



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO

MÉTODO CLIL Y DESIGN THINKING. INTERACCIÓN
ENTRE AMBAS Y PROPUESTA DE INTERVENCIÓN
DOCENTE.

Autora: Ángela Pareja Barroso

Tutora académica: Maria Sanabria Barba



**Facultad de Educación
de Segovia**

Resumen:

El objetivo principal de este Trabajo fin de grado es desarrollo de una propuesta de intervención en la que se vea reflejada la implementación de la metodología CLIL (Content and Language Integrated Learning) o AICLE (Aprendizaje integrado de contenidos o lenguas) centrada en la relación con el contexto real y la motivación del alumnado en la adquisición de la segunda lengua extranjera (Inglés) combinada con la metodología Design Thinking, la cual, permitirá a los alumnos la generación de ideas innovadoras a través de la resolución del problema planteado. Esta propuesta de intervención será para el aula del tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, en un centro educativo, ubicado en la ciudad de Segovia (Comunidad de Castilla y León, España).

Palabras claves: Metodología CLIL, Metodología AICLE, Metodología Design Thinking, propuesta de intervención educativa.

Abstract:

The main objective of this Final Degree Project is the development of an intervention proposal that reflects the implementation of the CLIL (Content and Language Integrated Learning) methodology, focused on its connection with the real-world context and on enhancing student motivation in the acquisition of a second foreign language (English). This is combined with the Design Thinking methodology, which will enable pupils to generate innovative ideas through the resolution of the proposed problem. The intervention is designed for a classroom of third-year pupils in the second cycle of Early Childhood Education, at a school located in the city of Segovia (Castile and León region, Spain).

Keywords: CLIL Methodology, AICLE Methodology, Design Thinking Methodology, Educational Intervention Proposal.

ÍNDICE

Introducción.....	7
Objetivos.....	7
Justificación.....	8
Fundamentación teórica.....	10
4.1 Metodología CLIL /AICLE.....	10
4.2 Design Thinking.....	20
4.3 Conexión ambas metodologías.....	23
Diseño de la propuesta de intervención.....	25
5.1 Título.....	25
5.2 Justificación.....	25
5.3 Contextualización.....	26
5.4 Legislación educativa.....	27
5.5 Competencias claves.....	27
5.6 Áreas implicadas.....	28
5.7 Objetivos didácticos.....	30
5.8 Competencias específicas.....	30
5. 9 Saberes básicos.....	32
5. 10 Metodología empleada.....	35
5.11 Alumnos con necesidades específicas especiales y principios de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA).....	39
5.12 Cronograma.....	41
5.13 Actividades y recursos (materiales, espaciales, temporales y humanos).....	42
5.14 Continuación del proyecto.....	57
5.15 Criterios de evaluación.....	57
5.16 Herramientas de evaluación.....	58
Resultados, alcance, limitaciones y oportunidades del trabajo.....	59
Conclusiones.....	62

Apéndice.....	63
Anexo 1: El checklist del docente aicle.....	63
Anexo 2: Etapas en la aplicación del método design thinking de los distintos autores.....	65
Anexo 3: Relación entre las competencias específicas y las competencias claves trabajadas en la propuesta de intervención	67
Anexo 4: Relación entre áreas implicadas, competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos que se van a llevar a cabo en la propuesta de intervención..	69
Anexo 5: Criterios de evaluación.....	77
Anexo 6: Material y recursos para las actividades.....	81
6.1 “What is a fruit shop?”	81
6.2 “What do we want my fruit shop to be like? “	82
6.3 “How do we pay in our fruit shop?”	82
6.4 “What people can see in the fruit shop?”	83
6.5 Domino.....	83
6.6 Memory.....	84
6.7 Juego de grafía.....	85
6.8 Juego de las cestas y frutas.....	86
6.9 Theatre in the fruit shop.....	87
6.10 Let's make our shopping list!.....	87
Anexo 7: Herramientas de evaluación.....	88
7.1 Cuaderno del aula de la maestra.....	88
7.2 Lista de control.....	89
7.3 Autoevaluación docente.....	90
Bibliografía.....	91

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1. Actividades en función de las categorías entre las distintas competencias del método CLIL.....	14
Tabla 2. El checklist del docente AICLE.....	64
Tabla 3. Etapas en la aplicación del método Design Thinking de los distintos autores.....	66
Tabla 4. Relación entre las competencias específicas y las competencias claves trabajadas en la propuesta de intervención.....	68
Tabla 5. Relación entre áreas implicadas, competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos que se van a llevar a cabo en la propuesta de intervención.....	76
Tabla 6. Implementación metodología CLIL, las 5 fases de Coyle en la propuesta de intervención.....	38
Tabla 7. Implementación metodología Design Thinking en sus cinco fases en la propuesta de intervención.....	40
Tabla 8. Cronología de las actividades en función de la metodología CLIL y Design Thinking.	42
Tabla 9. ¿Actividad 1 “What is a fruit shop? What do we know about it? Let's create our own fruit shop!”.....	44
Tabla 10. ¡Actividad 2 “Let ‘s create our own fruit!”.....	45
Tabla 11. ¡Actividad 3 “Time to create our fruit posters!”.....	46
Tabla 12. ¿Actividad 4 “What do we want my fruit shop to be like?”.....	47
Tabla 13. ¿Actividad 5 “How do we pay in our fruit shop?”.....	48
Tabla 14. ¿Actividad 6 “What people can see in the fruit shop”?.....	50
Tabla 15. ¡Actividad 7 “Let’s play with the fruit!”.....	52
Tabla 16. ¡Actividad 8 “Let’s decorate the fruit shop!”.....	53
Tabla 17. Actividad 9 “Theatre in the fruit shop “.....	54
Tabla 18. ¡Actividad 10 “Let’s make our shopping list!”.....	55
Tabla 19. ¡Actividad 11 “Let’s play in our fruit shop!”.....	56
Tabla 20. Criterios de evaluación.....	58
Tabla 21. Herramientas de evaluación, cuaderno del aula de la maestra.....	88

Tabla 22. Herramientas de evaluación, lista de control.....	89
Tabla 23. Herramientas de evaluación, autoevaluación docente.....	90
Tabla 24. Análisis DAFO: Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades del trabajo..	63

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1. Principios fundamentales del método CLIL.....	12
Figura 2. Matrix de la metodología CLIL.....	15
Figura 3. ¿Por qué evaluamos el método AICLE?.....	18
Figura 4. ¿Cómo se lleva a cabo la evaluación en el método AICLE?.....	19
Figura 5. Fases de la metodología Design Thinking.....	20
Figura 7. “What is a fruit shop?”	81
Figura 8. “What do we want my fruit shop to be like?”	81
Figura 9. “How do we pay in our fruit shop?”	82
Figura 10. “What people can see in the fruit shop?”	82
Figura 11. Domino.....	83
Figura 12. Memory.....	83
Figura 13. Juego de grafía.....	84
Figura 14. Juego de cestas y frutas.....	85
Figura 15. Theatre in the fruit shop.....	86
Figura 16. Let's make our shopping list.....	86

INTRODUCCIÓN

Actualmente, en nuestro entorno cotidiano y laboral, se puede observar la importancia de la adquisición de la segunda lengua, en este caso, en inglés, en la sociedad globalizada actual en la que vivimos. Por ello, se deberá abordar el desarrollo lingüístico desde la Educación Infantil. Para ello, se podrá realizar a través del método CLIL (Content and Language Integrated Learning) o AICLE (Aprendizaje integrado de contenidos o lenguas) con el objetivo de que los alumnos aprendan la segunda lengua de manera significativa, otorgando gran importancia a la motivación y la relación con el contexto real.

Además, actualmente, en Educación Infantil, se ha podido comprobar que la transmisión de contenidos, a través de metodologías innovadoras, que planten que los niños sean capaces de resolver un problema con soluciones creativas, siendo los alumnos el protagonista del aprendizaje, tiene gran importancia para conseguir que los alumnos tengan un aprendizaje más significativo en la adquisición de los contenidos.

Por ello, se profundizará en la metodología de Design Thinking la cual otorgará a los alumnos la producción de ideas innovadoras, en la cual, puedan experimentar, modelar y crear prototipos para poder llevar a cabo la resolución de un problemas, en la que, a través de ellas, puedan adquirir un desarrollo en sus capacidades y un aprendizaje más significativo.

A través de la metodología y Design Thinking, en este proyecto, se elaborará, una propuesta de intervención, en la cual, se integren ambas metodologías, para que los alumnos puedan adquirir el contenido y el desarrollo de sus capacidades propuestos, de manera significativa y globalizada.

OBJETIVOS

El objetivo principal de este Trabajo Fin de Grado es desarrollar una propuesta de intervención educativa, para los alumnos del tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, en la cual, integren la metodología CLIL y Design Thinking.

Para ello, se establecerán objetivos específicos, siendo estos:

- Analizar la metodología CLIL y sus aspectos más relevantes.
- Analizar la metodología Design Thinking y sus características principales.
- Desarrollar la combinación de la metodología CLIL y Design Thinking.
- Elaboración de una secuenciación de actividades siguiendo los principios de la metodología CLIL y Design Thinking.

JUSTIFICACIÓN

Un aspecto vital para la supervivencia del hombre, ya que, sin él, no podría relacionarse de manera social tanto con el entorno como con las personas, es a través del lenguaje. Por ello, se destaca que aprendizaje de la segunda lengua como fundamental para el desarrollo del ser humano, para poder, ampliar oportunidades, frente a los niños que solo adquieren la lengua materna, como, por ejemplo, en la ampliación de su campo y capacidades del desarrollo del éxito, flexibilidad intelectual para poder resolver problemas y plantear soluciones tanto a nivel personal como con el medio. Por ello, es importante el aprendizaje de la segunda lengua extranjera, concretamente el inglés, para que el niño, a través del desarrollo sucesivo, se crean la disposición estructuras básicas y la mente de manera abierta. Y, además, permitirá al alumno, en el desarrollo de su vida, contar con una disposición de habilidades y capacidades que le permitan explorar y obtener una adquisición significativa de aquello que aprendan, además del cambio a nivel de la estructura cerebral y el aprendizaje de nuevos tipos de estimulación (Rivera, Muñoz, Llumiquinga, Rodríguez y Mariño, 2015).

Además, podemos destacar como actualmente, una de las preocupaciones a nivel europeo, es que los ciudadanos puedan comunicarse de manera correcta, en al menos, dos idiomas, además del lenguaje materno. Debido a esto, se han variado los enfoques y la metodología en la enseñanza de las lenguas extranjeras, como, por ejemplo, el aumento del número de colegios bilingües o aquellos que tienen un currículo integrado. Debido a esto, destacamos que en 1994 surge la metodología CLIL comprendido como un término que recoge diferentes metodologías en el cual, se enseña una lengua y los contenidos mientras que los alumnos aprenden. Además, el método CLIL en la educación, busca el conocimiento de los demás, la aceptación a lo distinto y la adquisición de valores como la tolerancia y el respeto. Por ello, el método CLIL no solo se basa en el aprendizaje de un idioma basándonos en un punto de vista

lingüístico, es decir, es una transmisión de los contenidos de lengua extranjera con un valor añadido al aprendizaje de la lengua (Feito,2007).

Asimismo, como se ha mencionado anteriormente, uno de los aspectos fundamentales en la etapa de Educación Infantil, es que los alumnos sean capaces de resolver los problemas planteados. Por ello, a través de la metodología Design Thinking, buscaremos que los alumnos realicen un proceso analítico y creativo en la creación de ideas innovadoras donde se centre en la perspectiva de los alumnos para experimentar, modelar y crear prototipos, recopilar comentarios y rediseñar. Para ello, los niños deberán ser capaces de detectar los problemas y las necesidades planteadas y tras esto, ofrecer soluciones efectivas y alternativas (Flores, Guerrero y Luna, 2019)

Por ello, teniendo en cuenta las características y beneficios de ambas metodologías, en este trabajo, se realizará una propuesta de intervención, la cual, se lleve a cabo la integración de la metodología CLIL y Design Thinking, en una aula del tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil.

A través de la elaboración de la propuesta de intervención educativa, en la que se integren la metodología CLIL y Design Thinking, tendrá como objetivo, la incorporación y asimilación de información y conocimientos necesarios, centrándonos dichas metodologías en la Etapa de Educación Infantil para posteriormente, realizar una propuesta de intervención educativa la cual, sea capaz de planificar y valorar buenas prácticas de enseñanza aprendizaje, en este caso, centrándonos en la enseñanza de la segunda lengua extranjera en inglés en contextos multiculturales y plurilingües , para alumnos en el tercer curso del segundo grado de Educación Infantil.

Además, tendrá como objetivo a lo largo de este Trabajo Fin de Grado, ser capaz de diseñar, utilizar y evaluar diferentes recursos y actividades elaboradas en las propuestas de intervención, emplear como recurso didáctico el juego y promover el juego simbólico entre las actividades, impulsar el conocimiento y la importancia del medio ... entre otros.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 METODOLOGÍA CLIL /AICLE

Este modelo en Europa y en España es conocido como AICLE siendo Aprendizaje Integrado de Contenidos y lenguas o CLIL siendo Content and Language Integrated Learning (Pimentel Velázquez, y Pavón Vázquez, 2021). Según Salcedo-Plaza en 2011 el término “CLIL” se establece en Europa en el año 1994 en el aprendizaje de la segunda lengua extranjera mediante un enfoque educativo, con el objetivo de que los alumnos tuvieran mayor éxito en el aprendizaje. Por otro lado, según Coyle, Hood y Mar, en el 2010, la metodología CLIL, tenía como objetivo la adquisición del segundo idioma en el proceso de enseñanza- aprendizaje, que se caracteriza por inclusión del contenido como de la lengua en sí (Salcedo-Plaza, 2011).

Según estos autores, los principales principios metodológicos de esta metodología son:

1. El aprendizaje personalizado, donde el alumno sea capaz de formar sus conocimientos, comprender y desarrollar habilidades.
2. El aprendizaje debe tener conexión con la cognición, a través del aprendizaje y el pensamiento. En el cual, el alumno debe crear la interpretación del contenido a través de sus necesidades y adecuándose a su nivel de contenido.
3. El proceso de pensamiento debe de responder a las necesidades de las demandas lingüísticas del alumnado (nivel de competencia lingüística).
4. El lenguaje debe estar relacionado con el contexto, para a través de él, reconstruir el contenido y establecer una conexión con los conocimientos previos. Además, el lenguaje debe realizarse de manera transparente y accesible.
5. La interacción con el contexto de aprendizaje como aspecto esencial en el aprendizaje
6. Otro de los aspectos primordiales de la metodología CLIC es la conciencia intercultural.
7. Por último, la metodología CLIL, debe estar relacionada con el contexto educativo y los contextos variables, para que esta sea efectiva (Salcedo-Plaza, 2011).

Los dos pilares fundamentales de la metodología CLIL son:

- La motivación de manera intrínseca, en el que el alumnado debe observar utilidad y generar curiosidad en el aprendizaje.

- La lengua se utiliza en un contexto real (para ello, la figura del auxiliar lingüístico es un elemento por destacar ya que fomenta la motivación con el alumnado para la comunicación mediante la lengua extranjera (Salcedo-Plaza, 2011).

Según Saura Nicolas (2018), señala que la metodología CLIL, es una innovación en la forma de enseñar una lengua y la forma de enseñar un contenido. Debido a que en España se considera como una de las formas más eficientes para fomentar la diversidad lingüística debido a la necesidad por la demanda global. Además, en la metodología CLIL, a través de la resolución de problemas, tiene como consecuencia que los alumnos se sientan más motivados (en la que como se ha mencionado anteriormente uno de los pilares fundamentales) para resolver dicho problema, a pesar de que no sea su lengua materna.

