



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

Facultad de Educación y Trabajo Social

Grado en Educación Primaria

TRABAJO DE FIN DE GRADO

EL APRENDIZAJE TEMPRANO DEL INGLÉS A TRAVÉS DE UNA METODOLOGÍA LÚDICA

Autora: Estefanía Hernández Trigos

Tutora: Ana Isabel Alario Trigueros

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado hace referencia a como la utilización de una metodología lúdica es un estímulo importante para la adquisición , en este caso del inglés, en edades tempranas, puesto que cuando los niños juegan, al mismo tiempo están aprendiendo, experimentado, explorando y descubriendo su entorno.

La propuesta realizada está basada en un enfoque comunicativo y en el uso de recursos lúdicos como estrategia para el desarrollo de una competencia comunicativa.

Durante su infancia, los niños tienen una gran imaginación y disfrutan participando y siendo protagonistas de diferentes tipos de juegos, por ello es interesante conseguir que el aprendizaje de un idioma nuevo se desarrolle en un ambiente de comunicación semejante a aquel en el que utiliza la lengua materna.

PALABRAS CLAVE.

Adquisición, lengua extranjera, competencia comunicativa, metodología lúdica, aprendizaje, enseñanza.

ABSTRACT

This End of Degree Project refers to as using a ludic methodology is an important learning stimulus, in this case for acquisition English in early ages, as while children are playing at the same time are learning, experiencing, exploring and discovering their environment.

The proposal made is based on a communicative approach and the use of ludic resources as a strategy for the development of communicative competence.

During their childhood, children have a great imagination and they enjoy participating and being involved in several types of games, so it is interesting to get that the learning of a new language be develop in a similar communication environment in which mother tongue is used.

KEYWORDS

Acquisition, foreign language, communicative competence, ludic methodology, learning, teaching

ÍNDICE.

INTRODUCCIÓN.

1. JUSTIFICACIÓN.....	3
1.1 COMPETENCIAS GENERALES.....	4
1.2 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.....	4
1.3 OBJETIVOS.....	6
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	7
2.1 ¿CÓMO SE ADQUIERE UNA SEGUNDA LENGUA?.....	7
2.1.1 Stephen Krashen.....	8
2.2 ENFOQUE COMUNICATIVO.....	13
2.2.1 Competencia Comunicativa.....	15
2.2.2 La Competencia Comunicativa según el Marco Común Europeo de Referencia.....	17
2.3 MÉTODOS DE ENSEÑANZA.....	18
2.3.1 El Enfoque Comunicativo.....	18
2.3.2 El Método Respuesta Física Total (TPR).....	19
2.4 METODOLOGÍA LÚDICA.....	20
3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	22
3.1 CONTEXTO.....	22
3.2 TEMPORALIZACIÓN.....	23
3.3 METODOLOGÍA.....	23
3.4 LESSON PLAN.....	26
3.5 ANÁLISIS.....	53
3.6 CONCLUSIÓN.....	56
4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	58
5. ANEXOS.....	61

INTRODUCCIÓN.

El tema seleccionado para el Trabajo de Fin de Grado que a continuación voy a desarrollar es *"El aprendizaje temprano del inglés a través de una metodología lúdica"*, Dos aspectos fundamentales que todos los niños incluyen en sus juegos son la motivación y el interés, por ello el juego es considerado como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje de los niños.

Antes de centrarnos en las diferentes metodologías que existen para la enseñanza de una lengua, es interesante conocer como se adquiere esa nueva lengua, para ello haremos referencia a dos de los principales autores que han contribuido a la enseñanza de las lenguas y a las teorías del aprendizaje a través de sus obras. Por un lado haremos referencia a Noam Chomsky (1972) con su obra de la *"Studies in Semantics in Generative Grammar"* en la cual defiende la existencia de un "dispositivo de adquisición del lenguaje", denominado LAD. Por otro lado hablaremos de Stephen Krashen (1982) autor de la obra *"Language Acquisition Theory"* en la cual incluye cinco hipótesis que ayudan al proceso de adquisición de una lengua.

A continuación haremos referencia al enfoque comunicativo, enfoque en el cual se basa actualmente la enseñanza de la lengua extranjera para conseguir que los alumnos desarrollen el principal objetivo de dicho enfoque, el desarrollo de una competencia comunicativa.

Para que los alumnos puedan desarrollar una competencia comunicativa, es importante seleccionar el método de enseñanza adecuado, por ello, la falta de motivación que los alumnos pueden mostrar a la hora de aprender un nuevo idioma, depende en gran parte de la metodología elegida para impartir las clases. Así por ejemplo, se sabe que el uso del libro de texto puede resultar monótono y aburrido, aparte de que no permite la interacción entre los alumnos, que es, al fin y al cabo, el objetivo principal de el aprendizaje de una nueva lengua, el hecho de poder ser capaz de comunicarse en dicho idioma.

Por ello, considero de importancia elegir la metodología adecuada para el buen desarrollo de la clase, la utilización de una metodología lúdica, en la cual se apoya este Trabajo de Fin de Grado, junto con la utilización de materiales y recursos atractivos

utilizados en las diferentes actividades, juegos, etc. hacen que los alumnos aprendan la nueva lengua de una forma divertida y diferente.

Es necesario conseguir una técnica similar a la manera de adquirir la lengua materna, que consiste en hacer uso del idioma en un ambiente natural, jugando e interaccionando con el resto de personas, por ello para que el aprendizaje de una nueva lengua resulte realmente atractivo para los alumnos, es necesario el uso de dicha metodología desde los primeros cursos escolares.

1. JUSTIFICACIÓN

A lo largo del tiempo la lengua inglesa se ha convertido en una herramienta de comunicación muy importante, por un lado el aprendizaje de dicha lengua permite al ser humano comunicarse en diferentes contextos y con diferentes culturas dentro del mundo globalizado en el que vivimos, por otra parte le permite ampliar sus propios conocimientos los cuales le ayudarán a ser competente en la utilización de dicha lengua.

Por ello, es necesario olvidar los métodos tradicionales de enseñanza del inglés, la repetición mecánica de fórmulas y estructuras gramaticales que terminan por desmotivar a los alumnos y aislarlos del sentido funcional que realmente tiene el lenguaje. Con dicho trabajo pretendo mostrar otra forma de enseñanza más motivadora para los alumnos, partiendo por un lado de un aprendizaje más natural de la lengua inglesa y por otro lado utilizar una metodología más lúdica y dinámica para evitar la desmotivación de dichos alumnos.

Este trabajo nace principalmente por el interés por descubrir, comprobar, explorar como los niños de edades tempranas son capaces de adquirir una lengua nueva y la importancia que tiene el uso de juegos y actividades lúdicas que permitan a los niños interiorizar los contenidos de esa nueva lengua, de una forma que les facilite su comprensión y asimilación.

Según lo establecido en el Real Decreto de 1393/2007, 29 de octubre, y durante los cuatro años de formación que se han llevado a cabo para llegar a obtener la titulación de Graduado de Educación Primaria, los alumnos hemos tenido que desarrollar una por un lado una serie de competencias generales de grado y por otra parte una serie de competencias específicas de mención, ambas serán expuestas a continuación.

1.1 Competencias Generales.

1. Poseer y comprender conocimientos relacionados con el área de estudio de -La Educación-, concretándose en el conocimiento y comprensión para la práctica de, entre otros muchos aspectos:

- Características psicológicas, sociológicas y pedagógicas, del alumnado en las distintas etapas y enseñanzas del sistema educativo.

- Principales técnicas de enseñanza aprendizaje.

De igual modo aplicar dichos conocimientos para la puesta en práctica y resolución de problemas dentro del área de estudio de la Educación.

2. Poder transmitir información, ideas, soluciones, etc. tanto a un público especializado como no especializado, por lo que esta competencia conlleva el desarrollo de:

3. Desarrollo de habilidades de aprendizaje, estrategias y técnicas de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

1.2 Competencias Específicas.

A parte del desarrollo de unas Competencias Generales, los estudiantes del Título de Grado Maestro en Educación Primaria deben desarrollar también durante sus estudios una serie de competencias Específicas, de acuerdo con "La ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, agrupando los conocimientos, habilidades y competencias que allí se recogen en torno a grandes competencias y organizándolas según los módulos y materias que aparecen en la misma."

- Módulo de Formación Básica:

Materia: Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad.

Conocer y comprender las características del alumnado de primaria, los procesos de aprendizaje relativos al periodo 6-12 y el desarrollo de su personalidad en el contexto familiar, social y escolar, así como también identificar las dificultades de aprendizaje, informar y colaborar en su tratamiento.

Por otra parte, también es necesario conocer, valorar y reflexionar sobre los problemas que plantea la heterogeneidad en las aulas, para saber planificar medidas y programas que faciliten la atención a la diversidad del alumnado.

Materia: Procesos y contextos educativos.

- Conocer los fundamentos y principios generales de la etapa de primaria, para poder diseñar diferentes proyectos, para lo cual es necesario dominar estrategias que potencien metodologías activas y participativas y la utilización de diversidad de recursos.

- Módulo de Optatividad.

Este módulo no está incluido explícitamente en la ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Primaria, por lo que ha sido diseñado para contribuir, por una parte, a un mayor desarrollo de algunas competencias detalladas en los módulos anteriores y, por otra parte para permitir el desarrollo de nuevas competencias.

Dado que el tema de este TFG está relacionado con el aprendizaje del inglés en edades tempranas, me centraré en este módulo en las competencias específicas que hacen referencia a la materia "*Lengua Extranjera (Inglés/ Francés.)*":

- Ser capaz de planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, mediante tareas que desarrollen progresivamente la competencia comunicativa de dicha lengua, que sean de cercanía para el alumnado y que integren las cuatro destrezas en el aula de lengua extranjera.

1.3 Objetivos.

Los objetivos que persigue este Trabajo de Fin de Grado son:

1. Conocer el proceso de adquisición de una nueva lengua.
2. Profundizar en el desarrollo de una metodología lúdica que favorezca la adquisición natural de la lengua inglesa de una forma motivadora y que permita a los alumnos poner en práctica los conocimientos adquiridos.
3. Proponer una alternativa metodológica, que permita favorecer la enseñanza y el aprendizaje de la lengua inglesa en edades tempranas a través del juego.
4. Elaborar una propuesta didáctica basada en una metodología lúdica para el aprendizaje del inglés utilizando recursos motivadores.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 ¿CÓMO SE ADQUIERE UNA SEGUNDA LENGUA?

Para empezar es importante señalar que una segunda lengua es aquella que desempeña un papel social en la comunidad, es decir es la lengua que funciona como medio de comunicación reconocido en una comunidad donde sus miembros son hablantes nativos de otra lengua. Por otra parte, la lengua extranjera (L2) es aquella que no cumple un papel tan importante en la comunidad y que principalmente se aprende en un contexto escolar.

De acuerdo a Grenfell (2002), podemos hablar de varios enfoques referidos al concepto de lengua. Uno de ellos sería el enfoque generativista, creador por Noam Chomsky (1965) como resultado de las observaciones sobre el funcionamiento del lenguaje. Este lingüista llegó a la conclusión de que los niños nacen con una habilidad innata para asimilar y construir las estructuras sintácticas de la lengua a la que los niños están expuestos, por ello Chomsky defendió la existencia de un "dispositivo de adquisición del lenguaje " al cuál denominó *Language Acquisition Device o LAD*. Por ello para que este dispositivo se ponga en funcionamiento y construya todas las estructuras sintácticas que se necesitan para usar la lengua de forma correcta, es necesario y por lo tanto resulta imprescindible recibir el input oral en el idioma que se quiera adquirir.

Por otro lado, para Chomsky cualquier individuo dotado de la facultad de hablar es capaz de expresarse en su propia lengua con corrección e interpretar y entender lo que otro individuo de su misma comunidad lingüística le pueda comunicar. Esto es lo que Chomsky llama "*Competencia lingüística*", la cual está interiorizada, pero que se exterioriza e cada acto lingüístico y a esto se le denomina "*Actuación lingüística*".

