARA TODAS LAS ACTIVIDADES



FUENTE: <http://galeria.dibujos.net/animales/la-selva/serpiente-colgada-de-un-arbol-pintado-por-paco-7736528.html>



FUENTE: <http://mentamaschocolate.blogspot.com.es/2012/09/imagen-color-vaca.html>



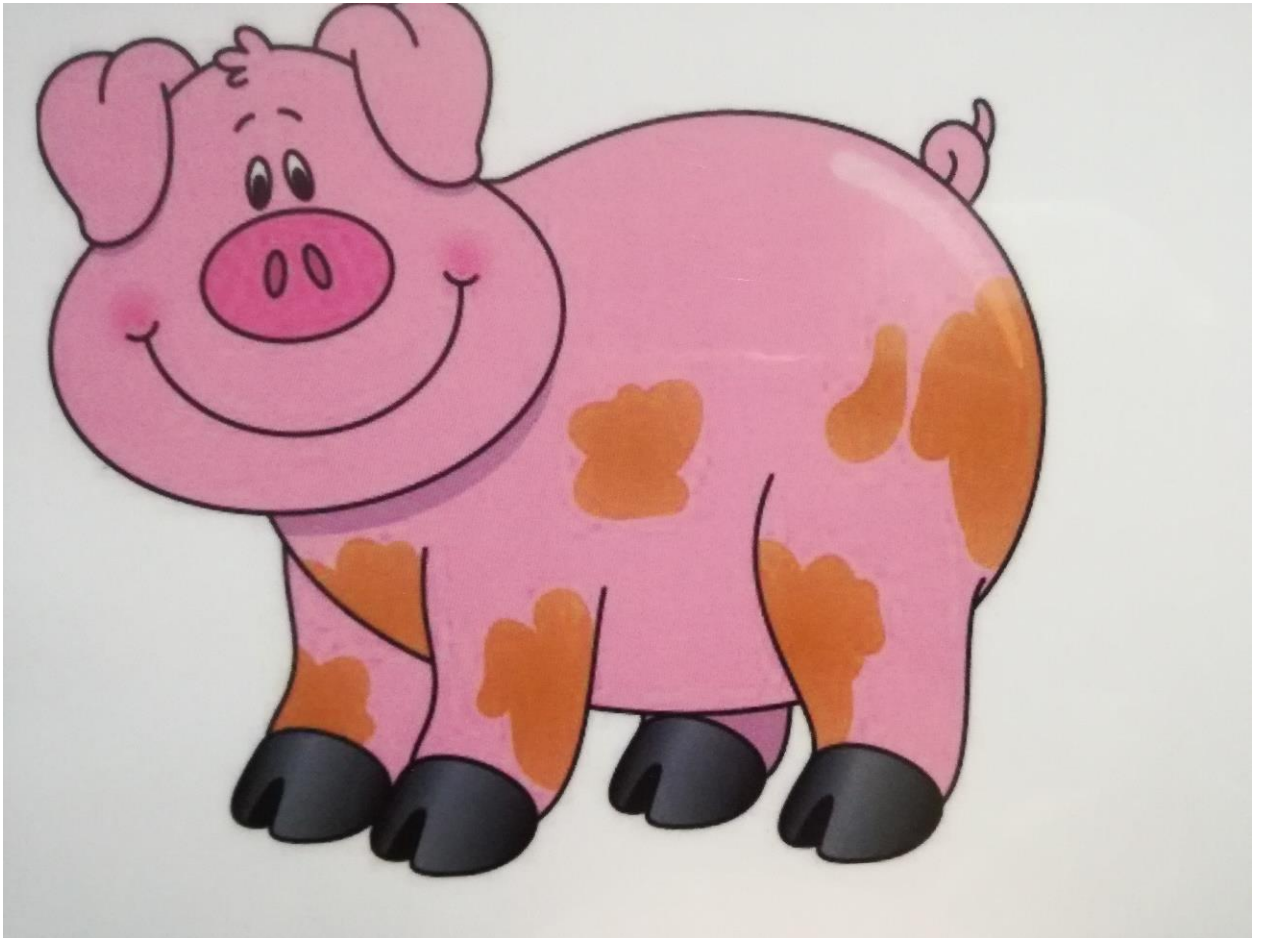
FUENTE:<http://galeria.dibujos.net/animales/la-selva/elefante-bebe-pintado-por-chiquita20-9613174.html>



FUENTE:<http://www.imagenesy dibujosparaimprimir.com/2012/01/dibujo-de-cebra-para-imprimir.html>