En lo relativo a la historia de la metodología CLIL en España, podemos destacar que, en la última década, la metodología ha aumentado y se ha empezado a implantar en Centro Escolares, debido a que fomentan el plurilingüismo y la necesidad en los alumnos de aprender lenguas extranjeras. A la hora de implementarlo, en cada Comunidad Autónoma podemos encontrar algunas diferencias, debido a que, cada una de ellas, se rigen por el funcionamiento de estas, a pesar de la presencia del marco de referencia. Podemos destacar en España dos contextos en el cual se desarrolla el Método CLIL en las distintas comunidades. El primero de ellos en las regiones monolingües, es decir, en aquellas en las que el español es la lengua oficial. La segunda de ellas en las comunidades bilingües, en el cual, hay presencia de las lenguas cooficiales siendo estas el español y las lenguas regionales (Saura Nicolás, 2018).

Según Morales, Saca y Briones (2024), el objetivo principal de la metodología CLIL es “el aprendizaje de contenidos curriculares específicos utilizando la lengua extranjera como herramienta para aprender y comunicar los contenidos, en los cuales se desarrollan habilidades cognitivas superiores como el análisis, la síntesis y la resolución de problemas, y finalmente, se promueve la comprensión de la cultura asociada a la lengua extranjera”.

Las características principales de la metodología CLIL son:

- Doble enfoque, como se ha mencionado anteriormente, desarrollar las competencias lingüísticas y la adquisición de contenidos.
- Integración de la lengua extranjera como medio de comunicación y aprendizaje de manera natural.
- Uso de la comunicación de manera efectiva en situaciones reales.

- Desarrollan las habilidades cognitivas superiores (como por ejemplo el pensamiento crítico, resolución de problemas y aprender de manera autónoma).
- Comprensión de la cultura relacionada a la lengua extranjera (Morales, Saca y Briones, 2024).

Los cuatro principios de esta metodología son contenidos, comunicación, cognición y cultura, los cuales, se interrelacionan y consolidan entre ellos. A continuación, pasaremos a detallar cada uno de ellos.

1. Contenido- *content*, la lengua extranjera es utilizada para la adquisición de los contenidos curriculares específicos (como por ejemplo las ciencias, matemáticas...), siendo este el centro del proceso de la enseñanza-aprendizaje.
2. Comunicación- *Communication*, uso de la comunicación como medio para la expresión de ideas, opiniones o conocimientos, desarrollándose la competencia comunicativa.
3. Cognición- *Cognition*, como se ha mencionado anteriormente, incluye el desarrollo de habilidades superiores (análisis, síntesis, evaluación, resolución de problemas) a través de la realización de las tareas y actividades (a través del pensamiento crítico y creativo).
4. Cultura- *Culture*, estimulando la comprensión de la cultura que está relacionada con la lengua extranjera, adquiriendo el aprendizaje del vocabulario cultural y el desarrollo de la conciencia intercultural (Morales, Saca y Briones, 2024).

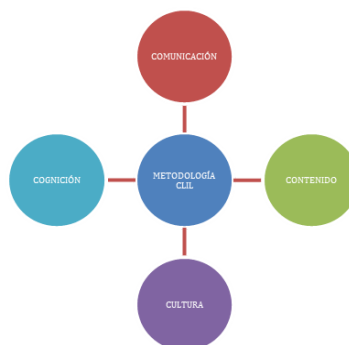


Figura 1. Principios fundamentales del método CLIL.

Nota. Basado en Morales, Saca y Briones, (2024).

Algunas de las ventajas que se han podido observar sobre esta metodología son:

- Aprendizaje más significativo, por lo que favorece a un aprendizaje más profundo y duradero a través de la retención del vocabulario y estructuras gramaticales.

- Desarrollo integral de las competencias de manera simultánea al implementar las habilidades lingüísticas, cognitivas y socioculturales.
- Mayor motivación al aprendizaje de los contenidos, aplicados en situaciones relevantes y reales para su uso cotidiano.
- Preparación para la vida real, tanto en los ámbitos académicos como profesionales.
- Desarrollo de la competencia intercultural, por lo que tiene como consecuencia la implementación de la conciencia intercultural y una actitud más receptiva hacia otras culturas (Morales, Saca y Briones, 2024).

Según la taxonomía de Bloom, en la que se realizó una adaptación por Anderson y Krathwohl en el año 2021, se definieron diferentes niveles de actividades cognitivas, siendo estas: recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear.

Esto se categorizó en dos grandes grupos siendo estos:

- LOTS (Lower order thinking skill) en la que incluyen las actividades recordar, comprender y aplicar.
- HOTS (Higher Order Thinking skill) en la que incluyen las actividades de analizar, evaluar y crear.

Originalmente, en esta metodología, se orientaban las lecciones centradas en los pensamientos de orden superior (es decir, aquellas que incluían el análisis, la evaluación y la creación), sin embargo, es necesario trabajar y fortalecer los niveles inferiores de pensamiento (es decir, aquellas que incluyen recordar, comprender y aplicar), para poder conseguir los objetivos propuestos.

Para estos niveles, se han establecido tres categorías para trabajar distintas competencias, siendo estas la competencia verbal-lingüística, visual-espacial y lógico-matemática (García-Beltrán, Cantero Sandoval y García Martín, 2024).

En la siguiente tabla se pueden ver las distintas actividades que se pueden realizar en estas categorías:

Categoría	Actividades
Verbal-lingüística	Relacionadas con la capacidad verbal, incluye actividades escritas u orales.

Visual-espacial	Relacionadas con estímulos visuales (videos, fotografías...).
Lógico-matemática	Relacionadas con actividades que implican la creación de gráficos, diagramas o mapas conceptuales.

Tabla 1. Actividades en función de las categorías entre las distintas competencias del método CLIL.

Nota. Basado en García-Beltrán, Cantero Sandoval y García Martín (2024).

A continuación, pasaremos a hablar de la descripción de la competencia lingüística, realizada por James Cummins en 1980. En la cual destaca:

- BICS (Basic Interpersonal Communication Skills, o Habilidades Básicas de Comunicación Personal): en ella hace referencia a la competencia lingüística en la cual una persona necesita para su comunicación diaria.
- CALP (Cognitive and Academic Language Proficiency o Competencia Cognitiva y Académica en el lenguaje): en ella, hace referencia a la competencia lingüística necesaria para afrontar las demandas académicas en el entorno escolar.

Cummins en 1980, destacó que en referencia al L1, las BICS se producen durante los primeros años de vida, con su máximo esplendor al principio de la Educación Primaria. Y el CALP se lleva a cabo a través de las habilidades de alfabetización, hasta la adolescencia (en la que se realiza de manera paralela con el desarrollo cognitivo general del niño). Sin embargo, realiza una diferenciación en el L2, ya que depende de dos condiciones, siendo estas: la oportunidad de contacto interpersonal en L2 y la motivación en el uso de esas oportunidades. Estima que pueden tardar aproximadamente dos años en el BICS en L2, pero el CALP entre 5 y 7 años (Fukushima, 2009).

Algunas sugerencias metodológicas compensatorias para que el desarrollo de la competencia lingüística, no se vea afectada por la asimilación de contenidos académicos son:

- Promover los contenidos que sean familiares y conocidos a los alumnos frente a los contenidos nuevos, en especial, al inicio de la clase.
- Utilizar de forma extensiva la redundancia a través de ayuda visual de los contenidos y conceptos trabajados de distintas actividades.

- Usar el múltiple o doble procesamiento de los textos para favorecer la familiarización conceptual y la atención indirecta en el lenguaje.
- Realizar que el alumno use técnica de descubrimiento de información.
- Estimular a los alumnos a través de temas con altura intelectual en función a su nivel
- Realizar actividades de comunicación real (Pimentel Velázquez, y Pavón Vázquez, 2021).

Debido a la compleja relación entre el lenguaje y la cognición, como el pensamiento y la comprensión, el método CLIL busca que el idioma no obstaculice la comprensión, pero, el lenguaje debe suponer al alumno un desafío cognitivo.

Para ello Cummins realizó una matriz de la relación entre la cognición y el lenguaje, en la que, por ejemplo, una de sus funciones es evaluar los materiales didácticos, para que estos, supongan a los alumnos un esfuerzo cognitivo esenciales para el aprendizaje, pero sean lingüísticamente abordables. Buscando así, que en el proceso del aprendizaje CLIL, el aprendizaje progrese desde el cuadrante 3 hasta el 4 de la matrix (Coyle, Hood y Marsh, 2010).

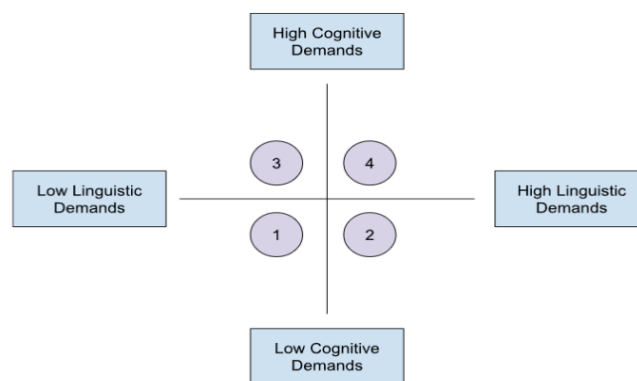


Figura 2. Matrix de la metodología CLIL.

Nota. Basado en Coyle, Hood y Marsh (2010).

Además de en cuenta las “4Cs” (Contenido, Comunicación, Cognición y Cultura) comentadas anteriormente, en el método CLIL se lleva a cabo la herramienta de las “3As” en las planificaciones más detalladas, en la cual, se buscará un enfoque pragmático en el uso y desarrollo del lenguaje.

Estas se dividirán en las siguientes etapas:

- Etapa 1 ANALYSE: Analizar el contenido para el lenguaje de aprendizaje.
En esta etapa se definirá el contenido durante un periodo de tiempo, y tras esto, se identificará el lenguaje necesario para adquirir el aprendizaje propuesto. En este sistema incluye la identificación de las palabras claves (como vocabulario especializado y contextualizado), frases y funciones gramaticales necesarias.
- Etapa 2 ADD: Agregar al contenido lenguaje para el aprendizaje.
En esta etapa se prestará atención al estudiante, en donde, se incorporan experiencias la cual permita al estudiante desarrollarse en el método CLIL.
En esta etapa nos podemos encontrar estrategias metacognitivas, el lenguaje del aula, debates, entre otras.
Además, el docente deberá apoyar el aprendizaje como por ejemplo a través de estructuras lingüísticas (que permitan ayuden y apoyen a los alumnos).
Esta etapa se centrará en el lenguaje para el aprendizaje, para lo cual, es necesario, garantizar la integración de los contenidos y el lenguaje.
- Etapa 3 APPLY/ASSURE: Aplicar al contenido lenguaje a través del aprendizaje.
En esta etapa se asegurará lo cognitivo y lo cultural a través del lenguaje en el refuerzo del contexto del aprendizaje, a través de tareas en las cuales, permite a los alumnos, desarrollar sus habilidades cognitivas y su conciencia cultural. Se llevará a cabo a través de tareas y actividades emergentes y las habilidades del pensamiento crítico y la formulación de preguntas, la cual, necesitará una conciencia cultural.
Debemos destacar que en esta etapa no se centra en la traducción y transmisión de conocimientos, sino el uso del lenguaje a través del aprendizaje para garantizar la evolución del aprendizaje (Coyle, Hood, y Marsh, 2010).

Para ello, según Coyle, Hood y Marsh (2010), se llevará a cabo en 5 etapas:

- Etapa 1:
En esta etapa se definirá el uso del método CLIL en el contexto que se vaya a llevar a cabo, para ello además se podrá debatir con otros profesores tanto de la misma especialidad como de otras especialidades.
También, se definirán los principios orientadores del aprendizaje y los objetivos y metas que se quieren conseguir a través de esta metodología, en la que, se integren con la visión de la escuela los resultados de aprendizaje que se quiera conseguir.

- Etapa 2:

En esta etapa, se llevará a cabo la herramienta de planificación de la “4 C”, en la cual, se identificarán: los contenidos y habilidades que se quieran transmitir a través de la temática escogida, las habilidades de pensamiento o procesamiento cognitivo, las implicaciones culturales, los elementos lingüísticos que se vayan a llevar a cabo, entre otros.

Para ello se utilizará un esquema o gráfico en la cual, se dividían las “4C”, en la cual, debe observarse una relación entre el contenido, cognitivo y cultural y posteriormente, se debe identificar la columna del lenguaje, teniendo en cuenta lo realizado anteriormente. Además, este gráfico o esquema, podrá ser utilizado por el maestro como autoevaluación.

- Etapa 3:

En esta etapa se prepara el contexto del aprendizaje, utilizando la herramienta de las “3As”, para poder realizar una planificación más detallada. Para ello se utilizara la Matrix para diseñar las tareas y los materiales, en la cual, a través de ella, se identificará las estrategias de aprendizaje, se deberá garantizar los objetivos del aprendizaje marcando resultados claros y alcanzables, mediante unas tareas secuenciadas que busquen la progresión de estos, se preparan los materiales apropiados integrando las estrategias de aprendizaje y un andamiaje pedagógico, en la que además, se deberán analizar los materiales o tareas utilizadas a través del matriz u otros elementos.

- Etapa 4:

Esta etapa se centrará en la escucha, progreso y seguimiento del programa. Para ello será necesario la colaboración de los docentes, en donde, se observarán las lecciones y se analizará posteriormente (en la que se realice una comparación con lo que se está llevando a cabo con lo planificado), la colaboración de los alumnos (a través del diálogo o los diarios del alumno), el uso de la evaluación de los procesos de aprendizaje y la verificación de la secuencia de las tareas.

- Etapa 5:

En esta etapa se realizará la evaluación del proceso de enseñanza y de aprendizaje a través de lo planificado anteriormente y evaluando la consecución de lo propuesto en la “4C” (como una autoevaluación).

Esto se relaciona con los objetivos de aprendizaje explícito, se marcarán nuevos objetivos y se revisará o ajustará el esquema realizados (Coyle, Hood, y Marsh, 2010).

La evaluación del método CLIL o AICLE, se llevará a cabo mediante unas cuestiones claves, siendo estas: ¿Qué evaluamos?, ¿Por qué evaluamos?, ¿Cómo evaluamos? y por último ¿Con qué herramientas evaluamos?

- ¿Qué evaluamos? En el método AICLE, los objetivos de aprendizaje irán en relación con los contenidos que se quieran transmitir. Para ello, el profesor tendrá interés en que se lleve a cabo dicho objetivo, en la cual, se podrá observar como el uso del lenguaje implica: identificar y describir. Por lo que, deberá identificar el uso del lenguaje en el contenido.
- ¿Por qué evaluamos? La evaluación es el medio en el cual se produce un proceso de obtención de información. La evaluación, debe llevarse a cabo para buscar nuevas estrategias para mejorar el trabajo realizado o llevar a cabo nuevos ajustes para llevar a cabo una enseñanza más efectiva. Para ello, se llevará a cabo la evaluación formativa en la que el maestro pueda mejorar el aprendizaje de los alumnos ya que es una estrategia con gran impacto para que los alumnos logren los objetivos propuestos.

Para llevar a cabo esta evaluación se evaluará en función del conocimiento de los contenidos, formativa, competencia lingüística y sumativa, en el cual se deba tener en cuenta la comprensión y las habilidades que muestren los alumnos, ofreciéndoles los comentarios oportunos, calificaciones valoradas tanto por el conocimiento como por la comprensión de los contenidos lingüísticos y valorar el uso del lenguaje en relación con los contenidos.



Figura 3. ¿Por qué evaluamos en el método AICLE?

Nota. Basado en Morton (2019).

- ¿Cómo se lleva a cabo la evaluación en el método AICLE? Los métodos de evaluación que se realicen se encuentran clasificados entre los más realistas o los más auténticos. En el cual, en un lado nos encontramos las tareas completas que los alumnos deban realizar, y en el otro las respuestas múltiples, consideradas como más objetivas y prácticas.