Por lo tanto surge la necesidad de diferenciar entre competencia y actuación lingüística. Para Chomsky, la competencia es el conocimiento que el hablante u oyente tiene de la lengua, por el contrario la actuación es el uso real de la lengua en situaciones concretas. Su interés se centra en el estudio de la competencia lingüística, no en la actuación, es decir que su interés estaba dirigido al desarrollo de una teoría lingüística centrada principalmente en la reglas gramaticales.

Finalmente, más tarde reconoció que, además de la competencia gramatical, también existe una competencia pragmática. "[...]la competencia pragmática está referida al conocimiento de las condiciones y al modo de uso apropiado conforme a varios fines, y aquella, la competencia gramatical, está referida al conocimiento de la forma" (Chomsky, 1980 : 224).

El concepto de competencia comunicativa de Chomsky provocó diversas reacciones entre los distintos investigadores situados fuera del marco de la gramática generativa.

Sin embargo, según considera Llurdá "La definición de Chomsky representa el punto de partida de otros enfoques posteriores y que, además la controversia sobre el concepto de competencia lingüística ha favorecido la aceptación del concepto de competencia comunicativa como concepto fundamental en la adquisición y enseñanza de lenguas" (Llurdá 2000: 86)

Por lo tanto, según leemos en Grenfell (2002), fue a partir de Chomsky, al cual acabamos de referirnos, cuando algunos investigadores instauraron unos enfoques similares para hablar de la adquisición de una segunda lengua.

2.1.1 Stephen Krashen

Tal vez uno de los enfoques más conocidos es el de Stephen Krashen, lingüista, activista e investigador en el campo de la educación, al mismo tiempo autor de *Language Acquisition Theory*.

La teoría formulada por Krashen (1982) se puede decir que está marcada por las influencias Chomskianas, principalmente en lo que se refiere al dispositivo de adquisición del lenguaje (LAD)

Por ello, la esencia de la teoría de Krashen (1982) sobre la adquisición de una segunda lengua se puede resumir en las siguientes premisas:

- La verdadera adquisición de un idioma no ocurre de un día para otro, si no que es un proceso lento en el que la habilidad para hablar surge tras haber desarrollado la habilidad auditiva durante bastante tiempo.

- Una lengua solo se adquiere cuando se entienden los mensajes que se reciben. Esto no requiere el uso consciente de reglas gramaticales, ni la repetición continua.

- Es importante el uso de métodos que no fuercen la reproducción temprana en el segundo idioma, sino métodos que permiten a los estudiantes producir cuando ellos están listos.

- Una ayuda para la adquisición de una segunda lengua se consigue proporcionando al alumno material comunicativo comprensible, sin necesidad de corregir lo producido.

Por lo tanto la teoría de Krashen (1982) parte de la idea de que la competencia en una lengua se consigue a través de un proceso natural y espontáneo, se trata de un proceso similar al que tiene lugar cuando se adquiere la lengua materna.

Stephen Krashen, en su libro *Principles and Practice in Second Language Acquisition* (Krashen 1982), explica su teoría de la adquisición de una segunda lengua a través de las cinco hipótesis que se analizan a continuación.

- *Acquisition - Learning Hypothesis*: Al igual que anteriormente hemos establecido una diferencia entre la competencia y actuación lingüística de Chomsky. En esta hipótesis se establece una clara diferencia entre adquisición y aprendizaje de una lengua.

La adquisición lingüística es un proceso inconsciente, una lengua se adquiere de forma natural a través de su uso en la comunicación real. Es un proceso similar a la manera que tenemos de aprender la lengua materna. Al igual que el proceso de adquisición, la competencia lingüística también se adquiere en un proceso inconsciente. El niño utilizará la lengua de una forma correcta aunque no pueda explicar sus reglas

Por el contrario, Krashen apunta que el aprendizaje de una segunda lengua es un proceso consciente, es decir, el niño conoce las reglas gramaticales, se preocupa por ellas y es capaz de hablar de ellas, de esta forma el niño desarrolla un conocimiento formal de la lengua.

Según este autor, no existe una relación entre el proceso de adquisición y el aprendizaje, ya que el aprendizaje frena el proceso de adquisición, por lo tanto para llegar a ser competentes en una segunda lengua, tenemos que adquirirla y no aprenderla.

- *The natural Order Hypothesis*: defiende que la adquisición de las estructuras gramaticales siguen un "orden natural" que es predecible. Hay algunas estructuras que tienden a adquirirse pronto mientras que otras son adquiridas más tarde, esto no depende de la lengua materna del hablante, pero si dependerá en parte del input al que los niños estén expuestos.

Por ejemplo en el caso de los niños que aprenden inglés como segunda lengua, adquieren la estructura gramatical de *sí o no* antes que la estructura gramatical del *wh*-en las preguntas.

Por ello la enseñanza explícita y el aprendizaje no pueden cambiar el orden natural de adquisición

- *The Monitor Hypothesis*: En esta tercera hipótesis, Krashen (1981) señala que Normalmente, empezamos a producir una segunda lengua gracias al LAD (*Language Acquisition Device*), que es el responsable de la fluidez, por el contrario el aprendizaje consciente de una lengua no permite la fluidez, simplemente tiene una función, la de monitor, el cual es el encargado de comprobar y hacer cambios en nuestras producciones una vez que han sido generadas por el LAD, para que gramaticalmente, sean lo más correctas posibles. Por lo tanto para que el sistema "aprendido", pueda ser utilizado como monitor con éxito, el hablante tiene que tener en cuenta tres aspectos:

- Tener tiempo para pensar, seleccionar y aplicar una regla aprendida.
- Interesarle la corrección gramatical.
- Conocer la regla gramatical.

Con estas condiciones, el orden natural de "adquisición" se ve modificado por el monitor o el "aprendizaje" consciente de la lengua. Pero es importante señalar, como afirma Krashen (1981), que no todos los hablantes utilizan el monitor lingüístico con la misma intensidad.

"Extreme Monitor users might, in fact, be so concerned with editing their output to make it conform to their conscious rules that fluency would be seriously hampered. At the other end of the continuum, we may find those who almost never monitor their output." Krashen (1981 : 12)

Por ello podemos diferenciar tres tipos de aprendices con respecto al uso del monitor:

- Los que abusan del monitor: se refiera aquellas personas que intentan usar el monitor siempre y se preocupan en exceso por la exactitud y perfección de las reglas gramaticales, lo cual les impide hablar de una forma fluida.

- Los que no usan el monitor: no utilizan su conocimiento consciente de la lengua, puede ser debido a dos razones, o bien porque no lo tienen o porque ha decidido no hacerlo.

- Los que usan adecuadamente el monitor: dentro de este grupo se encontrarían aquellas personas que no usan el monitor cuando están manteniendo conversación normal, pero que si lo utilizan cuando están escribiendo o hablando con una planificación previa.

- *The Input Hypothesis*: Es la hipótesis más importante en relación a la adquisición de una lengua extranjera. De acuerdo con el autor, para desarrollar la "adquisición" en el aula, la función del profesor será facilitar ese proceso de adquisición como objetivo de la enseñanza de una lengua, del mismo modo Krashen (1985) sostiene que un alumno adquiere una lengua al comprender un "input" lingüístico que le permita avanzar más en su nivel de competencia.

Adquirimos, y no aprendemos, una lengua comprendiendo la producción oral que esté un nivel por encima del nivel de competencia que se haya adquirido hasta ese momento. Es decir, un alumno sólo puede avanzar en su nivel de competencia (i) cuando se le presenta el siguiente elemento (i + 1). Para hacer más comprensible el input el alumno necesita un contexto e información extralingüística, el contexto es muy importante en el proceso de adquisición, ya que sin él no se produciría una situación de comunicación.

Para Krashen, ofreciendo suficiente input comprensivo, se asegura la presentación de i+1.

"If input is understood, and there is enough of it, the necessary grammar is automatically provided. The teacher need not attempt deliberately to teach the next structure along the natural order - it will be provided in just the right quantities and automatically reviewed if the student receives a sufficient amount of comprehensible input." Krashen (1985 : 2)

Otro aspecto importante de señalar dentro de esta hipótesis es que la fluidez no se enseña sino que emerge por sí sola y de forma gradual cuando el alumno está preparado para hablar. Es debido a esto por lo que los niños tienen un periodo de silencio antes de que empiecen a producir en una segunda lengua, en esta fase silenciosa el niño simplemente acumula la competencia adquirida para posteriormente empezar a producir, es decir, el niño no produce en lengua extranjera, sino que simplemente se ayuda de gestos para comunicarse.

- *The Affective Filter Hypothesis*: Además de proporcionar lengua con una dificultad adecuada, el profesor también tiene que facilitar que al alumno le interese aprenderla. Esta hipótesis trata de la influencia de los factores afectivos en la adquisición de un segundo idioma. Estos factores están relacionados directamente con la adquisición de la lengua pero no están relacionados necesariamente con el aprendizaje de la misma. Krashen (1982) clasifica estos factores afectivos en tres tipos: motivación ansiedad y autoconfianza.

Los alumnos con una motivación alta, y que tengan gran confianza en sí mismos, es decir, alumnos con un filtro afectivo bajo, serán capaces de adquirir mejor una segunda lengua que aquellos alumnos que no tengan las condiciones óptimas para su adquisición, como puede ser aburrimiento, nerviosismo, resistencia al cambio... en los alumnos con estas condiciones harán que el input recibido no llegue a la parte del cerebro que actúa en el proceso de adquisición.

De acuerdo con esta hipótesis y según afirma Krashen (1982) el profesor no sólo debe ofrecer un input comprensible sino que también debe facilitar la reducción del filtro afectivo.

"The input hypothesis and the concept of the Affective Filter define the language teacher in a new way. The effective language teacher is someone who can provide input and help make it comprehensible in a low anxiety situation." Krashen (1982 : 32)

Para finalizar, como conclusión diremos que a partir de la teoría de adquisición de una segunda lengua propuesta por Krashen y partiendo de la idea de que la adquisición de una segunda lengua es un proceso natural, tenemos, por tanto, que proporcionar a los alumnos el input necesario para que el LAD se ponga en funcionamiento. Hay que tener en cuenta que el input tienen que ser siempre comprensible y de un nivel por encima del que ya tiene.

Otro aspecto importante es respetar el periodo de silencio, durante el cual los alumnos están construyendo las estructuras sintácticas y esperar a que la fluidez surja por sí sola.

Finalmente para que todo esto tenga lugar, debemos crear un ambiente de aula acogedor y tranquilo, que nos permita mantener el filtro afectivo de nuestros alumnos bajo y que no obstaculice el proceso de adquisición de una lengua.

2.2. ENFOQUE COMUNICATIVO.

Años atrás la educación, en general y la enseñanza de lenguas extranjeras, en particular, se caracterizaban por ser procesos de enseñanza centrados en la figura del profesor, cuyo papel principal era transmitir conocimientos, el profesor enseñaba y los alumnos aprendían, con esta metodología las posibilidades de los alumnos de poder producir o desarrollar en el aula una comunicación interactiva estaban muy limitadas.

Todos los materiales didácticos que requiriesen un componente práctico estaban fuera de su alcance, así como también todas aquellas disciplinas que precisaran de un elevado grado de comunicación, ya fuese entre el profesor y los alumnos, como entre los propios alumnos entre sí.

Centrándonos en la enseñanza de lenguas dicho condicionantes son imprescindibles, por ello desde hace unos años el enfoque que predomina en la didáctica de las lenguas extranjeras es el enfoque comunicativo.

Se podría decir que una enseñanza de tipo comunicativo es aquella que tiene como objetivo principal el desarrollo de la competencia comunicativa. Por ello, dicho enfoque no trata de que los alumnos adquieran un determinado sistema lingüístico, sino de que sean capaces de utilizarlo para comunicarse de una forma adecuada y efectiva.