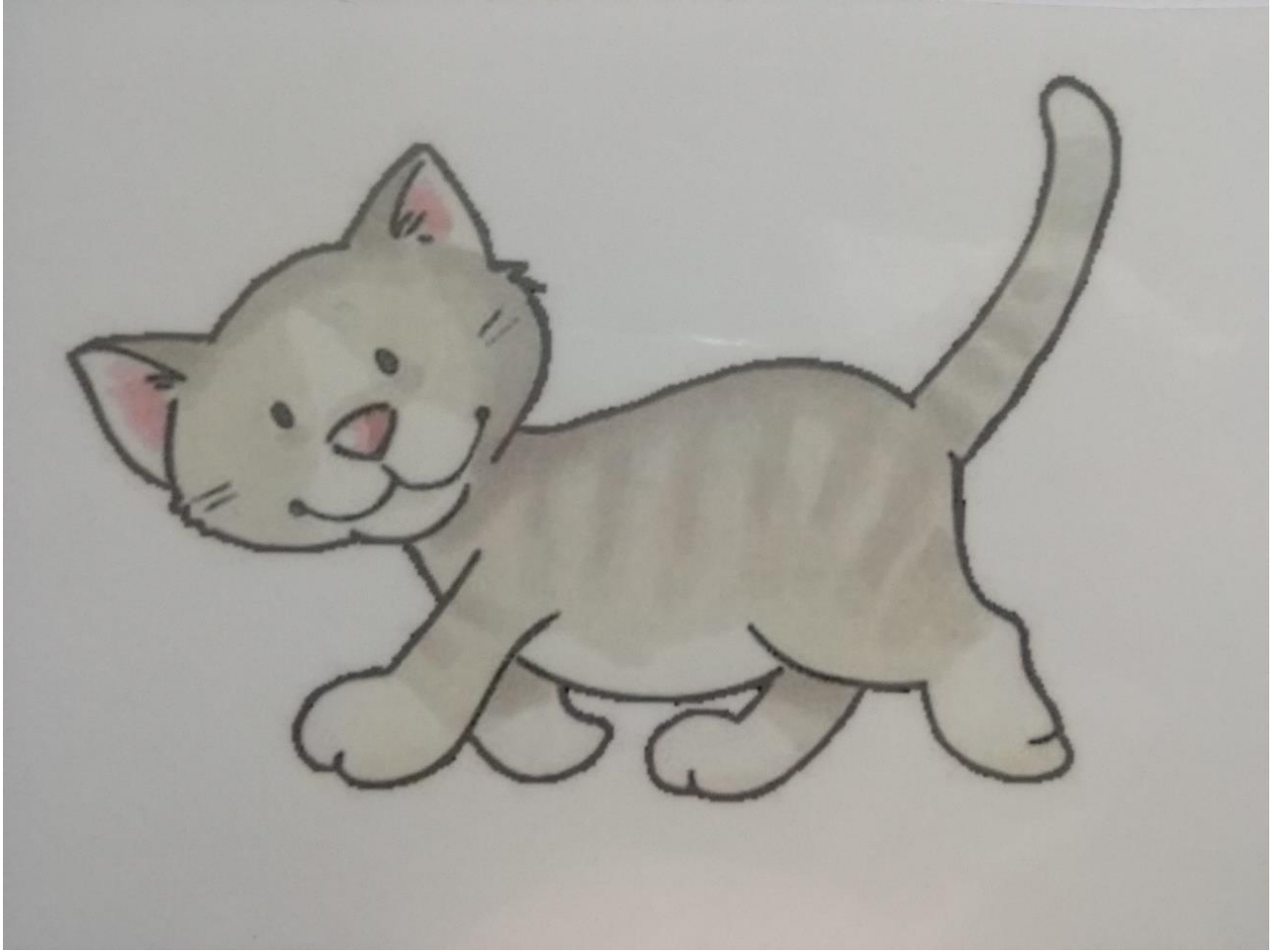
FUENTE:<http://mentamaschocolate.blogspot.com.es/2012/09/imagenes-color-tigres.html>



FUENTE:<http://mentamaschocolate.blogspot.com.es/2012/09/imagenes-color-cerdo.html>



FUENTE: <http://lachachipedia.blogspot.com.es/2013/05/jirafas-para-colorear.html>



FUENTE:<http://mentamaschocolate.blogspot.com.es/2012/09/imagenes-color-gatos.html>



FUENTE: <https://es.pinterest.com/explore/cachorros-d%C3%A1lmatas/>



FUENTE: <https://es.pinterest.com/marydejesusgar/ovejas/>

ANEXO V:

Encuesta entregada a la profesora del grupo

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CREATIVIDAD DE LAS ACTIVIDADES										
CUMPLE LOS OBJETIVOS PROGRAMADOS										
APRENDIZAJE A TRAVES DE LAS ACTIVIDADES EN GENERAL										
ACEPTACIÓN Y APRENDIZAJE DE LA SIGUIENTE ACTIVIDAD POR EL ALUMNADO: - <i>ANIMAL'S RUG</i>										
ACEPTACIÓN Y APRENDIZAJE DE LA SIGUIENTE ACTIVIDAD POR EL ALUMNADO: - <i>ANIMAL'S BINGO</i>										
ACEPTACIÓN Y APRENDIZAJE DE LA SIGUIENTE ACTIVIDAD POR EL ALUMNADO: - <i>ANIMAL'S ROULETTE</i>										
ACEPTACIÓN Y APRENDIZAJE DE LA SIGUIENTE ACTIVIDAD POR EL ALUMNADO: - <i>THE ANIMAL'S NAME</i>										
ACEPTACIÓN Y APRENDIZAJE DE LA SIGUIENTE ACTIVIDAD POR EL ALUMNADO: - <i>WHAT ANIMAL IS IT?</i>										
ACEPTACIÓN Y APRENDIZAJE DE LA SIGUIENTE ACTIVIDAD POR EL ALUMNADO: - <i>THE MAGIC BAG</i>										
EMPATÍA CON EL ALUMNADO										
EMPLEO ADECUADO DEL TONO DE VOZ A LA HORA DE LA EXPLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES										

EXPLICACIÓN CORRECTA Y SENCILLA DE CADA ACTIVIDAD										
RESOLUCIÓN DE POSIBLES CONFLICTOS										
CAPACIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON EL MAL ENTENDIMIENTO DE LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS										
CORRECCIÓN Y FEEDBACK HACIA EL ALUMNADO										
RELACIÓN PROFESOR ALUMNO DURANTE LA REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES										
UTILIDAD DEL JUEGO COMO RECURSO DE EL APRENDIZAJE										
ADAPTACIÓN DE LOS JUEGOS PARA CONSEGUIR EL MÁXIMO APRENDIZAJE										