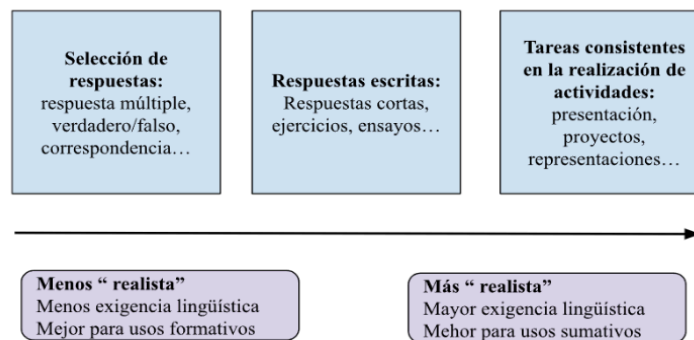


Figura 4. ¿Cómo se lleva a cabo la evaluación en el método AICLE?

Nota. Basado en Morton, (2019).

- ¿Con qué herramientas evaluamos? La evaluación debe de ser abierta para “evaluar el conocimiento de los contenidos a través de la expresión lingüística, no evaluar la competencia lingüística a través de la expresión de los contenidos” pero deberemos de prestar atención que estas pruebas no sean subjetivas, por lo que la evaluación de tareas abiertas que se caracterizan por ser más objetivas es mediante la lista de comprobación y las rúbricas (Morton, 2019).

Además, en la programación docente, en la evaluación diagnóstica de integración de los principios metodológicos del AICLE, los maestros llevarán a cabo lista de cotejo o Check List como herramienta de referencia para la decisión previa sobre la formación que se va a realizar en función de sus perfiles y nivel de competencia de AICLE.

El Checklist del docente se verá reflejado en la Tabla 2: El checklist del docente AICLE. Adaptado de Custodio Espinar (2019) que podemos encontrar en [anexo 1](#), en el cual, se basará en conocer el conocimiento de las necesidades personales y elección de acción formativa adecuada para el perfil docente. Se llevará a cabo mediante tres indicadores de logro y los ítems están divididos en: elementos fundamentales del AICLE, metodología AICLE, recursos de enseñanza AICLE y evaluación en contextos de AICLE (Custodio Espinar, 2019).

4.2 DESIGN THINKING

Según Flores, Guerrero y Luna (2019), La metodología Design Thinking se describe como un proceso analítico y creativo, en la cual, permite a la persona producir ideas innovadoras, a partir de la perspectiva como usuarios en la que se llevan a cabo procesos en la cual encontramos entre ellos, la experimentación, modelado, creación de prototipos, recopilación de comentarios y rediseñar. A través de la detección de problemas y necesidades, en la que, puedan dar soluciones y alternativas de manera útil. (Razzouk y Shute, 2012 y González, 2015).

Para ello se realizan 5 fases siendo estas: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar.

- Comienza por la fase de Empatizar, a través de un enfoque humano, para obtener información, identificar sus necesidades y observar nuevas formas de ver o problemas inexplorados.
- En la fase de Definir, se considera el problema o desafío identificado y se consigue perspectivas en función de las necesidades y percepciones encontradas anteriormente.
- En la fase de Idear, se busca que los participantes resuelvan problemas multifacéticos a través del trabajo multidisciplinario y colaborativo, en el cual, se utilicen las habilidades, personalidades y estilos de pensamiento de los participantes.
- En la fase de Prototipar, para poder construir un prototipo de la solución, se crea un espacio para poder reflejar las ideas.
- Y, por último, en la fase de Evaluar se lleva a cabo el prototipo en el escenario “real” (Flores, Guerrero y Luna, 2019).

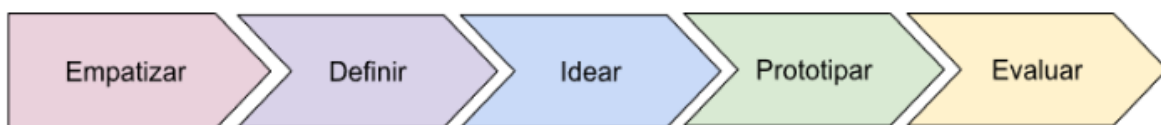


Figura 5. Fases de la metodología Design Thinking.

Nota. Basado en Flores, Guerrero y Luna (2019).

En el origen de la metodología Design Thinking fue utilizado en sus inicios en el ámbito empresarial, en lo cual, se demostraba la importancia de diseñar enfocándose en el ser humano y satisfacer sus necesidades. Sus orígenes fueron en los años 1950 con el uso de metodología de diseños, a través de obras como *“Despierta tu mente: 101 caminos para desarrollar*

creatividad de Alex Osborn” y en 1969 en “*La ciencia de lo artificial*” de Herbert Simon, en la que a través de él se introdujo el proceso de pensamiento en el diseño y resolución de problemas.

Además, también se realizó en 1970 en la Universidad de Stanford (California), por Rolf Faster mediante la conexión de ingeniería y arte con el objetivo de incrementar la creatividad. También David Kelly implementó esta metodología en los negocios, en la consultoría de diseño IDEO, en la que se resalta una de las primeras compañías, las cuales, se desarrollan soluciones de diseños para las compañías e implementan esta metodología en las universidades (Barrada Soto, 2022).

A partir de los años 2000, se implantó en el marketing, negocios y educación, además de en diseño. A través de esto, se ha consolidado esta metodología incluyendo distintas áreas del conocimiento y se ha extendido y popularizado debido a sus logros en los resultados. Tras esto, las instituciones educativas lo han aplicado en distintos niveles como, por ejemplo, en la educación inicial a través del *toolkits* por la diseñadora Kiran Bir Sethi o en universidades reconocidas como Harvard, Stanford... entre otras (Barrada Soto, 2022).

Según Alonso en 2016, define la metodología Design thinking como una metodología que permite trabajar a partir del enfoque competencial, en la que el estudiante es el centro de la educación a través de la participación con un rol activo y participativo en el proceso de adquirir el aprendizaje, y en el cual, el maestro es el guía del proceso, en la que entre sus funciones se encuentran identificar las dificultades y ayudar a fortalecer las competencias del alumno. Otras características de esta metodología es que es una herramienta multidisciplinar, en la que se trabaja de manera colaborativa para poder llevar a cabo la solución del problema. Para ello, se lleva a cabo la resolución de problemas, en el cual, por una parte, se desarrolla distintas capacidades como almacenar, procesar y estructurar la información, con el cual, a partir de ello, se plantean múltiples soluciones para resolver el problema, y también, se realizan procesos como aprender, resolver problemas, inducir reglas, definir conceptos o recordar (Barrada Soto, 2022).

Otros autores como Kobuti (2015), destaca esta metodología como “no es solamente el camino para que las cosas aparezcan, sino también para que funcionen” o Freire y Villar

(2009) como “ayuda a descubrir cómo podrían ser las cosas en lugar de enfocarse solo en cómo son.” Por último, Reyes y Chaparro (2013), en la cual, propusieron un marco de referencia para poder llevar a cabo el Design Thinking en la educación, conectando tres elementos entre sí, siendo estos, un currículo mejorado, enfoque de enseñanza-aprendizaje y la preparación y apoyo a docentes. Y observó la colaboración multidisciplinar, como, por ejemplo, la empatía y el enfoque centrado en el ser humano, la creatividad e innovación, el prototipado y experimentación (Barrada Soto, 2022).

Las etapas más comunes en esta metodología son: comprender, entender o empatizar, en la cual incluye tanto la escucha a los usuarios y su visión hacia la problemática; definir, es decir, establecemos cómo afecta el problema; idear, en la cual, se produce la mayor cantidad de ideas posibles (con una actitud en la cual no se critique ninguna idea); prototipar, es decir, materializar la idea y por último testear, en la cual, se presentan los prototipos con el objetivo de conocer su opinión a la solución. Sin embargo, otros autores ofrecen diferentes etapas para aplicar la metodología Design Thinking como se puede observar en el [Anexo 2](#), Tabla 3. Etapas en la aplicación del método Design Thinking de los distintos autores.

A través de esta metodología, se podrá aprender contenidos y desarrollar aprendizajes de carácter duradero ya que incluye el carácter cognitivo, actitudinal y comportamental.

Alguno de los aprendizajes que los alumnos llevan a cabo son:

- Experimentación, durante el proceso a través de la conexión con el mundo real.
- Autonomía, en la que está incluida distintas capacidades como la organizar, sintetizar, analizar, ...
- Pensamiento creativo, nuevo y adaptativo, al producirse un gran número de ideas y con diferentes elementos, sin juicios, dar respuestas creativas y originales...
- Pensamiento crítico, afrontando el problema planteado mediante una actitud positiva.
- Pensamiento lógico, ya que se realiza la innovación de manera metódica y sencilla.
- Pensamiento sistemático, que se produce cuando debe mantener constante la visión general del problema, ideando soluciones innovadoras y que satisfagan las necesidades planteadas.
- Mentalidad de diseño.
- Identificación y solución de problemas, a través del reconocimiento, organización y por último generar y aplicar la solución.

- Toma de decisiones, a través de las investigaciones realizadas y sus motivaciones.

Otros de ellos son: investigación, tolerancia, trabajo colaborativo, interdisciplinariedad y transdisciplinariedad, multiculturalidad, comunicación, creación de sentido, empatía, inteligencia social, responsabilidad y liderazgo, entre otros. (Barrada Soto, 2022). Por otro lado, al docente que lo está realizando, esta metodología también les proporciona aprendizajes como, por ejemplo: confiar en las capacidades de los estudiantes, ser guía en el aprendizaje de los alumnos pudiendo direccionarlos (Barrada Soto, 2022).

Podemos destacar, una de sus aplicaciones en el ámbito educativo que se ha llevado a cabo es en la Universidad de la Laguna (España) que buscaba trabajar la creatividad en la Educación Superior, en la enseñanza de Ingeniería y Diseño. Se llevó a cabo a través del aprendizaje basado en proyectos (PBL) y aprendizaje basado en juego a través de las técnicas del pensamiento (Design Thinking) y pensamiento del juego (Game Thinking). En esta aplicación. Se puede observar en los resultados que una de las cuestiones más fundamentales en estas metodologías era el trabajo en equipo y favorecieron en los alumnos la implicación y la motivación (Flores, Guerrero y Luna, 2019).

4.3 CONEXIÓN DE AMBAS METODOLOGÍAS

Tanto el método CLIL como el Design Thinking se centra en aumentar y buscar la motivación del alumno hacia el aprendizaje. La motivación en el aprendizaje se define como un proceso psicológico que se verá reflejado en la forma en la que los alumnos realicen las actividades y la participación en cada una de ellas, en la que se vea reflejada el esfuerzo durante un periodo de tiempo, en la que se evalúe el aprendizaje con calidad o con la realización de las obligaciones que debe cumplir. Por lo tanto, el maestro como el alumno deberán en las actividades, tanto antes, como durante y después, realizar acciones las cuales conserven o aumenten la disposición del alumnado hacia el aprendizaje (Macías, 2011).

Como además se ha mencionado anteriormente, las dos metodologías se centran en la relación del aprendizaje en el contexto de los alumnos, debido a que influye en los resultados de los alumnos. Esto se puede observar como cuando los alumnos aprenden inglés en el contexto

natural, el aprendizaje que van a adquirir al acabar el estudio es la adquisición de las mayorías de estructuras morfosintácticas del inglés (Guillén, 2006). Además, en esta etapa, debemos tener en cuenta que el contexto más conveniente para el aprendizaje es a través de la acción, experimentación, juegos e intercambio social, con el fin, de que el niño pueda desarrollar al máximo sus competencias, destrezas, hábitos y actitudes, entre otros (Redondo y Bautista, 2002)

Además, también se enfocarán estas metodologías en el aprendizaje para lograr el desarrollo cognitivo, en la cual, en educación Infantil, el maestro será el mediador y guía del aprendizaje, mediante el uso de estrategias innovadoras y lúdicas, que favorezca el desarrollo cognitivo, a través de actividades en las cuales los niños puedan mostrar la participación espontánea de satisfacción. Para ello, podemos destacar algunas características que se deben de cumplir como, por ejemplo, garantizar la participación de todos los alumnos, respetar su ritmo de aprendizaje, realizar tareas en las cuales los niños puedan expresar sus ideas y pensamiento, valoren la diversidad... (Fernández-Bernal, Cevallos-Carrión, Córdova-Cando y Muñoz-Torres, 2021).

Por último, ambas metodologías se centran en la importancia del aprendizaje significativo de los contenidos, en la cual, esto se producirá cuando se almacene la información del nuestro alrededor y según los pensamientos y la calidad de estos que se produzcan, se producirá un aprendizaje significativo, como dice Shmerck en 1988 en “ el aprendizaje es un sub-producto del pensamiento (...) aprendemos pensando y la calidad del resultado de aprendizaje está determinado por la calidad de nuestros pensamientos” (Caiza , Romero, Vasconez y Barragán, 2018).

DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1 TÍTULO

El nombre de esta propuesta de intervención será: “We are going to create our fruit shop!”

5.2 JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta de intervención está diseñada en un aula del tercer curso de Educación Infantil (5 años) en el tercer trimestre, es decir, entre los meses comprendidos de marzo a junio aproximadamente. Tendrá como objetivo que los niños puedan trabajar contenidos de manera globalizada y significativa, a través del juego simbólico y la temática de la frutería, en la cual, se integren las metodologías del CLIL / AICLE y Design Thinking.

A través de la frutería, se trabajarán distintos contenidos, como, por ejemplo, el nombre de las frutas, colores de las frutas, diferencias entre las fruterías españolas y de Reino Unido, diferentes monedas (Euros y Libras), fórmulas de cortesía, entre otros, las cuales se desarrollarán posteriormente, para que puedan, integrarlo en el juego simbólico, con el objetivo, de que los alumnos sean capaces de integrar esos contenidos y relacionarlo con el contexto real.

En este aula, a lo largo del curso académico, se ha llevado a cabo la adquisición del aprendizaje de la segunda lengua, a través de la relación con el contexto y con el entorno, como por ejemplo a través de las fechas señaladas como Navidad, Día de Acción de Gracias. A través de las estaciones (para trabajar contenido como colores, ropa, elementos del entorno...) o estableciendo relaciones con otros proyectos o propuesta de intervención que estaban realizando los niños en el aula o en el centro. Esto se ha llevado a cabo a través de distintos recursos como, por ejemplo, a través de canciones, cuentos, juegos manipulativos... y a través de la asamblea, siendo este un espacio para conexión de ideas y para compartir contenidos o experiencias en relación con la propuesta de intervención que se estaba llevando a cabo.

La elección de esta temática en relación con el juego simbólico, es debido a que se ha podido observar que a los niños, les causa interés y motivación este espacio en el aula, durante su etapa académica, siendo, por ejemplo, en el tercer curso a través del “rincón del mercado” o en el segundo curso a través del “rincón de la cocinita”, y además, que es un tema en el que pueden adquirir un aprendizaje y un desarrollo de sus capacidades de manera globalizada, en el cual, se puede, realizar una conexión con el entorno más cercano del alumnado.

5.3 CONTEXTUALIZACIÓN

Esta propuesta de intervención Educativa se llevará a cabo en un centro educativo ubicado en la ciudad de Segovia (Castilla y León, España). Este centro es de titularidad Pública e imparte los niveles de Educación Infantil y Primaria. Además, podemos destacar que este centro tiene un programa bilingüe por el convenio MECD British Council a partir del año 1996-1997.

El centro cuenta con 8 maestros de Educación Infantil (la cual, una de ellas es maestra del programa de detección de necesidades del lenguaje), 21 maestros para Primaria, 1 maestro especialista en Pedagogía Terapéutica, 1 maestro especialista de Audición y Lenguaje, 1 maestra de compensatoria y 4 asesores lingüísticos contratados por el convenio MEC/British Council.

Como se ha mencionado, una de las señas de identidad de este centro es un proyecto bilingüe MECD/British Council, en el cual, tiene como propósito ofrecer al alumnado una educación bilingüe y bicultural, mediante el currículo integrado español- inglés y aspectos del “National Curriculum” para Inglaterra y Gales. Además, tiene como objetivo que los alumnos sean capaces de desenvolverse en ambos idiomas con naturalidad y eficacia, y conocer la historia y aspectos socioculturales de Reino Unido y España.