Por lo tanto se podría definir el enfoque comunicativo como una corriente metodológica que propone el cambio de entender la lengua como un sistema de reglas a centrar su atención en utilizar la lengua como instrumento de comunicación, es decir, la lengua es algo más que un simple sistema de reglas, es un instrumento activo para la creación de significados. El enfoque comunicativo traslada la atención de lo que es el lenguaje a lo que se hace con el lenguaje. Por ello para J.Richars y T.S. Rodgers (2003) hay dos aspectos que conforman la base teórica sobre la que se sustenta este enfoque “El Enfoque Comunicativo de la enseñanza de la lengua parte de la idea de que la lengua es comunicación” (2003: 158)

Finocchiaro y Brumfit (1983) proponen algunas características generales sobre el enfoque comunicativo.

- "1.Lo más importante en este enfoque es el significado.
2. Los diálogos utilizados son espontáneos y se centran en funciones comunicativas.
3. Aprender la lengua significa aprender a comunicarse.
5. Con este enfoque se busca la comunicación efectiva.
6. Se estimulan los intentos de comunicación desde el principio.
7. Se acepta el uso moderado de la lengua materna de los aprendientes cuando se considere necesario o efectivo a la consecución de los objetivos.
8. La lengua objeto de estudio se aprenderá mejor a través de la comunicación.
9. Se busca la competencia comunicativa, es decir, el desarrollo de la habilidad para usar el sistema lingüístico de forma efectiva y adecuada.

10. Los profesores se encargan de ayudar a los aprendientes para mantener su motivación de trabajo con la lengua". (p. 91- 93)

A la hora de poner en funcionamiento todas estas características en el aula J. Richards y T. S. Rodgers, defienden que hay que tener en cuenta varios aspectos para describir el principio de comunicación.

"(...) Uno de estos elementos se puede describir como el principio de la comunicación: las actividades que requieren comunicación real promueven aprendizaje. Un segundo elemento es el principio de la tarea: las actividades en las que se utiliza la lengua para llevar a cabo tareas significativas mejoran el aprendizaje (Jonson, 1982). Un tercer elemento es el principio del significado: la lengua que es significativa para el alumno ayuda en el proceso de aprendizaje."

(2003: 161)

2.2.1 Competencia comunicativa

Como bien he mencionado anteriormente, el objetivo que persigue la enseñanza de tipo comunicativo es el desarrollo de la competencia comunicativa, la cual según Hymes (1972) se define de esta manera:

"La competencia comunicativa es el término más general para la capacidad comunicativa de una persona, capacidad que abarca tanto el conocimiento de la lengua como la habilidad para utilizarla. La adquisición de tal competencia está mediada por la experiencia social, las necesidades y motivaciones, y la acción, que es a la vez una fuente renovada de motivaciones, necesidades y experiencias" Dell Hymes (1972: 281)

Pero este concepto de competencia comunicativa ha sido reelaborado por diversos investigadores, los cuales proponen los distintos componentes de la competencia comunicativa o subcompetencias.

Michael Canale y Merrill Swain (1980) establecieron un modelo de competencia comunicativa que más tarde fue modificado por Canale, 1983, quien señala que la competencia comunicativa se desarrolla en cuatro subcompetencias.

- *La competencia gramatical o lingüística*: se refiere al dominio del conocimiento lingüístico, incluye las reglas del lenguaje, el vocabulario, la formación de palabras y frases, la ortografía, por lo tanto se define como el conocimiento que un hablante posee de su propia lengua, el cual le permite no sólo codificar mensajes que respeten las reglas de la gramática, sino también comprenderlos.

- *La competencia sociolingüística*: Está relacionada con la adecuación de las producciones al contexto, por lo tanto hace referencia a la capacidad de una persona para producir y entender adecuadamente expresiones lingüísticas en diferentes contextos sociolingüísticos (situación de los participantes en la interacción, la intención comunicativa, las normas...).

- *La competencia discursiva*: Se refiere al modo en el que se combinan unidades gramaticales para formar textos hablados o escritos, coherentes y completos. Tal y como señala Canale (1983) "La cohesión se refiere al modo en que las oraciones se unen estructuralmente y facilita la interpretación de un texto".

- *La competencia estratégica*: Se basa en el dominio de las estrategias de comunicación tanto verbales como no verbales, con el objetivo tanto de favorecer la efectividad en la comunicación como de compensar los fallos que puedan producirse en ella.

J. Van Ek (1986) siguiendo el modelo de Michael Canale, añade a estas cuatro subcompetencias la competencia sociocultural y la competencia social.

No hay que olvidar que en esta concepción de qué es la lengua y cómo se aprende no se puede prescindir del acercamiento a la cultura, en la que la lengua actúa como vehículo de comunicación.

2.2.2 La Competencia Comunicativa según el Marco Común Europeo de Referencia.

En el año 2002 la competencia comunicativa quedó nuevamente configurada en el *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación* por tres competencias (lingüística, sociolingüística y pragmática), formada cada una de ellas por conocimientos, destrezas y habilidades.

Siguiendo el *Marco*, haremos un resumen de los componentes de la competencia comunicativa:

- *Las competencias lingüísticas*: Hacen referencia a los conocimientos y destrezas léxicas, fonológicas, sintácticas, ortográficas y otras dimensiones de la lengua como sistema, teniendo en cuenta la organización cognitiva y la forma en la que se almacenan dichos conocimientos en cada individuo según las variables que lo rodean. De este modo el Marco determina que "*a partir de estos componentes, se pueden articular y formular mensajes bien formados y significativos*". (2002 : 107).

-*Las competencias sociolingüísticas*: Tiene que ver con las condiciones socioculturales del uso de la lengua (actos de habla, normas de cortesía, las clases y grupos sociales...) que se producen sobre un escenario de intercambio comunicativo. El MCER aclara que "las distintas regiones tienen sus peculiaridades lingüísticas y culturales. Estas peculiaridades suelen estar más marcadas en las personas que viven una vida puramente local, y guardan relación, por tanto, con la clase social, la ocupación y el nivel educativo." (2002: 18).

- *Las competencias pragmáticas*: Tiene que ver con el uso funcional de la lengua en intercambio comunicativos. "También tiene que ver con el dominio del discurso, la cohesión y la coherencia, la identificación de tipos y formas de texto " (2002: 24).

De igual modo, en Melero Abadía. P (2004: 700) encontramos que la enseñanza comunicativa de los últimos años ha ido más allá en lo relacionado con la competencia sociocultural, derivándola hacia una competencia intercultural.

El objetivo de esta competencia es conseguir de cada uno de los miembros que participan en la clase una implicación cultural, desarrollando el interés por las diferente

culturas, así como también el respeto y tolerancia hacia las diferencias encontradas en ellas.

2.3. MÉTODOS DE ENSEÑANZA.

Una vez explicado el proceso de adquisición de una segunda lengua, es interesante conocer los diferentes métodos de enseñanza que existen para poder llevar este proceso a la práctica. Hay que señalar que hasta la década de los 80 la mayoría de los métodos utilizados para el aprendizaje del inglés estaban basados en el conocimiento íntegro de la gramática de dicha lengua, lo que provocaba una gran desmotivación de los alumnos hacia el aprendizaje de nuevas lenguas,

A continuación y basándonos en el libro *Techniques and Principles in Language Teaching* (2008) de Larsen-Freeman, haremos una breve descripción de algunos de los métodos que existen para la enseñanza de una lengua.

2.3.1 El enfoque comunicativo.

El objetivo principal de este método se basa en desarrollar en los alumnos la competencia comunicativa, es decir utilizar la lengua como forma de comunicación, centrándose en el uso que se hace de la misma y no en el conocimiento teóricos de las estructuras gramaticales. Para ellos, es necesario proporcionar a los alumnos situaciones reales en las que tengan que hacer uso de las funciones del lenguaje.

El profesor se convierte en un facilitador del aprendizaje, es quien dirige las actividades y una de sus mayores responsabilidades es establecer las situaciones que promuevan la comunicación, guía a los alumnos, pero no interviene en el proceso.

Por otra parte el alumno pasa de tener un papel pasivo en el desarrollo de las clases, a participar de forma activa en ella, se convierte en comunicador, están envueltos activamente en las actividades de modo que intentan usar la lengua de forma correcta para que los demás puedan entenderlos, incluso cuando su conocimiento de dicha lengua extranjera es incompleto.

En lo que se refiere al proceso de enseñanza-aprendizaje de dicho método, el alumno utiliza mucho la lengua extranjera mediante actividades de comunicación como pueden ser juegos, role plays y tareas de solución de problemas.

El uso de la lengua materna no forma parte de este enfoque, la lengua extranjera se utilizará tanto en las actividades, explicaciones, asignación de tareas, etc. lo que ayudará a los alumnos a darse cuenta de que la lengua extranjera es un vehículo de comunicación y no solamente un objeto de estudio.

Con este enfoque el alumno estará más motivado para estudiar y aprender una lengua extranjera si considera que está aprendiendo a hacer algo útil con la lengua que está estudiando. El profesor proporciona al alumno la oportunidad de compartir sus ideas y opiniones, lo cual según Littlewood (1981) ayuda al alumnado a "integrar la lengua extranjera a su propia personalidad y así sentirse más seguro con ella" (1981: 94)

2.3.2 El método Respuesta Física Total (TPR)

Este método está basado en la hipótesis del input de la teoría de Krashen (1985) sobre la adquisición del lenguaje, mencionada anteriormente.

Diane Larsen- Freeman (2008) señala que el creador de este método, James Asher considera que los niños desarrollan la habilidad de comprensión antes que la habilidad para hablar, es decir, los niños son capaces de entender el mensaje aunque no puedan expresarse. Según Richards y Rogers (1998), *"Una vez que la comprensión oral ha sido establecida, el lenguaje surge de manera natural."*

Esta habilidad de comprensión la adquieren en la medida en que responde físicamente al lenguaje oral en forma de órdenes o mandatos. De acuerdo con Chacón (1996) "las instrucciones que empieza a recibir el niño son en un principio verbos que expresen acciones, y luego, de manera paulatina se van agregando estructuras lingüísticas hasta formas frases y oraciones cortas."

La aplicación de este método en el aula consistiría en que el profesor es quien da instrucciones en la lengua extranjera, los alumnos son quienes cumplen la orden primeramente acompañados por el docente, pero una vez que ya han adquirido su

significado son capaces de interpretarlo por ellos mismos. El alumno no recibe un input de forma aislada, sino que construyen el significado apoyándose en el uso de acciones y gestos que realiza el profesor, la mímica en los cuentos, juegos, canciones, etc.

Por último, Soberon y Villaroel (1994) destacan que "la planificación de actividades lúdicas debe promover el aprendizaje de manera inductiva a través de la experimentación con objetos concretos. Además, hay que considerar que el periodo de atención de los niños es corto y, por tanto, la repetición es muy importante."

El método TPR ha sido creado para reducir el estrés y la frustración que los alumnos sienten al estudiar una lengua extranjera, ya que este método no les obliga a hablar sino que lo hacen cuando ellos se sienten realmente preparados para ello, al mismo tiempo que aprenden la lengua de una forma divertida.

2.4. METODOLOGÍA LÚDICA.

En lo que se refiere a la enseñanza de la lengua, el componente lúdico empieza a ser un recurso casi imprescindible a partir del enfoque comunicativo, "es toda aquella actividad en la que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa" Andreu Andrés, M.A. y García Casas, M., (2000 : 122).

Según Uberman (1998), las actividades lúdicas "motivan, entretienen y enseñan al niño a descubrir y valorar la belleza del lenguaje como medio de comunicación" (p.20).