Además, el centro tiene otros programas como: el plan de dinamización de la biblioteca, el proyecto Padrinos, el proyecto del huerto escolar (en el plan de Educación ambiental y Plan de Gestión Ambiental), busca adaptarse a la sociedad de Información y conocimiento a través del Uso de las nuevas tecnologías desde la etapa de Educación Infantil, el proyecto Comenius, el Proyecto Erasmus Plus, la participación del PIE (Plan de innovación Educativa) Observar-Acción, y el Programa Teach in Spain.

Además, algunos de los principios pedagógicos, objetivos del centro y prioridades de actuación del centro son: fomento de la educación de calidad, fomento de la igualdad y no discriminación, fomento de hábitos de comportamientos democráticos, fomento del respeto hacia el entorno, fomento de las relaciones interpersonales, la flexibilidad para adaptar la educación a la diversidad, el fomento del esfuerzo individual y motivación del alumnado, educación para la prevención de conflictos y la resolución pacífica, y fomento y promoción de las investigaciones, experimentación y la innovación educativa .

Además, la propuesta de innovación educativa se centra en un aula del tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, compuesta por 20 alumnos, de los cuales, 11 de ellos son niños y 9 de ellas son niñas. Entre ellos, podemos destacar alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo, un alumno presenta retraso madurativo y otro con retraso en el desarrollo del habla. Se realizará en su aula habitual de referencia utilizando los espacios de asamblea, el rincón del mercado o la frutería y las mesas de trabajo.

5.4 LEGISLACIÓN EDUCATIVA

Al llevarse a cabo en la Comunidad de Castilla y León (España), la propuesta de intervención se llevará a cabo a través la normativa estatal siendo esta el *Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil* y la normativa autonómica, siendo este el *Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*.

5.5 COMPETENCIAS CLAVES

A través de la realización de esta propuesta de intervención, en función del *Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*, las competencias claves que se llevarán a cabo son:

- Competencia comunicación lingüística, ya que, tendremos como objetivo, que los niños sean capaces de expresar, crear e interpretar conceptos, además de sentimientos y opiniones de forma oral o escrita, buscando así, que sean capaces de interactuar de manera eficaz con el resto de los alumnos y con la maestra.
- Competencia plurilingüe, en la cual, se centrará, en que los alumnos desarrollan la habilidad de hablar en la segunda lengua, siendo en este caso el inglés, de manera adecuada y efectiva para el aprendizaje y la comunicación, a través de la adquisición de los contenidos y la manera de comunicarnos, en la cual, se buscará que los niños sean capaces identificar, comprender, expresar, interpretar, ... tanto de manera oral, como de manera escrita.
- Competencia personal, social y aprender a aprender, ya que, a través de estas actividades, se buscará que los niños desarrollen la habilidad de colaborar con el resto de los alumnos de manera constructivas, gestionar el aprendizaje, mantener la

resiliencia, además de hacer frente a la incertidumbre, organizar el aprendizaje y contribuir al bienestar físico y emocional, tanto de sí mismo, como del resto de alumnos.

- Competencia ciudadana, en la cual, tendremos como objetivo que los niños sean capaces de actuar como ciudadanos responsables en la vida social y cívica (a través de la relación con la frutería), en la cual, se trabajan contenidos, como el individuo, estructuras sociales y económicas, culturales, entre otras.
- Competencia emprendedora, en la cual, se verá reflejada en esta propuesta de intervención a través de la innovación, creatividad, pensamiento crítico y la resolución de problemas, en la que los niños lo lleven de manera individual o colaborativa con el resto de los alumnos en el aula.
- Competencia en conciencia y expresión cultural, en la cual, se trabaja la comprensión y el respeto hacia distintas culturas, en la que se vea reflejada en la creación de ideas, emociones o significado de manera creativa.

5.6 ÁREAS IMPLICADAS

En esta propuesta de intervención, estarán involucradas las tres áreas de aprendizaje, siendo estas: “Crecimiento en Armonía”, “Descubrimiento y exploración del entorno” y “Comunicación y representación de la realidad”, en la que se relacionan entre sí. Según el Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, la enseñanza de la lengua extranjera (siendo en esta propuesta de intervención el inglés), se verá reflejado en los contenidos del área de “Comunicación y representación de la realidad”. (Decreto 37/2022, pág. 13).

En el área de “Crecimiento en armonía” se busca que los niños desarrollen de manera gradual la construcción de la propia identidad y la maduración emocional, a través, de las relaciones sociales y afectivas, autonomía, mejora y dominio de sus movimientos. Esto se realizará en primer lugar a través de la satisfacción de las necesidades básicas, y una vez adquiridas, irán evolucionando a necesidades más complejas y sofisticadas.

En este caso, para la adquisición de la segunda lengua, se realizará a través del descubrimiento de celebraciones o tradiciones, para desarrollar actitudes de manera positiva, respetuosa y tolerante hacia la diversidad, tanto lingüística como cultural, con el objetivo de facilitar el

diálogo y la convivencia, y que sean capaces de confrontar situaciones en la que sea necesario la comunicación en otras lenguas (Decreto 37/2022, pág. 39 y 41).

En el área de “Descubrimiento y exploración del entorno” tendrá como objetivo, que el alumnado sea capaz de descubrir, comprender y representar la realidad, a través de los conocimientos y la relaciones de estos, en la que participen e interactúen con él, de manera activa y reflexiva.

En este área, para la adquisición de la segunda lengua, se utilizará el medio para que el alumno desarrolle herramientas, para poder conseguir una comunicación funcional, a través del repertorio lingüístico. Además, comenzar a ser consciente de la diversidad en los perfiles lingüísticos, a través de la relación con el entorno social y cultural, que tendrá como consecuencia el aprendizaje del respeto hacia la diversidad lingüística y cultural y la valoración del aprendizaje (Decreto 37/2022, pág. 67 y 69).

En el área de “Comunicación y representación de la realidad” tendrá como objetivo que el alumnado desarrolle las capacidades para poder comunicarse en diferentes lenguajes y formas de expresión, para poder construir su identidad, representar la realidad (como por ejemplo los distintos contextos y situaciones de la vida), comunicarse con los demás...

Esto permitirá a los alumnos estructurar sus pensamientos y establecer relaciones tanto con sus iguales como con los adultos, lo que facilitará el desarrollo social y afectivo.

Concretamente, en la adquisición de la segunda lengua, se pretende que los alumnos inicien con el contacto con otras lenguas y culturas (en este caso con el inglés), fomentando así, actitudes de respeto y sensibilidad a la diversidad lingüística y cultural, además de mostrar interés y curiosamente por el enriquecimiento de su repertorio lingüístico (Decreto 37/2022, pág. 88 y 90).

Además, en el [Anexo 4](#) podemos encontrarnos la Tabla 5. Relación entre áreas implicadas, competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos que se van a llevar a cabo en la propuesta de intervención.

5.7 OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Los objetivos didácticos que se llevarán a cabo a lo largo de esta propuesta de intervención son:

- OD 1- Conocer el nombre de las frutas en la segunda lengua extranjera (inglés).
- OD 2- Conocer la figura del dependiente y algunas de sus funciones.
- OD 3- Conocer las diferencias culturales entre la frutería de Reino Unido y España y las monedas de Reino Unido (libras) y España (euros).
- OD 4- Realizar una aproximación al lenguaje escrito.
- OD 5- Realizar una aproximación al lenguaje oral, en la que los alumnos producen e interpretan mensajes sobre la temática tratada en la segunda lengua (inglés).
- OD 6- Desarrollar la motricidad fina.
- OD 7- Aplicar la expresión plástica en las creaciones sobre la temática tratada.
- OD 8- Conocer y utilizar habilidades sociales y fórmulas de cortesía en el juego simbólico, en la segunda lengua extranjera (inglés).
- OD 9- Aplicar los conocimientos adquiridos en el juego simbólico.
- OD 10- Fomentar la creatividad, innovación y el trabajo en equipo.

5.8 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

A continuación, se mostrarán las competencias específicas que se trabajarán a través de la propuesta de intervención, en cada una de las áreas, según el *Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León* para el tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil.

Área I: Crecimiento en armonía:

1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.
4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos (Decreto 37/2022, pág. 46).

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno:

1. Identificar las características y funciones de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.
2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean (Decreto 37/2022, pág. 75).

Área III: Comunicación y representación de la realidad:

1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.
4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad por comprender su funcionalidad y algunas de sus características.
5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural (Decreto 37/2022, pág. 96).

En el [Anexo 3](#) se encontrará Tabla 4. Relación entre las competencias específicas y las competencias claves trabajadas en la situación de aprendizaje.

Además, en el [Anexo 4](#) podemos encontrarnos Tabla 5. Relación entre áreas implicadas, competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos que se van a llevar a cabo en la propuesta de intervención.

5. 9 SABERES BÁSICOS

A continuación, se mostrarán los saberes básicos que se trabajarán a través de la situación de aprendizaje, en cada una de las áreas, según el *Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León* para el tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil.

Área I: Crecimiento en armonía (Decreto 37/2022, pág. 45).

BLOQUE A. El cuerpo y el control progresivo del mismo:

- Identificación y respeto de las diferencias con actitudes no discriminatorias.
- Destrezas manipulativas y control de las habilidades motrices de carácter fino.
- El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juego. Juegos reglados.
- Progresiva autonomía e iniciativa en la realización de tareas (Decreto 37/2022, pág. 64).

BLOQUE B. Desarrollo y equilibrio afectivos

- Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias necesidades, emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.
- Estrategias para desarrollar actitudes de escucha y de respeto hacia los demás.
- Aceptación constructiva de los errores y las correcciones: manifestaciones de superación y logro (Decreto 37/2022, pág. 65).

BLOQUE D. La interacción socioemocional en el entorno:

- Habilidades socioafectivas y de convivencia: identificación, comunicación de sentimientos y emociones, y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género y el rechazo a cualquier tipo de discriminación.
- Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros.
- Trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas.
- Fórmulas de cortesía e interacción social positiva. Actitud de ayuda y cooperación.
- Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios.
- Oficios habituales: observación e identificación de las distintas profesiones: función, indumentaria e instrumentos relacionados con estas.

- Curiosidad por conocer otras formas de vida social y costumbres valorando la diversidad (Decreto 37/2022, pág. 67).

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno (Decreto 37/2022, pág. 73).

BLOQUE A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.

- Funcionalidad de los números en la vida cotidiana (Decreto 37/2022, pág. 86).

BLOQUE B. Experimentación en el entorno.

- Pautas para la indagación y la experimentación en el entorno: interés, respeto curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento para producir transformaciones.
- Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.
- Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información.
- Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.
- Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones. Uso de organizadores gráficos (Decreto 37/2022, pág. 87).

Área III: Comunicación y representación de la realidad (Decreto 37/2022, pág. 94).

BLOQUE A. Intención e interacción comunicativas

- El lenguaje oral u otros sistemas de comunicación como medio de relación y regulación de la propia conducta y la de los demás. Espacios de interacción comunicativa y vínculos afectivos para todo el alumnado.
- Formas socialmente establecidas (saludar, despedirse, pedir disculpas, dar las gracias, solicitar y ofrecerse a ayudar). (Decreto 37/2022, pág. 120).

BLOQUE B. Las lenguas y sus hablantes

- Aproximación a la lengua extranjera. Elementos para una comunicación funcional básica: saludar, despedirse, pedir y agradecer.

- Instrucciones y expresiones sencillas en lengua extranjera, asociadas a rutinas y juegos del aula, expresadas con producciones redundantes y apoyadas en gestos y en lenguaje no verbal.
- Léxico en lengua extranjera dentro de diversos contextos significativos.
- La diversidad lingüística y cultural. Curiosidad, respeto y convivencia (Decreto 37/2022, pág. 120).

BLOQUE C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo:

- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, rutinas, juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. Interés por participar, ser escuchado y respetado (Decreto 37/2022, pág. 121).

BLOQUE D. Aproximación al lenguaje escrito.

- Los usos sociales de la lectura y la escritura. Tipos de textos: Textos narrativos (cuentos, sucesos y anécdotas), poéticos (poemas y canciones), funcionales (nombre propio, fecha, listas, notas y recetas), informativos (noticias, anuncios, cartas, postales y logotipos), descriptivos y populares (pareados, adivinanzas y refranes). Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas, informativas y de disfrute.
- Aproximación al código escrito, evolucionando desde las escrituras indeterminadas y respetando el proceso evolutivo: lectura y escritura de palabras sencillas significativas y contextualizadas (Decreto 37/2022, pág. 121 y 122).

BLOQUE G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales:

- Obras plásticas: satisfacción por las producciones propias y colectivas, respeto hacia las de los demás e interés por comunicar proyectos, procedimientos y resultados (Decreto 37/2022, pág. 122).

Además, en el [Anexo 4](#) podemos encontrarnos Tabla 5. Relación entre áreas implicadas, competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos que se van a llevar a cabo en la propuesta de intervención.

5. 10 METODOLOGÍA EMPLEADA

Para llevar a cabo esta propuesta de intervención, se tendrá en cuenta dos metodologías, la primera de ellas la metodología CLIL (Content and Language Integrated Learning) / AICLE (Aprendizaje Integrado de contenidos o lenguas) y la segunda de ellas, la metodología Design Thinking, integrando estas dos metodologías entre sí.

En primer lugar, pasaremos a hablar de la primera de ellas, la metodología CLIL /AICLE, para la adquisición del segundo idioma (en este caso el inglés) en el cual se caracteriza la inclusión del contenido del mismo. Para ello, en esta propuesta de intervención, seguiremos sus dos pilares fundamentales siendo estos la motivación (a través de la frutería, como fabricar nuestro propia frutería y materiales para poder jugar con este) y a través del contexto real (debido, a que la frutería es un elemento cotidiano y cercano a los alumnos que nos podemos encontrar en nuestro entorno). Además, tendrá en cuenta los principios metodologías de dicha metodología, en la que entre ellos encontramos, el aprendizaje personalizado que se podrá adaptar dependiendo de las habilidades y del desarrollo de cada alumno para garantizar su conocimiento, el aprendizaje establecer relación con la cognición en función de sus necesidades y su nivel de contenido, las demandas lingüísticas están relacionadas con el contexto (la frutería) y se realizar conexiones con los nuevos contenidos y los contenidos previos y se llevará a cabo la conciencia cultural, a través, en esta situación de la diferencia de las frutería entre Reino Unido y España (centrándonos en alimentos, monedas, entre otros).

Para llevar a cabo esta metodología en el proyecto, se seguirá las 5 fases de Coyle, en la que quedará recogida en la siguiente tabla el desarrollo de cada una de ellas:

ETAPA	DESARROLLO DE LA ETAPA
ETAPA 1	- En primer lugar, se realizará una reunión con la tutora del aula, para explicar dicho proyecto, para conocer los conocimientos previos de los alumnos en algunos aspectos como por ejemplo la concepción del dinero, para adaptarlos a los conocimientos de los alumnos. - Además, se definirán las metas y los objetivos de esta metodología, que, en esta situación de aprendizaje, será que los niños aprendan

	ciertos contenidos en inglés a través de ciertas actividades que posteriormente deberán aplicar en el juego simbólico, y que sean capaz de aplicar dicho conocimientos en la comunicación oral.
ETAPA 2	A continuación, se planificará las 4Cs, identificando. - Contenido (content): algunos contenidos que se trabajarán en nombre de las frutas, las monedas, colores, números, fórmulas de cortesía, entre otros. - Comunicación (communication), la llevarán a cabo en las actividades (en la asamblea) como en el juego simbólico. - Cognición (Cognition), se llevarán a cabo en distintas actividades como a través de la escritura, creación plástica, o juegos como el dominó o memory. - Cultura (culture): se conocerán las diferencias culturales entre las frutería de Reino Unido y España, además de forma de pago, en este caso, la moneda, siendo en Reino Unido la Libra y en España el Euro .
ETAPA 3	En esta etapa se llevará a cabo la herramienta de las 3As, siendo estas: - Analizar (analyse): a través del contenido propuesto como por ejemplo el dinero, el nombre de las frutas y verduras, la figura del dependiente y del comprador... - Agregar (Add): se realizará a través de la consecución de las actividades propuestas como por ejemplo a través del dominó, memory... - Aplicar (apply/ assure): por último, se aplicarán los contenidos trabajados en la propuesta de intervención en la actividad, cuando los niños juegan en el juego simbólico a comprar en la frutería.
ETAPA 4	Esta etapa estará compuesta por el progreso, seguimiento y escucha de la propuesta de intervención elaborada. Para ello, además, se podrá contar con la colaboración de la asistente del lenguaje o con los otros maestros si fuera necesario. Además, se analizará y verificará la secuencia de las tareas realizadas.

ETAPA 5	En esta etapa se realizará una evaluación a través de los objetivos propuestos a través de las herramientas y criterios de evaluación que se detalla posteriormente y se marcaran nuevos objetivos.
---------	---

Tabla 6. Implementación metodología CLIL, las 5 fases de Coyle en la propuesta de intervención.

Nota. Elaboración propia a partir de Coyle, Hood, y Marsh (2010).

Además, también veremos reflejados en la realización de las actividades las Habilidades Cognitivas de Orden Superior (LOTS) y las Habilidades Cognitivas de Orden Inferior (HOTS).

Se podrán realizar siguiendo las categorías como:

- Verbal-lingüística: tanto orales (como a través del juego simbólico) como escritas (escribir la lista de la compra, los carteles de la frutería, entre otros)
- Visual-espacial: en la que se podrá llevar a cabo a través del propia frutería como estímulo visual (un rincón en el aula y los materiales para el juego) como a través de cuentos, videos o fotografías)
- Lógico-matemático: a través del uso del número de las fruta y podrán realizar gráficos de por ejemplo cuántos niños compran cierto alimento, cuántos compran cierto alimento.

y durante el transcurso de las actividades también se verán reflejadas las BICS and CAPS de la siguiente forma:

- BICS: a través del juego simbólico como en nombres de alimentos o fórmulas de cortesía.
- CALP: responder a demandas académicas como por ejemplo aprender la categoría de los alimentos, la realización de los carteles, entre otras actividades.

Por último, se llevará a cabo en Matrix debido a que se empezaran por actividades de baja demanda cognitiva y lingüística (como por ejemplo la elaboración de los alimentos, y tras

esto, a través de las actividades irá aumentando la demanda) hasta acabar con alta demanda cognitiva y lingüística (siendo este el propio juego simbólico).

Además, también se llevará a cabo la propuesta de intervención siguiendo la metodología de “Design Thinking” la cual busca la generación de ideas innovadoras y que los alumnos puedan experimentar, modelar y crear prototipos mediante la detección de los problemas y necesidades. Para ello se seguirán las 5 fases de dicha metodología, siendo estas:

FASES	APLICACIÓN EN EL PROYECTO	
EMPATIZAR	¿Qué sabemos de las fruterías?	Durante la primera actividad, realizada en la asamblea, se identificará las necesidades y los conocimientos previos de los alumnos sobre la frutería y sus elementos.
DEFINIR	Identificación del problema: ¿Cómo creamos nuestra frutería?	Se considerará el problema o desafío siendo este la creación de nuestra frutería y los elementos necesarios para ello.
IDEAR	Resolución de problema: ¿Que necesitamos para decorar nuestra frutería? ¿Y cómo podemos hacerlo?	Una vez identificado el problema, se buscará que los alumnos lo resuelvan a través de las ideas de como decorar la frutería, a través de las votaciones y la lluvia de idea.
PROTOTIPAR	Vamos a crear los materiales necesarios para nuestra frutería.	Se construirán los elementos necesarios para poder crear la frutería como los carteles, la fruta y verdura, los uniformes, entre otros.
EVALUAR	Vamos a decorar nuestra frutería con los materiales	se lleva a cabo la decoración sobre el “escenario real” es decir, se colocará todos los elementos realizados en la frutería.

	creados.	
--	----------	--

Tabla 7. Implementación metodología Design Thinking en sus cinco fases en la propuesta de intervención.

Nota. Elaboración propia a partir de Flores, Guerrero y Luna (2019).

Además se aplicará la metodología indicada en el *Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*, en la cual, se buscará que el diseño de aprendizaje sea : globalizado (en la cual se trabajen contenidos de las distintas área), estimulantes (es decir, que causen interés y motivación en el alumnado), significativas (en la cual, la propuesta de intervención parta de sus conocimientos previos relacionados con sus contextos cotidiano, en este caso centrado en la alimentación y la compra de alimentos) e inclusivas (se asegurará que todos los alumnos tengan acceso a las actividades, adaptándolas a sus características evolutivas, ritmos y estilos de aprendizaje).

5.11 ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECÍFICAS ESPECIALES Y PRINCIPIOS DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA)

Como se ha mencionado anteriormente, en el aula nos encontramos con alumnos con necesidades específicas especiales entre ellos un alumno con Retraso Madurativo y otro con retraso en el desarrollo del habla, lo cual, para ello, se realizarán unas adaptaciones con el fin de asegurar a los alumnos una educación inclusiva y personalizada. Para ello, se tendrá en cuenta sus características personales y sus necesidades como por ejemplo el ritmo de aprendizaje, necesidades que mejoran el aprendizaje que se hayan visto previamente, sus intereses y motivaciones, entre otros.

Algunas de las medidas que se tomarán en la realización de la propuesta de intervención es:

- Apoyo de recursos visuales como a través de imágenes y pictogramas.
- Acompañar la lengua oral en la segunda lengua extranjera con apoyos visuales o gestuales que ayuden a la comprensión del mismo.
- En las actividades, para dichos alumnos se simplificarán las instrucciones y las tareas, que permita a los niños, tener un conocimiento más claro de lo que deben realizar y centrarse en la tarea.

- Ofrecer modelos en la realización de las actividades y en el habla, a través del uso de modelos y la repetición en función a sus necesidades.
- Observar durante el transcurso de las situación de aprendizaje sus necesidades y dificultades para poder realizar adaptaciones en función de ello, con el objetivo de que los alumnos puedan conseguir los objetivos propuestos.
- Además, durante la realización de esta propuesta de intervención, la maestra estará coordinada con la maestra de Pedagogía Terapéutica o Audición y lenguaje, además de la colaboración de la familia, y la asistente del idioma, le podrá reforzar algunos contenidos o aspectos en el lenguaje.

Además, la propuesta de intervención educativa, se llevará a cabo siguiendo la teoría y la práctica del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), recogido en el *Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León* en el cual: se deberá adecuar diversas formas de implicación y motivación al alumnado hacia el aprendizaje, ofrecer distintas formas de representación de la información y contenido para que los alumnos sean capaces asimilar el aprendizaje de manera más amplia y variedad y por último, se deben ofrecer distintas formas de acción y expresión en la interacción de la información, la cual demuestran su aprendizaje en función de sus preferencias y capacidades. Estos principios, conlleva una personalización del aprendizaje, garantizara la igualdad de oportunidades y la inclusión educativa (Decreto 37/2022).

5.12 CRONOGRAMA

En la siguiente tabla se verá reflejado la cronología de las actividades en relación con la metodología del CLIL y Design Thinking.

ACTIVIDADES	FASES DE LA METODOLOGÍA CLIL	FASES DE LA METODOLOGÍA DESIGN THINKING
Actividad 1: What is a fruit shop? What do we know about it? Let's create our own fruit shop!	Etapa 1 Etapa 2	Empatizar Definir

Actividad 2: Let 's create our own fruit!	Etapa 3	Idear
Actividad 3: Time to create our fruit posters!	Etapa 3	Idear
Actividad 4: "What do I want my fruit shop to be like?"	Etapa 3	Definir
Actividad 5: How do we pay in our fruit shop?	Etapa 3	Idear
Actividad 6: What people can see in the fruit shop?	Etapa 3	Idear
Actividad 7: Let's play with the fruit!	Etapa 3	Prototipar
Actividad 8: Let's decorate the fruit shop	Etapa 4	Prototipar
Actividad 9: Theatre in the fruit shop	Etapa 3	Idear
Actividad 10: Let's make our shopping list!	Etapa 4	Prototipar
Actividad 11: Let's play in our fruit shop	Etapa 5	Evaluar

Tabla 8. Cronología de las actividades en función de la metodología CLIL y Design Thinking.

Nota. Elaboración propia a partir de Coyle, Hood, y Marsh (2010) y Flores, Guerrero y Luna (2019).

5.13 ACTIVIDADES Y RECURSOS (MATERIALES, ESPACIALES, TEMPORALES Y HUMANOS)

Esta propuesta de intervención está compuesta de 11 actividades, con una duración aproximada de 14 horas y 30 minutos, las cuales se desarrollarán a continuación.

ACTIVIDAD 1: What is a fruit shop? What do we know about it? Let's create our own fruit shop!	
FASE METODOLOGÍA CLIL	Etapa 1
	Etapa 2
FASE METODOLOGÍA DESIGN THINKING	Empatizar Definir
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
En esta actividad, se sentarán los niños en la asamblea.	

La maestra, les realizará a los niños una serie de preguntas como ¿Qué es la frutería? ¿Qué podemos encontrar en ella? ¿Alguna vez han comprado en ella? ¿Saben algún nombre de la fruta en inglés? ¿Cómo se llaman las personas que trabajan en ella? ¿Cómo podemos pagar?... La maestra realizará esta serie de preguntas introduciendo algunos conceptos en inglés, como “fruit shop”, “custom”, “shop assistant”, “coin”, “currency”... y algunos nombres de fruta y verdura como “orange”, “apple”, “banana”, “pear”, “lemon”, “carrot”, “tomato”, “potato...”, en la que, a través de ella, le permitirá a la maestra tener una aproximación sobre sus conocimientos previos.

Tras los niños hayan contestado las preguntas planteadas, la maestra les explicará a los niños que vamos a crear nuestro rincón de la frutería, en la cual, vamos a ir creando a lo largo de las actividades que se van a llevar a cabo, para finalmente, poder jugar allí en inglés. Además, se les preguntará a los niños una serie de preguntas de qué alimentos quieren poner, que podemos hacer para decorarlo, como quieren llamarlo... para irles anticipándose a las siguientes actividades que se van a llevar a cabo.

Para esta actividad, buscaremos que los niños sean capaces de relacionar su aprendizaje previo a través de lo que pueden observar en el entorno, para adquirir el nuevo aprendizaje. Para ello se utilizarán actividades de actividad cognitiva LOTS ya que los niños deberán recordar lo que ven en el entorno, y aplicar esos conocimientos en la adquisición de las nuevas palabras en inglés y del nuevo vocabulario.

RECURSOS MATERIALES, TEMPORALES, HUMANOS Y ESPACIALES

MATERIALES	• Carteles con el nombre de las frutas (se puede observar en el Anexo 6.1 “What is a fruit shop?”).
HUMANOS	Maestra del aula (y posible colaboración de la asistente de la lengua extranjera).
ESPACIALES	Aula de clase (espacio de la asamblea). Además, destaca el rincón de la frutería.
TEMPORALES	30-45 minutos.

OBJETIVOS DIDACTICOS

OD1- Conocer el nombre de las frutas en la segunda lengua extranjera (inglés).
 OD2- Conocer la figura del dependiente y algunas de sus funciones.
 OD5- Realizar una aproximación al lenguaje oral, en la que los alumnos producen e interpretan mensajes sobre la temática tratada en la segunda lengua (inglés).
 OD10- Fomentar la creatividad, innovación y el trabajo en equipo.

Tabla 9. ¿Actividad 1 “What is a fruit shop? What do we know about it? Let's create our own fruit shop!”.

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD 2: Let 's create our own fruit!	
FASE METODOLOGÍA CLIL	Etapa 3
FASE METODOLOGÍA DESIGN THINKING	Idear
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Para esta actividad, los niños deberán crear sus propias frutas y verduras que posteriormente se utilizarán para poder jugar en el rincón del juego simbólico. Para ello, los alumnos se sentarán en la asamblea y se nombran algunos alimentos de frutas y verduras que quieran utilizar en la frutería. Una vez elegida la fruta y la verdura, los niños se sentarán una la mesa de trabajo y le dará a cada mesa de trabajo unas frutas y unas verduras, las cuales, los niños deben decirle el nombre de la fruta o verdura y el color que necesitan para ello en inglés. Los niños con plastilina realizarán las frutas y las verduras y posteriormente se secarán con barniz para favorecer su conservación. Una vez estén las frutas y las verduras secas, se empezarán a colocar en la frutería. Al ser el inicio de esta propuesta de intervención, esta actividad seria de nivel cognitivo LOTS ya que deberán recordar lo trabajado en la actividad anterior y aplicarlo en esta nueva actividad, es decir, el nombre de los alimentos y cuales quieren realizar.	
RECURSOS MATERIALES, TEMPORALES, HUMANOS Y ESPACIALES	
MATERIALES	• Plastilina de Colores. • Cola blanca.
HUMANOS	Maestra del aula (y posible colaboración de la asistente de la lengua extranjera).
ESPACIALES	Aula de clase (espacio de la asamblea y mesas de trabajos). Además, destaca el rincón de la frutería.
TEMPORALES	1 hora - 1 hora y 30 minutos.
OBJETIVOS DIDACTICOS	
OD1- Conocer el nombre de las frutas en la segunda lengua extranjera (inglés).	

OD5- Realizar una aproximación al lenguaje oral, en la que los alumnos producen e interpretan mensajes sobre la temática tratada en la segunda lengua (inglés).
OD6- Desarrollar la motricidad fina.
OD7- Aplicar la expresión plástica en las creaciones sobre la temática tratada.
OD10- Fomentar la creatividad, innovación y el trabajo en equipo.

Tabla 10. ¡Actividad 2 “Let ‘s create our own fruit!”

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD 3: Time to create our fruit posters!	
FASE METODOLOGÍA CLIL	Etapas 3
FASE METODOLOGÍA DESIGN THINKING	Idear
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
En esta actividad, los niños se sentarán en la asamblea. Allí la maestra les comentará a los niños que, en la frutería, se colocan unos carteles para que el comprador pueda leer que está comprando y lo que cuesta, entre otras cosas, por lo que será necesario que se creen unos para la frutería que están creando. Para ello, se recordará en la asamblea, las frutas y las verduras que han creado y el nombre de estas en inglés, y se escribirá a los niños en la pizarra el nombre de los alimentos en inglés. Tras esto, los niños se sentarán en mesas de trabajos y cada mesa tendrán que hacer el cartel de las frutas y verduras con su nombre escrito y un dibujo de ellas. En esta actividad, los alumnos empezarán a realizar actividades de niveles cognitivos HOTS, ya que los alumnos deberán crear sus propios carteles, estableciendo una relación con lo trabajado anteriormente a través de la escritura de los nombres de la fruta en Inglés.	
RECURSOS MATERIALES, TEMPORALES, HUMANOS Y ESPACIALES	
MATERIALES	• Cartulinas. • Rotuladores de colores. • Carteles con el nombre de las frutas (se puede observar en el Anexo 6.1 “What is a fruit shop?”).
HUMANOS	Maestra del aula (y posible colaboración de la asistente de la lengua extranjera).

ESPACIALES	Aula de clase (espacio de la asamblea y mesas de trabajos). Además, destaca el rincón de la frutería.
TEMPORALES	1 hora- 1 hora y 30 minutos.
OBJETIVOS DIDACTICOS	
OD1- Conocer el nombre de las frutas en la segunda lengua extranjera (inglés). OD4- Realizar una aproximación al lenguaje escrito. OD5- Realizar una aproximación al lenguaje oral, en la que los alumnos producen e interpretan mensajes sobre la temática tratada en la segunda lengua (inglés). OD7- Aplicar la expresión plástica en las creaciones sobre la temática tratada. OD10- Fomentar la creatividad, innovación y el trabajo en equipo.	

Tabla 11. ¡Actividad 3 “Time to create our fruit posters!”.