Por otra parte y coincidiendo con lo que dicen Uberman, De Borja (1998), expone:

"El juego no es solo una mera actividad espontánea, sino que se pone a disposición del niño para que se cumplan unos objetivos y desarrollen todas sus potencialidades ya que el mismo permite la socialización de los niños en el entorno escolar, favorece el aprendizaje significativo, estimula la imaginación, potencia el pensamiento lógico, promueve el aprendizaje emocional, y propicia situaciones de aprendizaje con sentido crítico."(p.156).

La relación entre el juego y el aprendizaje es natural; los verbos "jugar" y "aprender" coinciden. Ambas palabras consisten en superar obstáculos, deducir, inventar, adivinar,

llegar a ganar... para pasarlo bien. Estas clasificaciones se pueden hacer según la competencia lingüística de los alumnos, el objetivo de aprendizaje, el estímulo empleado (texto, imágenes, mímica...), la técnica que se emplee, el vocabulario específico, etc.

Por eso, es necesario que el uso de una metodología lúdica incorpore juegos didácticos, marionetas para narrar y dramatizar cuentos, canciones, etc. entre otros muchos recursos.

Según las palabras de Uberman y De Borja (1998), la utilización de una metodología lúdica en el aula genera en los alumnos una serie de beneficios, por un lado les ayuda en su desarrollo integral, ya que aprender a través del juego supone para los alumnos una variación en su rutina escolar.

Por otra parte en lo que a nivel afectivo se refiere, el juego se convierte en una herramienta motivadora para los alumnos, lo que hace que estos estén más dispuestos al aprendizaje, puesto que propicia un ambiente de diversión, pero al mismo tiempo un ambiente más relajado idóneo para el aprendizaje y desarrollo de actitudes positivas lo que ayuda a que los alumnos puedan mantener su filtro afectivo bajo.

Con el juego, los docentes dejan de ser el centro de la clase para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Junto a las actividades lúdicas, es importante escoger un método de enseñanza que permita un desarrollo favorecedor de las mismas.

La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia. Los juegos requieren de la comunicación y activan los mecanismos de aprendizaje.

3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

3.1 CONTEXTO.

La siguiente propuesta didáctica está diseñada para los alumnos de primer ciclo de Educación Primaria, de forma más concreta para los alumnos del primer curso cuyas edades están comprendidas entre los seis y los siete años.

Para el diseño de las actividades de dicha propuesta, he tenido en cuenta la fundamentación teórica que he mencionado con anterioridad, así como también las características del alumnado a quienes va dirigido.

Una vez diseñadas las actividades, algunas de ellas han sido puestas en práctica en el colegio San Viator de Valladolid, situado en el barrio de Las Delicias, se trata de un centro bilingüe de carácter concertado, con una doble línea y mixto en todos sus niveles.

No se trata de un centro de reciente construcción puesto que fue inaugurado en 1972, con un objetivo principal, ocuparse de la educación cristiana de los niños y jóvenes del barrio de Las Delicias. Actualmente el hecho de formar a los alumnos hacia un humanismo responsable y el desarrollo de una actitud de solidaridad sigue siendo el principal objetivo del centro, así como también oferta una educación personalizada, integradora y motivadora, puesto que el centro cuenta con una gran diversidad de alumnado.

El aula en el cual se desarrollará la propuesta de didáctica y que se convierte en el escenario fundamental donde se producen diariamente las vivencias entre el profesor y el alumno se trata de un lugar espacioso y bien iluminado. El mobiliario está compuesto por diferentes mesas y sillas, las cuales se distribuyen por el aula de forma alterna y se agrupan formando por grupos de diferentes colores, formado por cuatro mesas. También habrá un lugar libre para poder realizar asambleas o diferentes actividades en gran grupo.

La decoración se adecúa a la edad de los alumnos, siendo de gran colorido y destacando la cantidad de carteles en inglés que hay en ella.

También disponen de diferentes rincones, entre ellos destacaré el rincón de inglés en el cual los niños van creando su portfolio, con diferentes actividades que van realizando a lo largo del curso.

3.2 TEMPORALIZACIÓN.

La propuesta didáctica que a continuación se expone, está compuesta de cuatro sesiones, dejando una quinta sesión que se dedicará a la evaluación. Cada sesión tendrá una duración de entre cuarenta y cinco o cincuenta minutos y se dividirá en varias partes. Una primera parte con actividades en las cuales los alumnos puedan hacer uso de los conocimientos previos que ya poseen, posteriormente se realizarán actividades para introducir nuevos contenidos y la posterior profundización de los mismos, y finalmente se dedicará una última parte en la sesión para afianzar los nuevos contenidos.

3.3 METODOLOGÍA.

En cuanto a la metodología elegida para el desarrollo de esta propuesta, estará basada en los métodos explicados anteriormente. El método Task Dependency, será el método en torno al cual se desarrollarán las actividades de cada sesión, el cual se irá alternando y se verá reforzado con otro método como es el caso del TPR (total, physical response).

Partiendo de esta base, la metodología utilizada en esta propuesta didáctica puede calificarse como activa, convirtiendo al alumno en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. En cuanto al papel del profesor, éste permanecerá en un segundo plano. Se encargará de proporcionar las situaciones de comunicación para que el alumno se desenvuelva y pueda participar de forma activa en la actividad, sin olvidar que será el encargado de guiar al alumno durante ese proceso de enseñanza-aprendizaje

Se pretende, así, basar el desarrollo cognitivo en la experimentación con acciones, personas, objetos partiendo siempre de situaciones reales. Es importante considerar que el alumno aprenda de forma activa, bien manipulando o por contacto directo con la realidad que les rodea.

Además dicha metodología tiene las siguientes características.

- Se trata de una metodología abierta y flexible, por ello la realización de las actividades dependerá de la disposición que muestren los alumnos en cada momento, y podrán sufrir cambios cuando sea necesario, dependiendo de la respuesta de los alumnos. Por lo tanto, los alumnos reciben una atención individualizada y personalizada con el fin de detectar cualquier problema de aprendizaje y tener la oportunidad de adaptar las actividades a ellos.

- Es globalizadora debido a la relación de diferentes áreas educativas. En el caso de esta unidad didáctica, está relacionada con la asignatura de Science, de esta forma los contenidos que se desarrollan se ven reforzados al mismo tiempo que son ampliados en algunos aspectos.

- Finalmente esta metodología está basada en un aprendizaje lúdico, ya que el objetivo que persigue es presentar a los alumnos la lengua extranjera a través del juego, construyendo los nuevos significados a través de la interacción entre los alumnos, o entre el alumno y el profesor.

La utilización de esta metodología lúdica está relacionada con el uso de recursos lúdicos y motivadores para los alumnos, como son las canciones, los juegos, los materiales reales..

Las actividades planteadas en esta propuesta didáctica serán tanto grupales como individuales, pero siempre fomentado una participación activa.

Como bien he mencionado anteriormente todas las sesiones seguirán el mismo patrón a la hora de la realización de las actividades. Habrá siempre una parte dedicada a las rutinas, como es el caso de los saludos al empezar y terminar la clase, y actividades relacionados con el calendario y el tiempo. Dichas actividades serán siempre las mimas de manera de que los alumnos sean capaces de asociar los contenidos trabajados con el lenguaje que se utiliza para los mismos. Se utilizará única y exclusivamente la lengua extranjera como instrumento de comunicación.

Se trabajarán las destrezas de listening, speaking, teniendo prioridad las destrezas orales como ya he mencionado anteriormente, puesto que lo que se quiere conseguir es que los alumnos empiecen a desarrollar una competencia comunicativa.

Finalmente, en cuanto a la producción oral por parte del alumno, se respetará el periodo de silencio natural de cada uno. Los alumnos no serán forzados en ningún momento a producir ni expresarse en dicha lengua, sino que se esperará a que manifiesten el deseo de comunicarse cuando ellos realmente se sientan preparados para poder hacerlo.

También para poder llevar a cabo esta propuesta didáctica de una forma eficiente, habrá que tener en cuenta y emplear una serie de recursos, como pueden ser los recursos ambientales. Este apartado se refiere al lugar donde se pondrá en práctica la unidad didáctica, en este caso como ya he comentado con anterioridad, el aula es un espacio amplio, cuenta con un espacio dispuesto con mesas y sillas para que los alumnos puedan sentarse cuando sea necesario y realizar las actividades correspondientes, también dispone de una zona libre de mobiliario para poder realizar actividades grupales.

Otro de los recursos a tener en cuenta, son los recursos didácticos, en este caso los recursos que voy a utilizar para llevar a cabo las actividades son recursos dinámicos y lúdicos, como el cuento, la mascota y los juegos los cuales servirán para motivar a los alumnos y que muestren una actitud receptiva hacia el aprendizaje de la lengua extranjera. También serán de gran utilidad para el desarrollo de las actividades la utilización de posters relacionados con los contenidos que se van a trabajar y flash-cards

3.4 LESSON PLAN.

La propuesta didáctica que a continuación voy a desarrollar tiene como tema principal la ropa, esta temática forma parte del temario perteneciente a la asignatura de lengua extranjera inglés perteneciente al primer curso del primer ciclo de Educación Primaria.

Se trata de un tema que puede resultar de gran atractivo para los alumnos puesto que es un tema cercano a ellos y que conocen.

A continuación se muestran las diferentes sesiones con las actividades realizadas en cada una de ellas.

	Objetivos	Actividades	Criterios de Evaluación
Sesión 1	Los alumnos serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer distintos saludos. - Identificar los días de la semana. - Describir el tiempo meteorológico. - Reconocer los colores de forma oral. - Escuchar y seguir instrucciones de forma oral 	<ul style="list-style-type: none"> - Hello, How are you? - Returning to the past. -Moving the body. - Touch someting...! 	<ul style="list-style-type: none"> - Describir el tiempo meteorológico de cada día. - Emplear fórmulas de saludo y despedida. - Realizar acciones y cantar la letra de una canción. - Recordar los principales colores e identificarlos oralmente.
Tiempo	Contenidos		
45 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Días de la semana (What day is it today?, is it Friday?, Today is Monday!, etc.) - Saludos (Hello, Goodbye, See you soon, How are you?, etc.) - Tiempo (What´s the weather like today?, It´s sunny, It isn´t raining, etc.) - Colores (What colour is it?, It is red, it isn´t blue,etc.?) - Acciones (Jump, clap, move your hand, close your eyes.) 		<ul style="list-style-type: none"> - Ejercitar la memoria visual y auditiva.

- Actividad 1 "Hello, how are you?"

- **Tiempo:** 8 minutos

- **Tipo de actividad:** Actividad de rutina.

- **Organización del aula:** Gran grupo.

- **Objetivos:** Identificar los días de la semana y el tiempo meteorológico.

- Relacionar los saludos y la canción de entrada con el empuje de la clase de Inglés.

- **Materiales:** Calendario.

- Poster tiempo meteorológico.

- Flash cards tiempo y días de la semana.

- Canción "Hello, how are you?"

- **Descripción:** Se trata de una actividad de rutina diaria, en una parte del aula se encuentra situado con poster dividido en dos, una parte corresponde a los días de la semana y otra parte al tiempo que hace. Cada una de estas partes tiene sus correspondientes tarjetas, cada una de ellas representando una cosa diferente, si hace sol, llueve, hace calor, etc.

La actividad consiste en que un alumno (cada día uno diferente), será el encargado de cambiar el día de la semana y su tiempo correspondiente. Una vez en el poster, con ayuda del profesor y del resto de compañeros se hacen las siguientes preguntas "*What day is it today?*" "*What is the weather like today?*". El profesor anima a todos los alumnos a que miren a través de la ventana para saber qué tiempo hace, a continuación el alumno encargado sacará una tarjeta de la caja y se la mostrará al resto de compañeros, los cuales si piensan que es la tarjeta correcta se sentarán cada uno en su mesa, pero si no lo es permanecerán de pie.

- Actividad 2 "Returning to the past!"