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD 4: What do we want my fruit shop to be like?	
FASE METODOLOGÍA CLIL	Etapa 3
FASE METODOLOGÍA DESIGN THINKING	Definir
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
En esta actividad, los niños se sentarán en la asamblea. Se les explicara que, tanto en España como en Reino Unido, hay diversos tipos de fruterías, como por ejemplo aquellas que pertenecen a un supermercado o es una frutería específica, donde te atiende un dependiente o, por el contrario, seleccionas tú el alimento y lo pesas, en algunas te venden los alimentos a granel mientras que en otras cortados o envasados... Para ello, la maestra se apoyará de recursos visuales como por ejemplo fotografías. Con ello veremos que no todas las fruterías son iguales, por lo que los niños deberán hacer una votación de cómo quieren que sean sus fruterías entre los siguientes ítem: - Parte de un supermercado o una frutería local. - Te atiende un dependiente o autoservicio. - Alimentos a granel o alimentos cortados y envasados. - Fruta local y de temporada o fruta importada.	

En esta actividad, se usarían niveles de actividad cognitiva de tipo HOTS, ya que los niños deberán analizar los tipos de fruterías que existen y luego, ponerse de acuerdo entre todos los alumnos para crear la tipología de frutería que quieren llevar a cabo en el juego simbólico.	
RECURSOS MATERIALES, TEMPORALES, HUMANOS Y ESPACIALES	
MATERIALES	Recursos visuales (se puede observar en el Anexo 6.2 “What do we want my fruit shop to be like?”).
HUMANOS	Maestra del aula (y posible colaboración de la asistente de la lengua extranjera).
ESPACIALES	Aula de clase (espacio de la asamblea). Además, destaca el rincón de la frutería.
TEMPORALES	1 hora.
OBJETIVOS DIDACTICOS	
OD3- Conocer las diferencias culturales entre la frutería de Reino Unido y España y las monedas de Reino Unido (libras) y España (euros). OD5- Realizar una aproximación al lenguaje oral, en la que los alumnos producen e interpretan mensajes sobre la temática tratada en la segunda lengua (inglés). OD10- Fomentar la creatividad, innovación y el trabajo en equipo.	

Tabla 12. ¿Actividad 4 “What do we want my fruit shop to be like?”.

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD 5: How do we pay in our fruit shop?	
FASE METODOLOGÍA CLIL	Etapa 3
FASE METODOLOGÍA DESIGN THINKING	Idear
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	

En esta actividad los alumnos se sentarán en la asamblea y la maestra les explicará a los alumnos que, para poder comprar la fruta, es necesario tener una moneda, la cual, los compradores se llevan el producto a cambio del dinero que le den al vendedor.

Además, también se les explicará a los alumnos que en España utilizamos el Euro, y en Reino Unido la Libra (y se les enseñará el símbolo de cada una de las monedas).

Para la frutería que se está llevando a cabo a través de esta propuesta de intervención, deben los niños crear su propia moneda con su propio símbolo, por lo que los niños se sentarán en la mesas de trabajo, y de manera individual, deberán crear un nombre para esas monedas y un símbolo.

Tras esto, se volverán a sentar en la asamblea, y los alumnos votarán por mayoría la moneda que se utilizará en la frutería.

Tras esto, cada alumno deberá crear sus propias monedas con cartulina y rotuladores, con el símbolo creado y elegido, para posteriormente poder pagar en el juego simbólico. Tras la realización de las monedas por los alumnos, la profesora las ha plastificado para favorecer su conservación.

En esta actividad, se llevará a cabo actividades cognitivas de tipo LOTS ya que los alumnos deberán comprender que en algunos países se utilizan distintas tipologías de monedas, y también sería de tipo HOTS, ya que una vez realizado, tendrán que crear su nuevo tipo de moneda que utilizarán en el juego simbólico.

RECURSOS MATERIALES, TEMPORALES, HUMANOS Y ESPACIALES

MATERIALES	• Folios. • Rotuladores de colores. • Cartulina. • Recursos visuales (se puede observar en el Anexo 6.3 “How do we pay in our fruit shop?”). • Plastificadora y fundas para plastificar.
HUMANOS	Maestra del aula (y posible colaboración de la asistente de la lengua extranjera).
ESPACIALES	Aula de clase (espacio de la asamblea y mesas de trabajos). Además, destaca el rincón de la frutería.
TEMPORALES	1 hora y 30 minutos.
OBJETIVOS DIDACTICOS	

OD3- Conocer las diferencias culturales entre la frutería de Reino Unido y España y las monedas de Reino Unido (libras) y España (euros).
OD7- Aplicar la expresión plástica en las creaciones sobre la temática tratada.
OD 10- Fomentar la creatividad, innovación y el trabajo en equipo.

Tabla 13. ¿Actividad 5 “How do we pay in our fruit shop?”.

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD 6: What people can see in the fruit shop?	
FASE METODOLOGÍA CLIL	Etapa 3
FASE METODOLOGÍA DESIGN THINKING	Idear
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
En esta actividad, los niños se sentarán en la asamblea y la maestra les pregunta a que personas podemos encontrar en la frutería y que están haciendo allí, mediante un apoyo visual a través de una fotografía o un dibujo. La maestra, les explicará a los alumnos, que en una frutería nos podemos encontrar al “Shop assistant” o vendedor, siendo este el encargado de vender la fruta y la verdura, el “customer” o comprado, siendo la persona que compra la fruta y el “manager” siendo el encargado y la persona que organiza la frutería. Tras esto, la maestra les enseñara a los niños un cartel, con la foto de ellos, en los cuales, muestre en el cartel quieren es el manager, el shop assistant y el customer del día. Además, se realizar un uniforme para cada persona: • Para el “customer” cada niño tendrá una pequeña bolsa de tela y la decora con rotuladores aptos para pintar la tela, como quieran, pero se les indicará, que esté relacionado con la frutería, como por ejemplo que dibujen el nombre de la frutería, distintas frutas, la moneda que han creado, palabras o frases que suelen decir durante la compra como por ejemplo ¿Cuánto es? Muchas gracias, buenos días... • Para el “shop assistant” y el “manager”, los alumnos decorarán una camiseta o bata blanca con los mismos elementos propuestos para la bolsa, sin embargo, para el uniforme del empleado, lo decoran todos los alumnos. Y además para el manager, se realizará una placa donde pone escrito su rol en el juego.	

En esta actividad, se usan diferentes niveles de actividad cognitiva, en primer lugar, sería de tipo LOTS ya que deberán recordar sus experiencias vitales en la frutería y qué funciones creen ellos que realizan el dependiente, y comprender posteriormente sus labores. Tras esto, realizarán niveles de actividad cognitiva de tipo HOTS, ya que deberán crear los uniformes y materiales para el comprador y sus dependientes.	
RECURSOS MATERIALES, TEMPORALES, HUMANOS Y ESPACIALES	
MATERIALES	● Recurso visual: fotografías (se puede observar en el Anexo 6.4 “What people can see in the fruit shop?”). ● Bolsas pequeñas para pintar (una para cada alumno). ● Rotuladores aptos para telas. ● Bata/ Camiseta blanca (2).
HUMANOS	Maestra del aula (y posible colaboración de la auxiliar de la lengua extranjera).
ESPACIALES	Aula de clase (espacio de la asamblea y mesas de trabajos). Además, destaca el rincón de la frutería.
TEMPORALES	1 hora y 30 minutos.
OBJETIVOS DIDACTICOS	
OD2- Conocer la figura del dependiente y algunas de sus funciones. OD3- Conocer las diferencias culturales entre la frutería de Reino Unido y España y las monedas de Reino Unido (libras) y España (euros). OD5- Realizar una aproximación al lenguaje oral, en la que los alumnos producen e interpretan mensajes sobre la temática tratada en la segunda lengua (inglés). OD7- Aplicar la expresión plástica en las creaciones sobre la temática tratada. OD10- Fomentar la creatividad, innovación y el trabajo en equipo.	

Tabla 14. ¿Actividad 6 “What people can see in the fruit shop”?

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD 7: Let's play with the fruit!	
FASE METODOLOGÍA CLIL	Etapa 3
FASE METODOLOGÍA DESIGN THINKING	Prototipar
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	

En esta actividad, los niños se sentarán en la asamblea y practicarán y reforzarán algunos de los contenidos adquiridos en las actividades previas.

Los alumnos se dividirán en equipos, para llevar a cabo distintas actividades por rincones, los cuales se cambiarán de rincón cuando la maestra toque la campana (sobre los 10 minutos) Los rincones propuestos para dicha actividad son:

- Domino: el cual los niños deberán relacionar el dibujo de la fruta y la verdura con el nombre escrito creando una secuencia entre ellos (además en el nombre vendrá el dibujo para aquellos alumnos que presenten dificultades en la lectura puedan realizarlo y adquieran una aproximación a la lectura de ciertos alimentos en inglés).
- Memory con las frutas y verduras, las cuales, los niños en el juego tendrán una baraja de cartas y las tendrán que poner boca abajo en la mesa. Por turnos, levantarán dos cartas y tendrán que decir el nombre de las frutas y las verduras en inglés, y si son iguales, se las quedará. Quien tenga más cartas gana.
- Repasar en la ficha la gráfica de la fruta y pintar el dibujo de la fruta correspondiente. En este rincón, la maestra les dará a los alumnos distintas tarjetas, donde tendrán que repasar la grafía de las frutas y verduras y dibujarlas.

En este rincón, los niños deben meter en la cesta el número de frutas y verduras que indicará la lista de la compra.

En esta actividad, se usarán actividades cognitivas de tipo HOTS ya que tendrán como objetivo que los alumnos recuerden y apliquen los contenidos trabajados anteriormente durante la secuencia de actividades en esta propuesta de intervención.

RECURSOS MATERIALES, TEMPORALES, HUMANOS Y ESPACIALES

MATERIALES	• Domino (se puede ver en Anexo 6.5). • Memory (se puede ver en Anexo 6.6). • Juego de grafía de la fruta y verdura (se puede ver en Anexo 6.7). • Juego de las cestas, fruta y verdura (se puede ver en Anexo 6.8).
HUMANOS	Maestra del aula (y posible colaboración de la auxiliar de la lengua extranjera).
ESPACIALES	Aula de clase (espacio de la asamblea y mesas de trabajos). Además, destaca el rincón de la frutería.
TEMPORALES	1 hora.

OBJETIVOS DIDATICOS
OD1- Conocer el nombre de las frutas en la segunda lengua extranjera (inglés).
OD4- Realizar una aproximación al lenguaje escrito.
OD5- Realizar una aproximación al lenguaje oral, en la que los alumnos producen e interpretan mensajes sobre la temática tratada en la segunda lengua (inglés).

Tabla 15. ¡Actividad 7 “Let’s play with the fruit!”

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD 8: Let's decorate the fruit shop!	
FASE METODOLOGÍA CLIL	Etapa 4
FASE METODOLOGÍA DESIGN THINKING	Prototipar
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Para esta actividad, se sentarán los niños en asamblea, y se les enseñara todos los materiales realizados en las actividades previas, como, por ejemplo, las frutas y vegetales, los carteles con el nombre y dibujo de los alimentos, el uniforme de los empleados. Y tras esto, la maestra les preguntará a los niños si pueden realizar algún cartel más para decorar el mercado. Tras esto, los niños se dividirán en grupos y realizarán más carteles para decorar el mercado con sus ideas propuestas y otras ideas introducidas por la maestra como, por ejemplo, un cartel con el nombre de la frutería, cartel de abierto / cerrado, podrán realizar una tarjeta para los socios de la frutería... Una vez realizados, los niños se colocarán en la asamblea y coloran el mercado con los materiales y carteles elaborados durante esta actividad y durante las actividades previas. En esta actividad tendrá nivel de actividad cognitiva de tipo HOTS ya que se buscará que los niños creen más carteles y materiales relacionados con la frutería, además de crear su propia frutería con los materiales creados durante la propuesta de intervención.	
RECURSOS MATERIALES, TEMPORALES, HUMANOS Y ESPACIALES	
MATERIALES	● Cartulinas. ● Rotuladores.

HUMANOS	Maestra del aula (y posible colaboración de la auxiliar de la lengua extranjera).
ESPACIALES	Aula de clase (espacio de la asamblea). Además, destaca el rincón de la frutería.
TEMPORALES	1 hora y 30 minutos.
OBJETIVOS DIDACTICOS	
OD1- Conocer el nombre de las frutas en la segunda lengua extranjera (inglés). OD2- Conocer la figura del dependiente y algunas de sus funciones. OD4- Realizar una aproximación al lenguaje escrito. OD5- Realizar una aproximación al lenguaje oral, en la que los alumnos producen e interpretan mensajes sobre la temática tratada en la segunda lengua (inglés). OD7- Aplicar la expresión plástica en las creaciones sobre la temática tratada. OD9- Aplicar los conocimientos adquiridos en el juego simbólico. OD10- Fomentar la creatividad, innovación y el trabajo en equipo.	

Tabla 16. ¡Actividad 8 “Let’s decorate the fruit shop!”

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD 9: Theatre in the fruit shop	
FASE METODOLOGÍA CLIL	Etapas 3
FASE METODOLOGÍA DESIGN THINKING	Idear
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Para esta actividad será necesaria la colaboración de la asistente de lengua extranjera. En esta actividad, se realizará un rol play, en el cual, la asistente de idioma (inglés) viene al aula y les pide a los alumnos si le pueden ayudar a realizar la compra, sin embargo, que ella solo habla en inglés, por lo tanto, tendrán ayudarla a realizar la compra y a comprenderla. Para ello, la maestra durante el rol play les explicará y les hará énfasis en algunas frases y fórmulas de cortesía utilizadas tanto por la figura del dependiente como por el comprador para realizar la compra, explicando la maestra y haciendo énfasis en las frases y fórmulas de cortesía realizada por el comprador. Algunas de estas serán: • “Good morning”. • “Welcome to the fruit shop “.	

• “Thank you for your shopping! “. • “See you soon! You’re welcome “. • “¿Can I have some (name the fruit or vegetable), please? “. • “¿Do you want more?”. En esta actividad se usará el tipo de actividades cognitivas LOTS ya que se buscará que los niños sean capaces de recordar las fórmulas de cortesía que utilizan cuando van a comprar y comprender y aplicar esas expresiones en inglés.	
RECURSOS MATERIALES, TEMPORALES, HUMANOS Y ESPACIALES	
MATERIALES	• Materiales creados durante el proyecto. • Recurso visual (se puede ver en Anexo 6.9).
HUMANOS	• Maestra del aula. • Asistente de la lengua extranjera.
ESPACIALES	Aula de clase (espacio de la asamblea). Además, destaca el rincón de la frutería.
TEMPORALES	1 hora.
OBJETIVOS DIDACTICOS	
OD1- Conocer el nombre de las frutas en la segunda lengua extranjera (inglés). OD2- Conocer la figura del dependiente y algunas de sus funciones. OD5- Realizar una aproximación al lenguaje oral, en la que los alumnos producen e interpretan mensajes sobre la temática tratada en la segunda lengua (inglés). OD8- Conocer y utilizar habilidades sociales y fórmulas de cortesía en el juego simbólico, en la segunda lengua extranjera (inglés). OD9- Aplicar los conocimientos adquiridos en el juego simbólico.	

Tabla 17. Actividad 9 “Theatre in the fruit shop “

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD 10: Let's make our shopping list!	
FASE METODOLOGÍA CLIL	Etapas
FASE METODOLOGÍA DESIGN THINKING	Prototipar
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	

En esta actividad, los niños se sentarán en la asamblea y la maestra les explicará que, en ocasiones, antes de realizar la compra, las personas elaboran una lista de la compra, para llevar a la frutería una idea previa de lo que quieren comprar. Tras esto, los niños se sentarán en sus mesas de trabajos y en un papel, tendrán que poner que alimentos quieren comprar y cuantas cantidades (en inglés). Para ello, los niños podrán tener un soporte de ayuda, que consistirá en un cartel donde tendrán escrito todos los nombres de las frutas y verduras que se encuentran en la frutería. Una vez terminado, los niños deberán entregárselo a la maestra y decirles oralmente que pretenden comprar. Una vez terminado, los niños se volverán a sentar en la asamblea y se dirán los nombres de las frutas y verduras que pretenden comprar y se elaborará un registro de cuántos niños quieren comprar cierto alimento. En esta actividad se usarán niveles de actividad cognitiva de tipo LOTS y HOTS ya que se buscará que los niños sean capaces de recordar todo los contenidos aplicados durante la propuesta de intervención y que con ello, sean capaces de crear su propia lista de la compra.	
RECURSOS MATERIALES, TEMPORALES, HUMANOS Y ESPACIALES	
MATERIALES	• Recurso visual (se puede observar en el Anexo 6.10). • Lapiceros y rotuladores de colores.
HUMANOS	Maestra del aula (y posible colaboración de la asistente de la lengua extranjera).
ESPACIALES	Aula de clase (espacio de la asamblea y mesas de trabajos). Además, destaca el rincón de la frutería.
TEMPORALES	1 hora y 30 minutos.
OBJETIVOS DIDACTICOS	
OD1- Conocer el nombre de las frutas en la segunda lengua extranjera (inglés). OD4- Realizar una aproximación al lenguaje escrito.	