- **Tiempo:** 12 minutos
- **Tipo de actividad:** Introducción.
- **Organización del aula:** Gran grupo.
- **Objetivos:** Familiarizarse con nuevos colores.

- Identificar los diferentes colores de las flash-cards de forma visual.

- **Materiales:** Flash card colores.

- **Descripción:** El profesor con esta actividad intenta hacer aflorar a sus alumnos sus conocimientos previos a través de flash-cards de diferentes colores.

En una primera parte, el profesor muestra una a una las flash-cards a los alumnos diciendo en voz alta el nombre de cada color que aparece en la tarjeta.

A continuación reparte a cada alumno una tarjeta diferente, el profesor irá nombrando diferentes colores, cuando los alumnos oigan el color correspondiente a su tarjeta tendrán que levantarla y enseñársela al resto de compañeros. Una vez hecha esta actividad varias veces, rotando las tarjetas entre los alumnos para que cada vez tengan diferentes colores, el profesor introduce una variante, esta vez no solo va a decir el nombre de los colores, sino que los intercalará con otras palabras sencillas que no estén relacionadas con el tema, con el fin de que los alumnos puedan identificarlos, y volver hacer la misma acción, cada vez que oigan el nombre de su color tendrán que levantarse y enseñar su tarjeta.

- **Actividad 3 "Moving the body!"**

- **Tiempo:** 12 minutos

- **Tipo de actividad:** Refuerzo

- **Organización del aula:** Gran grupo.

- **Materiales:** Flash card colores

- Posters

- Video

- Canción de acción

- **Descripción:** Antes de empezar la actividad el profesor pega por toda la clase varios posters, cada uno en un lugar diferente y que muestran a niños haciendo diferentes acciones (saltando, dando palmas, moviendo las manos o los pies...), cada poster es de un color diferente.

Una vez colocados los posters, todos los alumnos junto con el profesor van viéndoles uno por uno por toda la clase y representando las mismas acciones que hay en el poster. Primero el profesor hace una a una todas las acciones y a continuación lo repiten los alumnos, seguidamente el profesor vuelve a nombrar todas las acciones, y los alumnos que ya están cada uno en su sitio tendrán que ir representándolas.

A continuación, el profesor les pone un vídeo con una canción relacionada con las acciones que acaban de hacer.

Una vez visto el vídeo se le reparte a cada alumno flash-cards de diferentes colores, cada color corresponde a un movimiento de los que han visto anteriormente, se vuelven a repasar todas los movimientos pero esta vez, los alumnos solo tienen que moverse cuando les toque, cuando aparezca su color correspondiente.

Seguidamente se pone el vídeo con la canción y se representa, cada alumno moviéndose a su debido momento. Se repite la canción varias veces, cambiando las flash-cards entre los alumnos.

Finalmente el profesor introduce como variante, la representación de la canción pero sin el apoyo visual, simplemente escuchándola.

- Actividad 4 "Touch something...!"

- **Tiempo:** 12 minutos
- **Tipo de actividad:** Refuerzo
- **Organización del aula:** Gran grupo / Pequeño grupo
- **Objetivos:** Reconocer los colores de forma oral.

- Participar activamente en clase.

- **Materiales:** Mascota - Flash card colores
- Objetos

- **Descripción:** Antes de empezar la actividad el profesor les pide a los alumnos que se fijen en los diferentes objetos que hay en el aula, las mesas, carpetas, estuches, y especialmente que se fijen en sus colores. La mascota de la clase también forma parte de la actividad y será la encargada de dar las órdenes.

Una vez que los alumnos han tenido un tiempo para poder fijarse en todos los objetos que hay en el aula, el profesor explica la actividad con la ayuda de Norton. Para esta actividad, en una primera parte los alumnos estarán divididos en dos grandes grupos. Norton será el encargado de sacar una tarjeta de un color de la caja. Cuando los alumnos vean el color tendrán que buscar por el aula un objeto de dicho color, una vez que lo hayan encontrado se quedarán con ese objeto.

A continuación Norton sacará dos tarjetas de diferentes colores, una para cada grupo, los alumnos tendrán que volver a buscar por el aula un objeto del color que les haya tocado, se vuelve a realizar lo mismo pero sin que los alumnos vean el color, sino que tendrán que identificarlo oralmente, para ello Norton dará la siguiente orden "*touch someting.....blue!*"

Finalmente, como última variante de la actividad, los alumnos estarán divididos en grupos pequeños, de cinco alumnos, esta vez cuando escuchen el color que les corresponde, tendrán que buscar cada uno un objeto diferente de dicho color, intentado que no se repitan los objetos. Cuando lo hayan encontrado tendrán que ponerlo encima de la mesa del profesor para que todos los alumnos puedan verlo

	Objetivos	Actividades	Criterios de Evaluación
Sesión 2	Los alumnos serán capaces de: <ul style="list-style-type: none"> - Recordar las principales prendas de vestir. - Identificar las diferentes partes del cuerpo. - Reconocer las prendas de vestir de tanto de forma oral como visual. - Participar activamente en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hello, How are you? - Where I wear... ? - Guess what I am! - In the clothes shop. 	<ul style="list-style-type: none"> - Emplear fórmulas de saludo (<i>Hello, Good morning, etc.</i>) y despedida (<i>goodbye, see you soon, etc.</i>) - Describir el tiempo meteorológico de cada día. - Identificar y nombrar las prendas de vestir.
Tiempo	Contenidos		
45 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Días de la semana (What day is it today?, is it Friday?, Today is Monday!, etc.) - Saludos (Hello, Goodbye, See you soon, How are you?, etc.) - Tiempo (What´s the weather like today?, It´s sunny, It isn´t raining, etc.) - Colores (What colour is it?, It is red, it isn´t blue,etc.?) - Partes del cuerpo (Where are the hands?, Touch your legs, Move your head, etc.) - Prendas de Vestir (Today I wear a hat, Get your shoes, Take off your coat, etc.) 		<ul style="list-style-type: none"> - Relacionar las prendas de vestir con la parte del cuerpo correspondiente. - Identificar los colores y las prendas de vestir de forma oral.

- Actividad 1 "Hello, how are you?"

- **Tiempo:** 8 minutos

- **Tipo de actividad:** Actividad de rutina.

- **Organización del aula:** Gran grupo.

- **Objetivos:** Identificar los días de la semana y el tiempo meteorológico.

- Relacionar los saludos y la canción de entrada con el empuje de la clase de Inglés

- **Materiales:** Calendario.

- Poster tiempo meteorológico.

- Flash cards tiempo y días de la semana.

- Canción "Hello, how are you?"

- **Descripción:** Se trata de una actividad de rutina diaria, en una parte del aula se encuentra situado con poster dividido en dos, una parte corresponde a los días de la semana y otra parte al tiempo que hace. Cada una de estas partes tiene sus correspondientes tarjetas, cada una de ellas representando una cosa diferente, si hace sol, llueve, hace calor, etc.

La actividad consiste en que un alumno (cada día uno diferente), será el encargado de cambiar el día de la semana y su tiempo correspondiente. Una vez en el poster, con ayuda del profesor y del resto de compañeros se hacen las siguientes preguntas "What day is it today?" "What is the weather like today?". El profesor anima a todos los alumnos a que miren a través de la ventana para saber qué tiempo hace, a continuación el alumno encargado sacará una tarjeta de la caja y se la mostrará al resto de compañeros, los cuales si piensan que es la tarjeta correcta se sentarán cada uno en su mesa, pero si no lo es permanecerán de pie.

- Actividad 2 "Where I wear...?"

- **Tiempo:** 12 minutos

- **Tipo de actividad:** Introducción

- **Organización del aula:** Toda la clase / Pequeño grupo (5)

- **Objetivos:** Familiarizarse con las partes del cuerpo.

- Reconocer las diferentes prendas de vestir.

- **Materiales:** Flash card prendas de vestir.

- Ropa (camisetas, gorros, zapatos, cazadoras, guantes, etc.)

- Mascota.

- **Descripción:** Esta actividad igual que la actividad número dos va a partir por un lado con los conocimientos previos que los alumnos tienen sobre las diferentes partes del cuerpo, pero por otra parte va a ir introduciendo nuevos conceptos relacionados con la ropa. Para empezar, el profesor presentará los nuevos contenidos a los alumnos mediante la utilización de flash-card sobre diferentes ropas (camiseta, pantalón, gorro...). Irá mostrando una a una cada tarjeta y diciendo su nombre correspondiente.

Seguidamente repartirá varias tarjetas entre los alumnos, el profesor irá diciendo nombres de cada ropa, y los alumnos una vez que hayan identificado su tarjeta tendrán que levantarse y situarse junto al profesor, en la parte de la pizarra enseñando la tarjeta al resto de compañeros. Una vez que han salido todos los alumnos, se vuelven a repartir las tarjetas de modo que esta vez estén repetidas, es decir que se puedan formar parejas, el profesor ira diciendo el nombre de la ropa y los alumnos tendrán que buscar a su pareja correspondiente.

A continuación el profesor relacionará cada ropa con la parte del cuerpo en que se pone, para ello dispone de una caja mágica llena de ropa de verdad, irá sacando una a una cada prenda y se la irá poniendo a Norton, la mascota de la clase. El profesor cada vez que saque una prenda nueva de la caja, señalará en que parte del cuerpo tiene que ponerse.

En una segunda parte de esta actividad, los alumnos estarán agrupados en grupos, el profesor reparte a cada grupo una flash-card con una estación del año diferente, cada grupo también dispondrá de una caja con diferente ropa. Cuando el profesor lo indique cada grupo tendrá que levantar su tarjeta y según la estación del año que les haya tocado tendrán que vestir a un compañero con la ropa adecuada, tendrán un tiempo límite para ponerse de acuerdo y realizar la actividad. una vez terminado el tiempo, cada grupo enseñará su tarjeta para poder comprobar que han elegido las prendas correctas. Las tarjetas de las diferentes estaciones del año van rotando entre los diferentes grupos.

- **Actividad 3 "Guess what I am!"**

- **Tiempo:** 12 minutos

- **Tipo de actividad:** Refuerzo

- **Organización del aula:** Gran grupo.

- **Objetivos:** Identificar las prendas de vestir

- Predecir viendo imágenes visuales.

- **Materiales:** Flash cards prendas de vestir.

- Mascota.

- Pizarra.

- **Descripción:** En la siguiente actividad, el profesor elegirá al azar una flash-card de una prenda de vestir, la tapará con un papel e irá descubriéndosela a los alumnos poco a poco, les enseñará las diferentes partes de la tarjeta pero nunca la tarjeta entera, los alumnos tendrán que adivinar de que prenda de vestir se trata.

A continuación en lugar de ir descubriendo la tarjeta, el profesor irá dando pistas a los alumnos, primero elegirá una tarjeta al azar, y a continuación pegará en la pizarra las diferentes pistas, les dará una pista sobre en qué estación del año se lleva esa prenda y en que parte del cuerpo se pone, los alumnos irán diciendo uno por uno diferentes prendas de vestir hasta que lo acierten. Cuando un alumno acierte, tendrá que salir a la

pizarra y ser él quien de las pistas. Cada prenda de vestir que salga tendrán que ir colocándosela a Norton, hasta que esté vestido completamente.

- Actividad 4 "In the clothes shop"

- **Tiempo:** 12 minutos

- **Tipo de actividad:** Refuerzo

- **Organización del aula:** Individual.

- **Objetivos:** Familiarizarse con nuevas prendas de vestir.

- Identificar las diferentes prendas de vestir y los colores de forma oral.

- **Materiales:** Poster tienda de ropa

- Audición.

- Flash card personajes.

- **Descripción:** En esta actividad, cada alumno trabajará de forma individual con un póster en el cual aparece una tienda de ropa, y los diferentes personajes con los que los alumnos han estado trabajando anteriormente. Para empezar, el profesor irá nombrando las diferentes prendas de vestir y los alumnos tendrán que ir señalándolas en sus poster, primer empezará nombrando las prendas de vestir y después les pedirá una en concreto para lo cual también les dirá el color (*Where is the blue hat?...*).

Seguidamente se realizará una actividad de audio, en la cual los alumnos tendrán que identificar al personaje correcto a través de una descripción que van a escuchar y dependiendo de la ropa que los personajes lleven.

Una vez terminada la audición, en diferentes partes de la clase se han colocado las tarjetas con los personajes, los alumnos tendrán que colocarse con el personaje que ellos crean que es el correcto.

Finalmente se realizará la actividad a la inversa, esta vez los alumnos tendrán el mismo poster que antes pero sin colorear, a través de una audición los alumnos tendrán que en una primera parte identificar la prenda de vestir y a continuación colorearla del color correcto.

	Objetivos	Actividades	Criterios de Evaluación
Sesión 3	<p>Los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar los días de la semana. - Describir el tiempo meteorológico. - Identificar diferentes prendas de vestir - Seleccionar el vocabulario adecuado para describir la ropa. - Escoger la prenda de vestir adecuada dependiendo del tiempo meteorológico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hello, How are you? - Norton Says - Bingo. - We go shopping. 	<ul style="list-style-type: none"> - Emplear fórmulas de saludo (<i>Hello, Good morning, etc.</i>) y despedida (<i>goodbye, see you soon, etc.</i>) - Describir el tiempo meteorológico de cada día. - Identificar y nombrar las prendas de vestir. - Mostrar comprensión mediante una respuesta física.
Tiempo	Contenidos		
45 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Días de la semana (What day is it today?, is it Friday?, Today is Monday!, etc.) - Saludos (Hello, Goodbye, See you soon, How are you?, etc.) - Tiempo (What´s the weather like today?, It´s sunny, It isn´t raining, etc.) - Colores (What colour is it?, It is red, it isn´t blue,etc.?) - Partes del cuerpo (Where are the hands?, Touch your legs, Move your head, etc.) - Acciones (Sit down, jump, clap once, raise your hands) - Prendas de Vestir (I wear a hat on winter, Get your shoes, Take off your coat, etc.) 		<ul style="list-style-type: none"> - Adoptar posturas y realizar determinados movimientos corporales.

- Actividad 1 "Hello, how are you?"

- **Tiempo:** 8 minutos

- **Tipo de actividad:** Actividad de rutina.

- **Organización del aula:** Gran Grupo.

- **Objetivos:** Identificar los días de la semana y el tiempo meteorológico.

- Relacionar los saludos y la canción de entrada con el empuce de la clase de Inglés

- **Materiales:** Calendario.

- Poster tiempo meteorológico.

- Flash cards tiempo y días de la semana.

- Canción "Hello, how are you?"

- **Descripción:** Se trata de una actividad de rutina diaria, en una parte del aula se encuentra situado con poster dividido en dos, una parte corresponde a los días de la semana y otra parte al tiempo que hace. Cada una de estas partes tiene sus correspondientes tarjetas, cada una de ellas representando una cosa diferente, si hace sol, llueve, hace calor, etc.

La actividad consiste en que un alumno (cada día uno diferente), será el encargado de cambiar el día de la semana y su tiempo correspondiente. Una vez en el poster, con ayuda del profesor y del resto de compañeros se hacen las siguientes preguntas "*What day is it today?*" "*What is the weather like today?*". El profesor anima a todos los alumnos a que miren a través de la ventana para saber qué tiempo hace, a continuación el alumno encargado sacará una tarjeta de la caja y se la mostrará al resto de compañeros, los cuales si piensan que es la tarjeta correcta se sentarán cada uno en su mesa, pero si no lo es permanecerán de pie.

- Actividad 2 "Norton Says"

- **Tiempo:** 12 minutos.
- **Tipo de actividad:** Introducción
- **Organización del aula:** Gran grupo.
- **Objetivos:** Reproducir una secuencia de movimientos dirigida por el profesor.
 - Recordar los diferentes colores y prendas de vestir.

- **Materiales:** Mascota

- Ropa (abrigo, camiseta, calcentines, etc.)

- **Descripción:** Los alumnos jugarán al tradicional juego de "Simón dice...", pero utilizando a Norton, la mascota de la clase como palabra clave. El profesor primero repasará diferentes acciones con los alumnos (dar palmadas, levantar las manos, sentarse...), a continuación, cada alumno elegirá de la caja mágica una prenda de vestir y se la pondrá.

Una vez que estén todos preparados, Norton empezará a dar las órdenes, primero solamente dará órdenes relacionadas con las prendas de vestir, por ejemplo que den palmas los alumnos que lleven puesto un gorro.... Después Norton juntará las prendas de vestir con los colores, por lo que la orden quedaría de la siguiente manera, que se sienten todos los alumnos que tengan una camiseta roja... Finalmente, se irían intercalando.

- Actividad 3 "Bingo"

- **Tiempo:** 12 minutos.

- **Tipo de actividad:** Refuerzo

- **Organización del aula:** Individual / Pequeño grupo (5)

- **Objetivos:** Escuchar e identificar las prendas de vestir de forma oral.

- Respetar las reglas del juego.

- **Materiales:** Cartones de bingo.

- Lápices y pinturas.

- Gometes

- Ropa (abrigo, camiseta, calcetines, etc.)

- **Descripción:** Se trataría de otro juego tradicional, a cada alumno se le reparte un cartón diferente, con varias prendas de vestir, cada cartón está dividido en tres partes, en una primera parte aparecen diferentes prendas de vestir, en una segunda parte también aparecen diferentes prendas de vestir pero coloreadas, y una tercera parte que queda libre. En esa parte libre el profesor pedirá a los alumnos que dibujen y colorean tres prendas que ellos quieran.

El juego tendrá tres rondas, Norton, será el encargado de ir sacando las diferentes tarjetas de la caja y se colocarán en la pizarra para que los alumnos puedan verlas y no se pierdan.

En una segunda parte de este juego, los alumnos se agruparán en grupos de cinco, esta vez la actividad consistirá en un bingo humano, cuatro de los alumnos tendrán que elegir una prenda de vestir de la caja mágica y el otro alumno será el responsable de ir "tachando" las prendas una vez que salgan, para ello colocará a cada alumno un gomete en dicha prenda.

- **Actividad 4 "We go shopping!"**

- **Tiempo:** 12 minutos.

- **Tipo de actividad:** Refuerzo

- **Organización del aula:** Gran Grupo / Pequeño grupo / Individual.

- **Objetivos:** Recordar todos los colores.

- Repasar las prendas de vestir.

- Construir sencillas frases para describir las prendas de vestir.

- **Materiales:** Mascota

- Flash-cards estaciones del año

- Prendas de vestir

- Decoración para ambientar el aula (perchas, bolsas, etc.)

- **Descripción:** La siguiente actividad, consiste en un play-role la clase se decorará simulando una tienda de ropa, las mesas se convertirán en mostradores repartidos de forma alterna por el aula, en cada mesa se colocarán diferentes prendas de vestir.

Varios alumnos harán de dependientes de la tienda y otros serán los clientes. A los alumnos que representan a los clientes, se les entregará una tarjeta en la cual aparece reflejada una estación del año. En una primera parte de la actividad, estos alumnos tendrán que comprar ropa correspondiente a dicha estación del año. Cada alumno tendrá una tarjeta diferente y tendrán que ir buscando por los diferentes mostradores las prendas de vestir que necesiten.

En una segunda parte de la actividad, a cada grupo se le entregará una tarjeta diferente en la que aparece la mascota de la clase vestida para diferentes ocasiones, esta vez tendrán que ir a comprar la ropa correspondiente uno por uno, pero solamente podrán ir a un mostrador, si en ese mostrador no encuentran la prenda que están buscando en la tarjeta que se les ha dado anteriormente tendrán que marcar una X de este modo el resto de compañeros sabrán que esa prenda todavía no ha sido comprada. Cuando consigan la prenda tendrán que ir vistiendo a su mascota.

Finalmente en una tercera parte de esta actividad, los alumnos tendrán que dibujar y colorear en un papel la prenda de vestir que ellos quieran, a continuación tendrán que ir a comprarla a la tienda, de modo que no dirán a los dependientes directamente cual es la prenda de vestir que ellos quieren, sino que los dependientes tendrán que adivinarla, para ello tendrán que darles pistas *"I wear it on winter..." "I put it on my hands..."*.

Los papeles de dependiente y cliente se van cambiando a lo largo de toda la actividad.

	Objetivos	Actividades	Criterios de Evaluación
Sesión 4	<p>Los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer distintos saludos. - Identificar los días de la semana. - Reconocer tanto los colores como las prendas de vestir de forma oral y visual. - Seguir un orden a la hora de vestirse. - Ejecutar instrucciones recibidas oralmente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hello, How are you? - Snap! - Clothes maze - Making new friends 	<ul style="list-style-type: none"> - Emplear fórmulas de saludo (<i>Hello, Good morning, etc.</i>) y despedida (<i>goodbye, see you soon, etc.</i>) - Describir el tiempo meteorológico de cada día. -Ejercitar la memoria visual y auditiva para identificar los colores y las prendas de vestir.
Tiempo	Contenidos		
45 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Días de la semana (What day is it today?, is it Friday?, Today is Monday!, etc.) - Saludos (Hello, Goodbye, See you soon, How are you?, etc.) - Tiempo (What´s the weather like today?, It´s sunny, It isn´t raining, etc.) - Colores (What colour is it?, It is red, it isn´t blue,etc.?) - Prendas de Vestir (Today I wear a hat, Get your shoes, Take off your coat, I put the trousers on my legs, etc.) 		<ul style="list-style-type: none"> -Seguir series de instrucciones orales sencillas. -Realizar trabajos que requieren destrezas de motricidad fina.

- Actividad 1 "Hello, how are you?"

- **Tiempo:** 8 minutos

- **Tipo de actividad:** Actividad de rutina.

- **Organización del aula:** Gran Grupo.

- **Objetivos:** Identificar los días de la semana y el tiempo meteorológico.

- Relacionar los saludos y la canción de entrada con el empuje de la clase de Inglés

- **Materiales:** Calendario.

- Poster tiempo meteorológico.

- Flash cards tiempo y días de la semana.

- Canción "Hello, how are you?"

- **Descripción:** Se trata de una actividad de rutina diaria, en una parte del aula se encuentra situado con poster dividido en dos, una parte corresponde a los días de la semana y otra parte al tiempo que hace. Cada una de estas partes tiene sus correspondientes tarjetas, cada una de ellas representando una cosa diferente, si hace sol, llueve, hace calor, etc.

La actividad consiste en que un alumno (cada día uno diferente), será el encargado de cambiar el día de la semana y su tiempo correspondiente. Una vez en el poster, con ayuda del profesor y del resto de compañeros se hacen las siguientes preguntas "What day is it today?" "What is the weather like today?". El profesor anima a todos los alumnos a que miren a través de la ventana para saber qué tiempo hace, a continuación el alumno encargado sacará una tarjeta de la caja y se la mostrará al resto de compañeros, los cuales si piensan que es la tarjeta correcta se sentarán cada uno en su mesa, pero si no lo es permanecerán de pie.

- Actividad 2 "Snap!"

- **Tiempo:** 12 minutos
- **Tipo de actividad:** Introducción
- **Organización del aula:** Individual.
- **Objetivos:** Relacionar una palabra pronunciada de forma oral con su imagen correspondiente.
- **Materiales:** Flash cards ropa.
 - Flash cards prendas de vestir.

- **Descripción:** Se trata de un juego tradicional llamado Snap, los alumnos tendrán que elegir uno a uno y si verlas cuatro flash cards de diferentes prendas de vestir. una vez que todos los alumnos tienen sus tarjetas, se sentarán en sus sitios y colocarán las tarjetas en línea boca abajo de modo que no puedan verlas.