Tabla 18. ¡Actividad 10 “Let’s make our shopping list!”

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD 11: Let’s play in our fruit shop!		
FASE METODOLOGÍA CLIL		Etapas 5
FASE METODOLOGÍA DESIGN THINKING		Evaluar

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Esta actividad, se realizará en pequeños grupos de niños, en la cual, con la ayuda de la maestra, tras haber trabajado los contenidos previos como las monedas, el nombre de las frutas y verduras, las frases y las fórmulas de cortesía durante la compra... Lo pongan en práctica. Para ello, uno de los alumnos será el comprador y otro alumno será el vendedor, y los niños deben jugar a que están en la frutería y el alumno que hace de comprador, con la lista de la compra elaborada previamente, quieren comprarlo. Para ello, la maestra estará con ellos para ayudar y colaborar durante el juego. En esta actividad, cabe destacar que se alcanzara el nivel 4 del matrix, ya que requiere de una alta demanda cognitiva y lingüística, al tener que recordar y aplicar todos los contenidos aplicados durante la propuesta de intervención (como nombre de la fruta, fórmulas de cortesía, entre otros) y realizar un dialogo con el dependiente o el comprados en inglés, por lo que requiere de una alta carga lingüística. Por ello se utilizarán actividades de nivel cognitiva de tipo HOTS ya que deberán recordar y aplicar los contenidos trabajados y LOTS al tener que analizar las respuestas del dependiente o del comprador y crear el dialogo entre ellos.	
RECURSOS MATERIALES, TEMPORALES, HUMANOS Y ESPACIALES	
MATERIALES	• Materiales elaborados durante el proyecto.
HUMANOS	Maestra del aula (y posible colaboración de la asistente de la lengua extranjera).
ESPACIALES	Aula de clase (espacio de la asamblea). Además, destaca el rincón de la frutería.
TEMPORALES	4 sesiones de 30 minutos (Total 2 horas, sin embargo, se podrá ampliar o jugar más veces si la maestra lo considera necesario) Se realizará en 4 sesiones de 30 minutos al realizarse en pequeños grupos.
OBJETIVOS DIDACTICOS	
OD1- Conocer el nombre de las frutas en la segunda lengua extranjera (inglés). OD2- Conocer la figura del dependiente y algunas de sus funciones. OD5- Realizar una aproximación al lenguaje oral, en la que los alumnos producen e interpretan mensajes sobre la temática tratada en la segunda lengua (inglés).	

OD8- Conocer y utilizar habilidades sociales y fórmulas de cortesía en el juego simbólico, en la segunda lengua extranjera (inglés).
OD9- Aplicar los conocimientos adquiridos en el juego simbólico.

Tabla 19. ¡Actividad 11 “Let’s play in our fruit shop!”.

Nota. Elaboración propia.

5.14 CONTINUACIÓN DEL PROYECTO

Esta propuesta de intervención se podrá continuar a lo largo del trimestre a través del juego simbólico, y si la maestra lo considera, añadiendo más contenidos como, por ejemplo, más nombre de los alimentos, más secciones del supermercado como por ejemplo la carnicería, podrán añadir más frases o fórmulas de cortesía, más elementos y fenómenos que nos encontramos en la frutería como, por ejemplo, las ofertas.

Para ello la maestra tendrá que realizar una evaluación sobre los resultados obtenidos en la propuesta de intervención y valorar la ampliación o reforzar de contenidos trabajados.

5.15 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A continuación, se mostrará los criterios de evaluación que se trabajarán a través de la propuesta de intervención, en cada una de las áreas, según el *Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León* para el tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, que se podrán ver desarrollados en el [Anexo 5: Criterios de evaluación](#).

ÁREAS IMPLICADAS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Crecimiento en armonía	Competencia específica 1	Criterios de evaluación 1.3 Criterios de evaluación 1.4 Criterios de evaluación 1.5
	Competencia específica 2	Criterios de evaluación 2.1 Criterios de evaluación 2.2 Criterios de evaluación 2.4
	Competencia específica 4	Criterios de evaluación 4.3 Criterios de evaluación 4.4

		Criterios de evaluación 4.6 Criterios de evaluación 4.8 Criterios de evaluación 4.10
Descubrimiento y exploración del entorno	Competencia específica 1	Criterios de evaluación 1.1 Criterios de evaluación 1.4
	Competencia específica 2	Criterios de evaluación 2.1 Criterios de evaluación 2.4 Criterios de evaluación 2.6
Comunicación y representación de la realidad	Competencia específica 1	Criterios de evaluación 1.1 Criterios de evaluación 1.3
	Competencia específica 2	Criterios de evaluación 2.1
	Competencia específica 3	Criterios de evaluación 3.1 Criterios de evaluación 3.2 Criterios de evaluación 3.6
	Competencia específica 4	Criterios de evaluación 4.1
	Competencia específica 5	Criterios de evaluación 5.1 Criterios de evaluación 5.2

Tabla 20. Criterios de evaluación.

Nota. Adaptado del Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León (2022).

Además, en el [Anexo 4](#) podemos encontrarnos Tabla 5. Relación entre áreas implicadas, competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos que se van a llevar a cabo en la propuesta de intervención.

5.16 HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

Las herramientas de evaluación que se llevarán a cabo en esta propuesta de intervención, está compuesta por:

- La observación directa.
- El cuaderno del aula de la maestra (se podrá observar en el [Anexo 7.1](#)) en la cual, seguirá esta estructura en las distintas actividades.

- Las creaciones producidas por los alumnos como por ejemplo los carteles, la lista de los alimentos.
- La lista de control (se podrá observar en el [Anexo 7.2](#)), en la que se evaluará la consecución en relación con los objetivos didácticos, a través de los valores, iniciado, en proceso y conseguido.

Además, la maestra también realizará una autoevaluación docente.

Para ello lo realizará de las dos formas. La primera de ella realizará una autoevaluación centrada especialmente sobre la metodología CLIL, la cual se ha expuesto anteriormente, la cual nos encontramos en el [Anexo 1](#).

Asimismo, se realizará una autoevaluación centrada en la evaluación sobre la propia práctica docente, en la que incluirá la adecuación de los objetivos, contenidos, metodología, dinamización de las actividades... las cuales se encontrarán en la siguiente escala de estimación, valorada en los valores de: si, no y a veces. Esta autoevaluación nos la encontraremos en el [Anexo 7.3](#).

RESULTADOS, ALCANCE, LIMITACIONES Y OPORTUNIDADES DEL TRABAJO

A través de la elaboración de los objetivos del trabajo y el diseño de la propuesta de intervención, a continuación, se van a presentar el resultado obtenido de cada uno de ellos.

Estableciendo relación con el primer objetivo planteado del trabajo, se ha profundizado en la metodología CLIL en la cual, se ha podido analizar para que se implante dicha metodología en el proceso de enseñanza. aprendizaje en la adquisición de la segunda lengua. Además, se ha realizado una aproximación a los principios metodológicos, los pilares de la metodología siendo estas la motivación y la lengua, conocer la historia de la metodología CLIL en España, características fundamentales de la metodología, los 4 principios siendo estas las 4C (contenido, comunicación, cognición y cultura).

Además, se ha profundizado en las ventajas de la aplicación del método CLIL, la Taxonomía de Bloom categorizada por las LOTS and HOTS y la descripción de la competencia lingüística en la que destaca el BICS and CALP, el matrix, las fases de las 3 As y las fases para la aplicación de la metodología, y finalmente conocer su método de evaluación y autoevaluación. Esto permite como ventaja que los niños adquieran aprendizajes en la segunda lengua extranjera que puedan aplicar y llevar a cabo en el contexto real tanto en el ámbito personal como en el ámbito académico, en la que se puede incrementar el aprendizaje por la motivación que tengan los alumnos en el proyecto, ya que ellos mismos son los que aportan soluciones de manera creativa e innovadora y lo crean a partir de sus propios materiales a través de la elaboración de la fruta, carteles, uniformes, entre otros.

Estableciendo relación con el segundo objetivo planteado del trabajo, se ha podido analizar la metodología de Design Thinking, la cual, se ha podido profundizar en el origen de dicha metodología, las cinco fases las cuales está compuesta, la importancia en educación infantil para la resolución de problemas y lo que ello conlleva, las etapas más comunes de dicha metodología. Además, se ha podido analizar los aprendizajes que los alumnos adquieren a través de ella y sus aplicaciones en el ámbito educativo. A través de la metodología Design Thinking, los alumnos crearan su propia “frutería” respondiendo a las demandas que conlleva, a partir del trabajo colaborativo e individual, por lo que aumentara la motivación hacia el aprendizaje teniendo así un aprendizaje más significativo.

Por ello, en el tercer objetivo del trabajo, ha podido desarrollar la combinación entre la metodología Design Thinking y CLIL, a través de la conexión de ideas, en la cual, se ha centrado en los aspectos que tienen ambas metodologías como buscar la motivación hacia el aprendizaje por parte del alumnado, la relación del aprendizaje en el contexto de los alumnos, el aprendizaje para lograr el desarrollo cognitivo en los alumnos de Educación Infantil y por último, la importancia del aprendizaje significativo de los contenidos en dicha etapa para los alumnos.

En combinación entre la metodología CLIL y Design Thinking, se ha podido observar el cuarto objetivo del trabajo, en el cual se ha elaborado una secuencia de actividades con ambas metodologías en la propuesta de intervención planteada, la cual, no se ha podido llevar a cabo

en la práctica debido a la incompatibilidad del calendario escolar con el periodo de Prácticum II.

A continuación, se realizará un análisis DAFO para detallar las limitaciones y oportunidades de este trabajo y la propuesta de intervención realizada, en la que detallaremos sus debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades, en la cual, se permitirá identificar de manera clara los factores internos y externos, que fortalecerá la toma de decisiones y la elaboración del plan de dicho trabajo (Speth, 2016).

DEBILIDADES	FORTALEZAS
• No hay resultados ya que no se ha podido llevar a cabo la intervención en la práctica con el alumnado de Infantil, debido a la incompatibilidad del calendario en el periodo del Prácticum II, por lo que conlleva una falta de evidencias directas sobre su aplicación. • Si se lleva a cabo la realización de la práctica educativa con otro grupo de alumnos, se deberá tener en cuenta la motivación e intereses y posibilidad de necesidad educativa especial, por lo que se deberá adaptar de manera personalizada para la intervención a ello.	• Fomento en los alumnos de Educación Infantil la enseñanza de la segunda lengua. • A través de la metodología se buscará la motivación de los alumnos hacia el aprendizaje. • Desarrollan otras capacidades como la creatividad, innovación, trabajo en equipo y toma de decisiones. • Uso de metodologías innovadoras en la propuesta de intervención siendo estas el método CLIL y Design Thinking, con un análisis detallado de sus principios metodológicos y características. • Además, esta propuesta de intervención y esta metodología permiten una adaptación en la realización de otras materias y en otros cursos. • Hasta la actualidad, estas metodologías no han sido empleadas de manera extensa en Educación Infantil.
AMENAZAS	OPORTUNIDADES

• Para la realización de la propuesta de intervención, algunos docentes pueden mostrar desconocimiento o falta de información en dichas metodologías. • En algunos centros educativos, se puede encontrar desigualdad de recursos como el asistente de la lengua extranjera que se podrán sustituir por el maestro de apoyo.	• Aprendizaje y descubrimiento del entorno social y cultural tanto de España como de Reino Unido. • Posibilidad de la continuación del proyecto con más contenidos o ampliarlo el concepto de la frutería a mercado.
---	---

Tabla 24. Análisis DAFO: Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades del trabajo.

Nota. Elaboración propia.

CONCLUSIONES

El objetivo principal de este trabajo fue diseñar una propuesta de intervención docente, implementada a través de las metodología innovadoras, siendo estas la metodología CLIL/ AICLE y Design Thinking, con el fin de que los alumnos del tercer curso del segundo Ciclo de Educación Infantil pudieran llevar a cabo el aprendizaje de la segunda lengua en inglés, a través del “rincón de la frutería en el aula”.

En la propuesta de intervención, se ha podido comprobar la integración de ambas metodologías de manera efectiva, siguiendo las indicaciones proporcionadas por el *Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León* a través de la adquisición de las competencias claves, competencias específicas y saberes básicos, a través de las actividades realizadas.

En la cual, ha sido para ello necesario, conocer y profundizar en los aspectos claves y principales de dicha metodologías, siguiendo sus principios y pilares más fundamentales de ellas. Esto nos ha permitido, elaborar una propuesta de intervención, que nos permite que los alumnos sean capaces de aprender la segunda lengua extranjera (inglés) relacionada con su contexto real, y que sean capaces de crear ideas innovadoras para llevar a cabo la resolución de problemas.

Sin embargo, una de las principales limitaciones de este proyecto, ha sido la incapacidad de llevar a cabo la propuesta en el aula, por la incompatibilidad del calendario escolar con el periodo de prácticas. Sin embargo, a través de la fundamentación teórica de la metodología CLIL junto a la metodología Design Thinking, a través del contexto del marco legislativo español en el aula del tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, he permitido el desarrollo de la propuesta de intervención basada en dicha aula adaptada en función a sus intereses y motivaciones.

APÉNDICE

ANEXO 1: EL CHECKLIST DEL DOCENTE AICLE

DESCRPTORES DE LA COMPETENCIA PROGRAMACIÓN AICLE			
ELEMENTOS FUNDAMENTAL DE AICLE			
Conozco los elementos fundamentales de una programación AICLE: contenido, cognición, comunicación y cultura.			
Analizo las demandas cognitivas de las tareas que propongo con relación a una taxonomía, por ejemplo, la de Bloom.			

Planifico las actividades de aprendizaje siguiendo una secuencia lógica de razonamiento y desarrollo cognitivo.			
Anticipo las demandas del lenguaje que surgen del contenido que se aprende en el aula.			
Preparo materiales para apoyar el lenguaje en la fase de comprensión, transformación y producción del conocimiento de los alumnos.			
METODOLOGÍA AICLE			
Diseño tareas de aprendizaje centradas en el alumno.			
Promuevo el aprendizaje autónomo e independiente de mis alumnos.			
Conozco los estilos de aprendizaje de mis alumnos y lo tengo en cuenta a la hora de programar.			
Adapto mi programación a las necesidades cognitivas y lingüísticas de los alumnos, tanto en grupo, como individualmente.			
RECURSOS DE ENSEÑANZA AICLE			
Gestiono la participación del auxiliar de conversación en el aula y la planifico previamente.			
Promuevo el desarrollo de la competencia digital mediante el uso de las TIC como recurso y como contenido de aprendizaje.			
Planifico y preparo materiales didácticos AICLE (realia, scaffolding, TIC...) en equipo para enriquecer el resultado.			
Comparto mis programaciones, recursos y materiales con otros compañeros.			
EVALUACIÓN EN CONTEXTO DE AICLE			
Desarrollo estrategias de evaluación formativa (durante el proceso) y empleo rúbricas y checklists.			

Diseño herramientas de evaluación sumativa (exámenes) en las que el lenguaje no es una barrera para evaluar el contenido.			
Evalúo el contenido, el lenguaje y el proceso de aprendizaje de forma equilibrada y justa.			