El profesor sacará de una caja una tarjeta al azar, y sin que los alumnos puedan verla dirán el nombre de la prenda de vestir que haya salido. Los alumnos tendrán que identificar la ropa que haya dicho y cuando el profesor lo diga, tendrán que dar la vuelta solamente a una tarjeta, si esa carta corresponde con la prenda de vestir que ha dicho el profesor, los alumnos dirán en voz alta Snap!. La actividad continua hasta que al menos un alumno haya descubierto sus cuatro tarjetas.

Una variante de esta actividad, consiste en que los alumnos elijan al azar cuatro tarjetas, de la misma prenda de vestir, pero cada prenda de diferente color. El desarrollo de la actividad es el mismo, pero el profesor dará dos pistas, el nombre de la ropa y un color determinado.

- Actividad 3 "Clothes Maze"

- **Tiempo:** 12 minutos
- **Tipo de actividad:** Refuerzo
- **Organización del aula:** Individual.
- **Objetivos:** Escuchar y seguir instrucciones.
 - Repasar las diferentes prendas de vestir.
- **Materiales:** Ficha con laberintos
 - Pinturas
 - Flash-cards personajes.

- **Descripción:** Se trata de una actividad individual, a cada alumno se le reparte una ficha con un laberinto dibujado, el laberinto tiene diferentes salidas, para ellos los alumnos tendrán que escuchar las pistas que les irá dando el cassette para finalmente descubrir de que personaje se trata. Las pistas primero serán solamente de ropa, después se introducirán la ropa y los colores y finalmente ambas juntas, es decir una prenda de vestir de un color determinado.

En el aula se ha colocado anteriormente en diferentes lugares una foto de cada personaje, con los que los alumnos han estado trabajando anteriormente. Según van escuchando la audición, los alumnos tendrán que ir marcando en su ficha el camino. Finalmente cada alumno tendrá que situarse junto con el personaje que él crea que es el correcto. Finalmente el profesor destapará la tarjeta para comprobar si han acertado.

- Actividad 4 "Making new friends"

- **Tiempo:** 12 minutos.
- **Tipo de actividad:** Refuerzo
- **Organización del aula:** Gran grupo.
- **Objetivos:** Mantener un orden correcto a la hora de vestirse.
 - Identificar las prendas de vestir
- **Materiales:** Flash cards ropa.
 - Flash cards prendas de vestir.
 - Lolo y Lily

- **Descripción:** Los alumnos van a conocer a dos nuevos personajes con los que poder trabajar, se trata de Lily y Lolo, son dos muñecos que llegan al aula con un gran armario lleno de ropa, hay prendas de vestir que ya conocen los alumnos, pero otras que son nuevas para ellos, los muñecos tienen una postura determinada, por lo que cada uno tiene su propia ropa.

Una vez que el profesor ha presentado a los nuevos compañeros a los alumnos, reparte a cada alumno dos prendas de vestir, los alumnos uno a uno tendrán que acercarse hasta la pizarra donde están colocados los muñecos y averiguar de quien es cada ropa.

A continuación se divide a la clase en dos grupos, cada uno trabajará con un muñeco diferente, el profesor pedirá a los alumnos que vistan a los muñecos poniéndoles la ropa en el orden correcto, por ejemplo, no podrán ponerles los zapatos sin antes ponerles los calcetines. Tendrán que buscar en el armario de cada muñeco, la ropa que ellos quieran, irán saliendo de uno en uno a poner una prenda de vestir, antes de que el siguiente compañero coloque una prenda de vestir nueva, tendrá que comprobar si lo que ha puesto anteriormente su compañero está bien o mal, si está bien podrá seguir vistiendo al muñeco, pero si está mal, tendrá que colocar bien la prenda y no podrá sacar una nueva del armario.

	Objetivos	Actividades	Criterios de Evaluación
Sesión 5	<p>Los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer distintos saludos. - Identificar los días de la semana. - Clasificar las prendas de vestir dependiendo de la estación del año. - Describir las diferentes prendas de vestir. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hello, how are you? - I spy with my little eye - What I should wear today? - Lolo and Lily's friends 	<ul style="list-style-type: none"> - Emplear fórmulas de saludo (<i>Hello, Good morning, etc.</i>) y despedida (<i>goodbye, see you soon, etc.</i>) - Describir el tiempo meteorológico de cada día. -Relacionar las diferentes prendas de vestir con el tiempo meteorológico adecuado. -Desarrollar la creatividad. -Participar de forma activa en las actividades grupales.
Tiempo	Contenidos		
45 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Días de la semana (What day is it today?, is it Friday?, Today is Monday!, etc.) - Saludos (Hello, Goodbye, See you soon, How are you?, etc.) - Tiempo (What's the weather like today?, It's sunny, It isn't raining, etc.) - Colores (What colour is it?, It is red, it isn't blue,etc.?) <p>Prendas de Vestir (Today I wear a hat, Get your shoes, Take off your coat, etc.)</p>		

- Actividad 1 "Hello, how are you?"

- **Tiempo:** 8 minutos

- **Tipo de actividad:** Actividad de rutina.

- **Organización del aula:** Gran Grupo.

- **Objetivos:** Identificar los días de la semana y el tiempo meteorológico.

- Relacionar los saludos y la canción de entrada con el empuje de la clase de Inglés

- **Materiales:** Calendario.

- Poster tiempo meteorológico.

- Flash cards tiempo y días de la semana.

- Canción "Hello, how are you?"

- **Descripción:** Se trata de una actividad de rutina diaria, en una parte del aula se encuentra situado con poster dividido en dos, una parte corresponde a los días de la semana y otra parte al tiempo que hace. Cada una de estas partes tiene sus correspondientes tarjetas, cada una de ellas representando una cosa diferente, si hace sol, llueve, hace calor, etc.

La actividad consiste en que un alumno (cada día uno diferente), será el encargado de cambiar el día de la semana y su tiempo correspondiente. Una vez en el poster, con ayuda del profesor y del resto de compañeros se hacen las siguientes preguntas "*What day is it today?*" "*What is the weather like today?*". El profesor anima a todos los alumnos a que miren a través de la ventana para saber qué tiempo hace, a continuación el alumno encargado sacará una tarjeta de la caja y se la mostrará al resto de compañeros, los cuales si piensan que es la tarjeta correcta se sentarán cada uno en su mesa, pero si no lo es permanecerán de pie.

- Actividad 2 "I spy with my little eye..."

- **Tiempo:** 12 minutos

- **Tipo de actividad:** Introducción.

- **Organización del aula:** Gran grupo.

- **Objetivos:** Participar de forma activa en clase, haciendo preguntas sencillas relacionadas con las prendas de vestir.

- Recordar las partes del cuerpo.

- **Materiales:** Prendas de vestir

- **Descripción:** Se trata de un juego parecido al "veo, veo". Consiste en adivinar, una prenda de vestir a través de pistas. Antes de empezar, el alumno tiene que elegir de la caja mágica una prenda de vestir, pero sin que el resto de compañeros lo vea, una vez elegida, uno a uno podrán hacerle diferentes preguntas con la ayuda del profesor si fuese necesaria, se pueden hacer preguntas como por ejemplo *"do you put it in your legs?" "Do yo wear it in summer?"*, etc.

El alumno a quien le ha tocado elegir la prenda de vestir solamente puede contestar sí o no. Cuando las preguntas terminen o cuando un alumno haya acertado de que prenda de vestir se trata, será el encargado de salir a elegir otra prenda.

- Actividad 3 "What I should wear today?"

- **Tiempo:** 12 minutos

- **Tipo de actividad:** Refuerzo

- **Organización del aula:** Pequeño grupo.

- **Objetivos:** - Diferenciar las diferentes estaciones del año.

- Seleccionar las prendas de vestir adecuadas para cada situación.

- **Materiales:** Prendas de vestir

- Lily y Lolo

- Flash cards tiempo meteorológico.

- **Descripción:** Para el desarrollo de esta actividad también participan Lily y Lolo, los muñecos que los alumnos habían conocido anteriormente.

Los alumnos estarán dividido en pequeño grupo, cada grupo estará situado en un lugar diferente del aula y tendrán diferentes prendas de vestir de los muñecos. el profesor colocará encima de Lily y Lolo diferentes tiempos meteorológicos (nieve, sol, lluvia, etc.).

La actividad la realizaran de dos en dos grupos, cada grupo elegirá un personaje y tendrán que vestirle acorde con el tiempo que les haya tocado. Para ello, una persona de cada grupo tendrá que ir buscando por los diferentes lugares en los cuales están situados el resto de compañeros la prenda adecuada que quiere poner a los muñecos, recordando siempre vestirles en el orden correcto. Una vez que haya colocado una prenda de vestir, saldrá el siguiente compañero en busca de otra diferente pero que también esté relacionada con la estación del año o el tiempo correspondiente.

Los alumnos tendrán que estar atentos de elegir la prenda correspondiente a su muñeco, ya que solamente podrán elegir una, si alguna no fuese correcta, el resto de compañeros podría cambiarla. Se establecerá un tiempo determinado para elegir y colocar la ropa.

- **Actividad 4 "Lolo and Lily's friends"**

- **Tiempo:** 12 minutos

- **Tipo de actividad:** Refuerzo

- **Organización del aula:** Pequeño grupo.

- **Objetivos:** Recordar las prendas de vestir.

- Recordar las estaciones del año.

- Desarrollar la imaginación y la creatividad.

- **Materiales:** Cartulinas

- Lapiceros, pinturas

- Diferentes materiales (algodón, tela, lana, etc.)

- Tijeras

- **Descripción:** Se trataría de la actividad final, en la que los alumnos puedan aplicar todos los conocimientos adquiridos anteriormente.

Para ello, van a crear unos muñecos parecidos a Lily y Lolo. Los alumnos se agruparán en pequeño grupo, los grupos se formarán dependiendo del mes en el que sea su cumpleaños, siempre teniendo en cuenta que estén formados más o menos por el mismo número de alumnos.

La actividad consiste en que tendrán que crear un muñeco vestido con las prendas de vestir adecuadas a la estación del año que les toque.

Para ello dispondrán de distintos materiales, lapiceros, pinturas, rotuladores, lana, tela, algodones... también tendrán que dibujar un paisaje que represente a dicha estación.

Una vez que cada grupo ha terminado de crear a su muñeco, tendrá que ponerle un nombre y presentárselo al resto de compañeros. Finalmente se colgarán todos los trabajos en el aula.

3.5 ANÁLISIS.

Antes de comenzar con el análisis y la reflexión de lo que supuso la puesta en práctica de algunas de las actividades planificadas para la propuesta didáctica programada, he de señalar que el aula de primero de primaria era un aula muy heterogéneo, estaba formada por veintiún alumnos, siendo mayor en número de niños que de niñas y siendo todos y cada uno de ellos.

En el aula había varios alumnos que tenían un trabajo a parte, debido a que no tenían el nivel suficiente para poder seguir el ritmo de la clase y la mayoría de ellos no tenían el material correspondiente.

Dado que uno de los objetivos principales del desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado está relacionado con el aprendizaje y enseñanza del inglés a través de una metodología lúdica, el diseño de las sesiones de la propuesta didáctica ha girado en torno hacia ese punto. Todas las actividades planificadas tienen un punto en común que los alumnos permanezcan activos en clase, tengan que hacer cosas o buscar cosas, trabajar en equipo, cantar ,etc. es decir que se conviertan en protagonistas de las actividades.

Puesto que otro de los objetivos hace referencia a que los alumnos desarrollen una competencia lingüística en dicho idioma, las actividades planteadas también tienen un enfoque al desarrollo de dicha competencia, ya sea a través de juegos orales, canciones, etc. Tratándose de un aula de primero de primaria la realización de diferentes juegos se convertía en un incentivo para los alumnos, los cuales muestran curiosidad, interés y una gran disposición a la hora de ponerlos en práctica. Finalmente mi objetivo era que los alumnos se dieran cuenta de que los juegos son una herramienta con la que pueden divertirse al mismo que están aprendiendo nuevos contenidos.

Es importante establecer y diseñar actividades de rutina con las cuales empezar la clase todos los días, son situaciones de aprendizaje en las cuales los niños interaccionan diariamente unos con otros, las actividades de rutina se pueden introducir en la entrada, recogida de material, despedida, etc. No tienen que ser actividades rígidas y mecánicas, sino actividades que permitan a los alumnos ser partícipes de dicha actividad y permanecer activos.

El hecho de introducir una metodología lúdica a la hora de impartir las clases, supone un gran cambio para los alumnos y necesita tiempo de aceptación. Pues bien pueden darse situaciones en las cuales los alumnos estén acostumbrados únicamente a trabajar con el libro de texto, los cuales están acostumbrados a realizar siempre el mismo tipo de actividades y en el mismo orden, lo que les llega a provocar aburrimiento y monotonía.

Por ello introducir actividades en las cuales los alumnos tengan que participar de forma activa, interactuar con el resto de compañeros, cantar, etc. supone un gran cambio en la actitud de los alumnos, los cuales empiezan a mostrar más interés por aquello que están aprendiendo y mostrarán una gran disposición a participar en todo lo que se les proponga. Para ello es necesario proporcionar a los alumnos situaciones de aprendizaje con un ambiente cómodo, facilitarles la interacción con el resto de alumnos, planificando y llevando a cabo actividades tanto en grande como en pequeño grupo.

En la puesta en práctica de algunas de las actividades que llevé a cabo de la propuesta didáctica pude comprobar que, con el paso del tiempo los alumnos cambiaron completamente su actitud, al principio estaban poco participativos, y mostraban reparo a realizar diversas actividades, pero finalmente todo cambió, según iban avanzando las sesiones, los alumnos cada vez me daban más oportunidades para realizar actividades de diferentes maneras y poder comprobar cómo respondían, Pasaron de tener el libro de texto como principal herramienta de aprendizaje a poder realizar actividades en pequeño grupo o en gran grupo, así como también había ocasiones en la que trabajan de forma individual o por parejas.

Algo importante y a tener en cuenta es que las explicaciones de las actividades tienen que ser sencillas y cortas, para que los alumnos puedan entenderlo fácilmente, y asegurarse antes de empezar la actividad de que realmente lo han entendido, para ello fue imprescindible utilizar siempre un apoyo visual, flash-cards, la mascota de la clase, dibujarlo en la pizarra, e incluso en ocasiones convertirme en un alumno más y realizar lo que tenían que hacer para facilitarles la comprensión.

La expresividad y el refuerzo positivo se convirtieron en dos factores indispensables, para mantener a los alumnos motivados y de ese modo más participativos en las actividades.

Por otra parte el factor sorpresa también es un factor importante, introducir algo nuevo cada día, trabajar con materiales diferentes, con objetos reales, ayuda para captar la

atención de los alumnos y de este modo muestren una mayor predisposición ante las actividades.

Finalmente como ya he dicho anteriormente, en el aula había varios alumnos que tenían un nivel inferior al resto de alumnos, desde que empecé a diseñar mi unidad didáctica tuve claro que todos los alumnos formarían parte del desarrollo de las diferentes actividades, tanto a los que eran capaces de seguir el ritmo de la clase como a los que no. He de decir que fue una tarea difícil de llevar a cabo, puesto que estos alumnos requería de mi atención la mayor parte del tiempo , aún así yo les trataba de la misma forma que al resto de alumnos, les repartía los mismos materiales, fichas, dibujos, etc.

Al principio una vez que explicaba la actividad de manera grupal y los alumnos empezaban a realizarla yo tenía que ir individualmente con dichos alumnos y explicárselo uno a uno. Algo que me llamó realmente la atención fue que algunas actividades pude comprobar que esos alumnos estaban entendiendo perfectamente que era lo que tenían que hacer, y eran capaces de realizar por si mismos la actividad, puesto que tomaban como modelo al resto de compañeros.

Por último decir que la evaluación de la propuesta didáctica, se trata de una evaluación de forma continua, ya que día a día mediante la observación directa de los alumnos se sabe quien esta comprendiendo y realizando o no todas las actividades que se proponen. Aún así también se diseñó una tarea final que englobaba varias actividades en la que los alumnos podían poner en práctica todo lo aprendido.

3.6 CONCLUSIÓN.

Una de las posibles causas que hacen que los alumnos no sientan motivación a la hora de aprender una lengua nueva sea tal vez la elección errónea de la metodología y de los recursos que se van a utilizar para la enseñanza de la lengua extranjera por parte del profesor.

Después del análisis realizado en este trabajo, llego a la conclusión de que una de las metodologías más importantes está basada en el enfoque comunicativo, siguiendo el orden natural que defiende la tercera hipótesis de Krashen, con la cual los alumnos van asimilando poco a poco palabras y expresiones de la lengua extranjera para después realizar sus propias producciones una vez que lo han interiorizado, de igual modo que sucede con su lengua materna. Dicha metodología favorece en gran parte al desarrollo de la competencia comunicativa y da la posibilidad de que el alumno siga su propio ritmo, sin presiones y sin verse forzado, beneficiando así el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera.

También es importante la utilización del método Total Physical Response (TPR), basado en utilizar la actividad física como un aspecto fundamental en el aprendizaje de la lengua extranjera, a través de canciones, órdenes, juegos, etc. dando opción a que los alumnos interioricen y relacionen cada palabra y expresión en la lengua extranjera con un movimiento o acto determinado.

Dicho método aplicados de forma conjunta, permiten el desarrollo de una competencia comunicativa en la lengua extranjera, en un ambiente motivador que incite al aprendizaje de dicho idioma de forma natural. Asimismo, potencian el trabajo en equipo a través de una metodología participativa partiendo de los conocimientos previos que el alumno posee, convirtiendo a éste en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pero no solo es necesario elegir el método idóneo en el cual basar la enseñanza de la lengua extranjera, también es necesario elegir los materiales y recursos adecuados. Apostar por materiales y recursos lúdicos como el juegos, las mascotas, las canciones... es una forma de innovar en la enseñanza de la lengua y al mismo tiempo es una forma de motivar a los alumnos haciendo de las clases de lengua extranjera algo más divertido.

Esto contribuye al aumento del interés de los alumnos por el aprendizaje de la lengua extranjera ya que se muestran más predispuestos y motivados a la hora de realizar las actividades.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

-BIBLIOGRAFÍA

- Canale, M. (1983): “*De la competencia comunicativa a la pedagogía comunicativa del lenguaje*” en Llobera, M. (ed.) (2000): *Competencia Comunicativa. Documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras*. Madrid: Edelsa, pp.63-83
- Chomsky, N. (1972). *Studies in Semantics in Generative Grammar*. Netherlands: Mouton Publishers.
- Finocchiaro, M. (1958). *Teaching English as a Second Language in Elementary and Secondary Schools*. 1st ed. New York, USA: Harper & Row, Publishers.
- Grenfell, M. (2002) *Second Language Learning: Problems and Process*. En M. Grenfell, (et al.) *Aspectos didácticos de inglés*. 8. (pp. 11-35) Instituto de Ciencias de la Educación, Universidad de Zaragoza.
- Hymes, D. H. (1971). «Acerca de la competencia comunicativa». En Llobera *et al.* (1995). *Competencia comunicativa. Documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras*. Madrid: Edelsa, pp. 27-47.
- Krashen S. (1981). *Second language acquisition and second language learning*. United Kingdom: Pergamon Press
- Krashen, S. (1982) *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. University of Southern California, Pergamon Press Inc.
- Krashen, S. (1985) *The Input Hypothesis: Issues and Implications*, Longman, London.
- Krashen S., Terrell T. 1983. *The natural approach: Language acquisition in the classroom*. United Kingdom: Pergamon Press
- Larsen-Freeman, D (2008) *Techniques and Principles in Language Teaching*. New York, Oxford University Press.

- Littlewood, W (1981): *La enseñanza comunicativa de idiomas. Introducción al enfoque comunicativo*, Cambridge University Press, Madrid.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación* . Madrid: Coeditan y Grupo Anaya, S.A.
- Richards J. C., Rodgers T. S. 1998. *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sánchez, A (1997): *Los métodos en la enseñanza de idiomas. Evolución histórica y análisis didáctico*, SGEL, Madrid.
- Uberman A. 1998. *Using games*. English Teaching Forum, 36(1), 26.

-WEBGRAFÍA

- Ana Carrera Ruiz (2011). El inglés en Educación Infantil <http://www.auladelpedagogo.com/2011/02/el-ingles-en-educacion-infantil/>. (Consulta 19 de noviembre 2014)

Celia Mercader Rodríguez (2001). Reflexiones sobre la Enseñanza del Inglés en Edades Tempranas.

<http://servicios.educarm.es/templates/portal/images/ficheros/revistaEducarm/4/15.pdf>

(Consulta: 10 de noviembre 2014)

- Lourdes del Carmen Martínez González (2008). Lúdica Como Estrategia Didáctica. <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>. (Consulta: 5 de noviembre 2014)

- Método lúdico o de juego de enseñanza (2008). <http://metodosactivosps.blogspot.com.es/2008/05/mtodo-ldico-o-de-juego-de-enseanza.html> (Consulta 3 de diciembre 2014)

- Richmond Publishing. El juego como estrategia para la enseñanza del inglés.
<http://www.santillanadocentes.cl/docentes2/presentacion1.pdf>. (Consulta 16 de diciembre 2014)

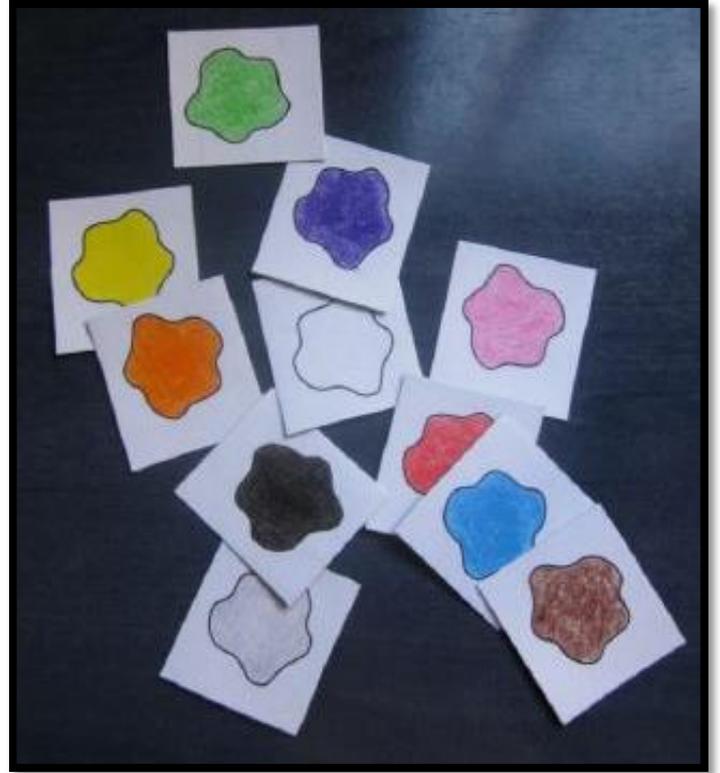
- Estudios de Grado, Universidad de Valladolid. Grado en Educación Primaria. Competencias.

<http://grado.uva.es/grado-en-educacion-primaria-valladolid>
;http://www6.uva.es/export/sites/default/portal/adjuntos/documentos/1294663761687_competencias.pdf (Consulta 25 de Noviembre 2014)

ANEXOS

RECURSOS MATERIALES

- FLASHCARDS



- MASCOTA



- LOLO Y LILY





- ROPA





- CAJA MÁGICA