Tabla 2. El checklist del docente AICLE.

Nota. Adaptado de Custodio Espinar (2019)

ANEXO 2: ETAPAS EN LA APLICACIÓN DEL MÉTODO DESIGN THINKING DE LOS DISTINTOS AUTORES.

AUTOR	ETAPAS				
Tim, citado en Kobuti et al. (2015)	DESAFÍO	Empatía	Colaboración	Experimentación	SOLUCIÓN
Openideo		Inspirar	Idear-Iterar	Implementar	

(2013)					
USC Lab California 2018, citado en Lau (2019)		Entender	Generar ideas	Testear	
		Observar	Prototipar		
		Punto de vista			
Toledo et al. (2017)		Identificar	Desarrollar	Testear	
		Inmersión		Implementar	
		Descubrir			
Tschimmel et al. (2017) Evolution 6E		Aparición	Experimentar	Exposición	
		Emergencia	Elaboración	Extensión	
Castillo y González 2016, citados en Lau (2019)		Comprende r	Idear	Testear	
		Observar		Prototipar	
		Definir			
García, citado en Pinto, (2020)		Explorar el reto	Ideación	Pruebas de usuario	
		Estado del arte	Materializar	Reflexión	

Tabla 3. Etapas en la aplicación del método Design Thinking de los distintos autores.

Nota. Adaptado de Barrada Soto (2022).

ANEXO 3: RELACIÓN ENTRE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y LAS COMPETENCIAS CLAVES TRABAJADAS EN LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

ÁREA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVES					
		CCL	CP	CPSAA	C C	CE	CCEC
Crecimiento en armonía	Competencia específica 1.	X	X	X	X	X	X
	Competencia específica 2.	X		X		X	X

ÁREA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVES					
		CCL	CP	CPSAA	C C	CE	CCEC
	Competencia específica 4.	X	X	X	X		X
Descubrimiento y exploración del entorno	Competencia específica 1.	X		X	X		X
	Competencia específica 2.	X		X		X	X
Comunicación y representación de la realidad	Competencia específica 1.	X		X	X	X	
	Competencia específica 2.	X				X	X
	Competencia específica 3.	X		X		X	X
	Competencia específica 4.	X					X
	Competencia específica 5.	X	X		X		X

Tabla 4. Relación entre las competencias específicas y las competencias claves trabajadas en la propuesta de intervención.

Nota. Adaptado del Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, (2022).

ANEXO 4: RELACIÓN ENTRE ÁREAS IMPLICADAS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO EN LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

ÁREAS IMPLICADAS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
------------------	--------------------------	-------------------------	-----------------

Crecimiento en armonía	1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva	1.3 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa 1.4 Decidir, seleccionar y manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino 1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, valorando y ajustándose a sus posibilidades personales	BLOQUE A. El cuerpo y el control progresivo del mismo Identificación y respeto de las diferencias con actitudes no discriminatorias Destrezas manipulativas y control de las habilidades motrices de carácter fino. El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juego. Juegos reglados. Progresiva autonomía e iniciativa en la realización de tareas BLOQUE B. Desarrollo y equilibrio afectivos Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias necesidades, emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses Estrategias para desarrollar actitudes de escucha y de respeto hacia los demás. Aceptación constructiva de los errores y las
	2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar	2.1 Identificar, expresar y valorar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones. 2.2 Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de	

	emocional y seguridad afectiva.	la cooperación y la ayuda entre iguales 2.4 Respetar y aceptar las características, intereses y gustos de los demás, mostrando actitudes de empatía y asertividad	correcciones: manifestaciones de superación y logro BLOQUE D. La interacción socioemocional en el entorno. Habilidades
	4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos	4.3 Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación y valorando la importancia de la amistad. 4.4 Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos. 4.6 Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión y resolución de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas creativas y teniendo en	socioafectivas y de convivencia: identificación, comunicación de sentimientos y emociones, y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género y el rechazo a cualquier tipo de discriminación. Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros. Trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas. Fórmulas de cortesía e interacción social positiva. Actitud de ayuda y cooperación. Juego simbólico. Observación, imitación y representación de

		cuenta el criterio de otras personas 4.8 Reconocer y valorar los diferentes oficios y servicios más significativos de la localidad junto con sus características y elementos, mostrando sensibilización y rechazo ante desigualdades 4.10 Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas	personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios. Oficios habituales: observación e identificación de las distintas profesiones: función, indumentaria e instrumentos relacionados con estas. Curiosidad por conocer otras formas de vida social y costumbres valorando la diversidad
Descubrimiento y exploración del entorno	1. Identificar las características y funciones de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas	1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos reconociendo y comparando sus cualidades o atributos y funciones, mostrando curiosidad e interés. 1.4 Interpretar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para efectuar las medidas	BLOQUE A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios. Funcionalidad de los números en la vida cotidiana BLOQUE B. Experimentación en el entorno. Pautas para la indagación y la experimentación en el

	sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.		entorno: interés, respeto curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento para producir transformaciones. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno. Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información. Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.
	2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean	2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante la organización de secuencias de actividades y la cooperación con sus iguales. 2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen. 2.6 Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas	

			Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones. Uso de organizadores gráficos
Comunicación y representación de la realidad	1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.	1.1. Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales, en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, atendiendo a las normas de la comunicación social con actitud cooperativa, en función de su desarrollo individual. 1.3. Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés, curiosidad y respeto por la diversidad de perfiles lingüísticos	BLOQUE A. Intención e interacción comunicativas El lenguaje oral u otros sistemas de comunicación como medio de relación y regulación de la propia conducta y la de los demás. Espacios de interacción comunicativa y vínculos afectivos para todo el alumnado. Formas socialmente establecidas (saludar, despedirse, pedir disculpas, dar las gracias, solicitar y ofrecerse a ayudar). BLOQUE B. Las lenguas y sus hablantes Aproximación a la lengua extranjera. Elementos para una comunicación funcional básica: saludar, despedirse, pedir y agradecer.
	2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia	2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos respondiendo de forma adecuada	Instrucciones y expresiones sencillas en lengua extranjera,

	para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.		asociadas a rutinas y juegos del aula, expresadas con producciones redundantes y apoyadas en gestos y en lenguaje no verbal.
	3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.	3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral y/o de otros lenguajes, comunicando sentimientos, emociones, necesidades, deseos, intereses, opiniones, experiencias propias e información, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales. 3.2. Utilizar de forma espontánea las formas convencionales del lenguaje (saludar, despedirse, pedir disculpas, dar las gracias) respetando las normas lingüísticas establecidas. 3.6. Elaborar y explicar creaciones plásticas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes elementos, materiales,	Léxico en lengua extranjera dentro de diversos contextos significativos. La diversidad lingüística y cultural. Curiosidad, respeto y convivencia BLOQUE C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, rutinas, juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. Interés por participar, ser escuchado y respetado BLOQUE D. Aproximación al lenguaje escrito. Los usos sociales de la lectura y la escritura.

		técnicas y procedimientos plásticos, participando activamente en el trabajo en pequeño y gran grupo cuando se precise	Tipos de textos: Textos narrativos (cuentos, sucesos y anécdotas), poéticos (poemas y canciones), funcionales (nombre propio, fecha, listas, notas y recetas), informativos (noticias, anuncios, cartas, postales y logotipos), descriptivos y populares (pareados, adivinanzas y refranes). Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas, informativas y de disfrute. Aproximación al código
	4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad por comprender su funcionalidad y algunas de sus características.	4.1. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa atendiendo a su nivel de desarrollo	escrito, evolucionando desde las escrituras indeterminadas y respetando el proceso evolutivo: lectura y escritura de palabras sencillas significativas y contextualizadas
	5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural	5.1. Relacionarse de forma respetuosa en la pluralidad lingüística y cultural de su entorno, manifestando interés por otras lenguas, etnias y culturas. 5.2. Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas, enriqueciendo sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural	BLOQUE G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales Obras plásticas: satisfacción por las producciones propias y colectivas, respeto hacia

			las de los demás e interés por comunicar proyectos, procedimientos y resultados
--	--	--	---

Tabla 5. Relación entre áreas implicadas, competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos que se van a llevar a cabo en la propuesta de intervención.

Nota. Adaptado del *Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León* (2022).

ANEXO 5: CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Área I: Crecimiento en armonía:

1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.

1.3 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.

- 1.4 Decidir, seleccionar y manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.
- 1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, valorando y ajustándose a sus posibilidades personales (Decreto 37/2022, pág 62).
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.
- 2.1 Identificar, expresar y valorar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones.
- 2.2 Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales.
- 2.4 Respetar y aceptar las características, intereses y gustos de los demás, mostrando actitudes de empatía y asertividad (Decreto 37/2022, pág. 62) .
4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos (Decreto 37/2022, pág. 46).
- 4.3 Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación y valorando la importancia de la amistad.
- 4.4 Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos.
- 4.6 Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión y resolución de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas.
- 4.8 Reconocer y valorar los diferentes oficios y servicios más significativos de la localidad junto con sus características y elementos, mostrando sensibilización y rechazo ante desigualdades.
- 4.10 Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas (Decreto 37/2022, pág. 64).

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno:

1. Identificar las características y funciones de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.

1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos reconociendo y comparando sus cualidades o atributos y funciones, mostrando curiosidad e interés.

1.4 Interpretar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para efectuar las medidas (Decreto 37/2022, pág. 85).

2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean (Decreto 37/2022, pág. 75).

2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante la organización de secuencias de actividades y la cooperación con sus iguales.

2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.

2.6 Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas (Decreto 37/2022, pág. 85).

Área III: Comunicación y representación de la realidad:

1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.

1.1. Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales, en situaciones comunicativas de progresiva

complejidad, atendiendo a las normas de la comunicación social con actitud cooperativa, en función de su desarrollo individual.

1.3. Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés, curiosidad y respeto por la diversidad de perfiles lingüísticos (Decreto 37/2022, pág. 117).

2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.

2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos respondiendo de forma adecuada (Decreto 37/2022, pág. 117).

3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.

3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral y/o de otros lenguajes, comunicando sentimientos, emociones, necesidades, deseos, intereses, opiniones, experiencias propias e información, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales.

3.2. Utilizar de forma espontánea las formas convencionales del lenguaje (saludar, despedirse, pedir disculpas, dar las gracias) respetando las normas lingüísticas establecidas.

3.6. Elaborar y explicar creaciones plásticas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes elementos, materiales, técnicas y procedimientos plásticos, participando activamente en el trabajo en pequeño y gran grupo cuando se precise (Decreto 37/2022, pág. 118).

4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad por comprender su funcionalidad y algunas de sus características.

4.1. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa atendiendo a su nivel de desarrollo (Decreto 37/2022, pág. 118).

5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural (Decreto 37/2022, pág. 96).

5.1. Relacionarse de forma respetuosa en la pluralidad lingüística y cultural de su entorno, manifestando interés por otras lenguas, etnias y culturas.

5.2. Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas, enriqueciendo sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural (Decreto 37/2022, pág. 119).

ANEXO 6: MATERIAL Y RECURSOS PARA LAS ACTIVIDADES

6.1 “What is a fruit shop?”

WHAT IS A FRUIT SHOP?

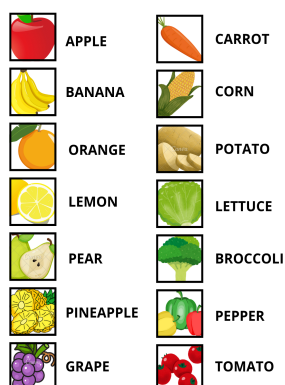


Figura 7. “What is a fruit shop?”

Nota. Imagen elaborada por la autora en Canva (2025).

6.2 “What do we want my fruit shop to be like? “

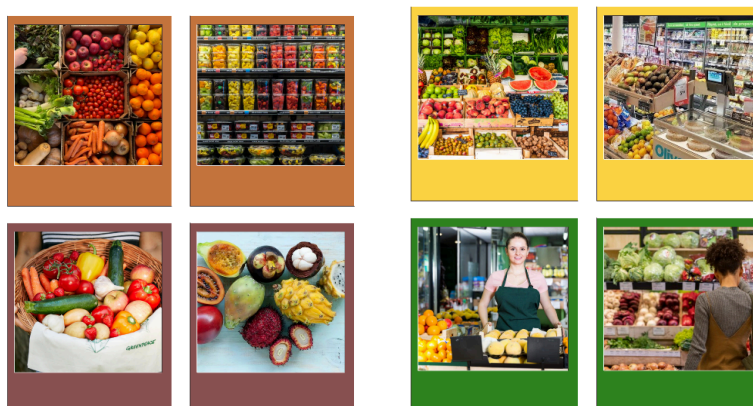


Figura 8. “What do we want my fruit shop to be like?”

Nota. Imagen elaborado por la autora en Canva con imágenes tomadas de iStock. (s.f.), Actual Fruveg. (2021, 6 de abril), Escuela de Artesanía. (s.f.), Directo al Paladar. (2023, 23 de agosto), Graneles El Montañés. (s.f.), Blueberries Consulting. (2023), Greenpeace España. (2022, 14 de octubre), y Occident. (s.f.)

6.3 “How do we pay in our fruit shop?”

HOW DO WE PAY IN OUR FRUIT SHOP?



Figura 9. “How do we pay in our fruit shop?”.

Nota. Imagen elaborada por la autora en Canva (2025).

6.4 “What people can see in the fruit shop?”

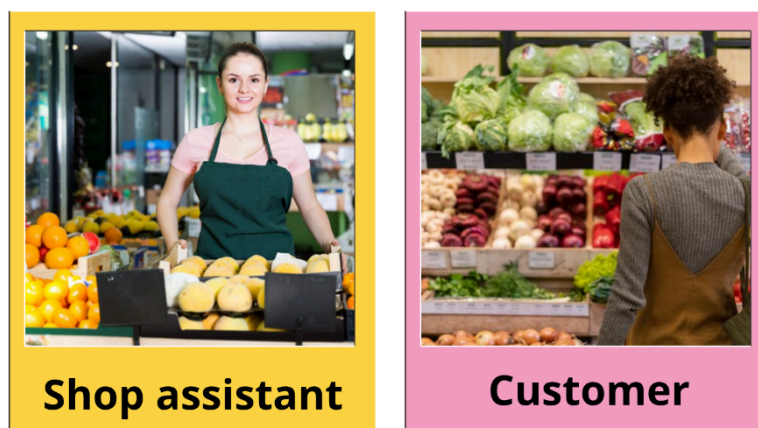


Figura 10. “What people can see in the fruit shop?”.

Nota. Imagen elaborada por la autora en Canva (2025) con imágenes tomadas de Escuela de Artesanía. (s.f.) y Directo al Paladar. (2023, 23 de agosto).

6.5 Domino

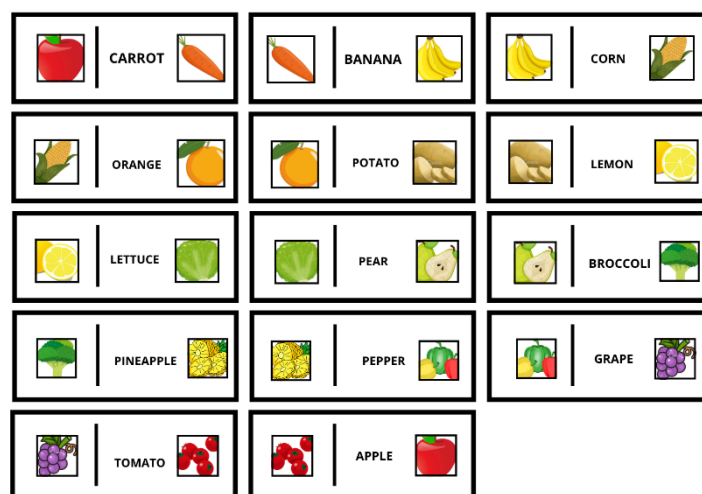


Figura 11. Domino

Nota. Imagen elaborada por la autora en Canva (2025).

6.6 Memory

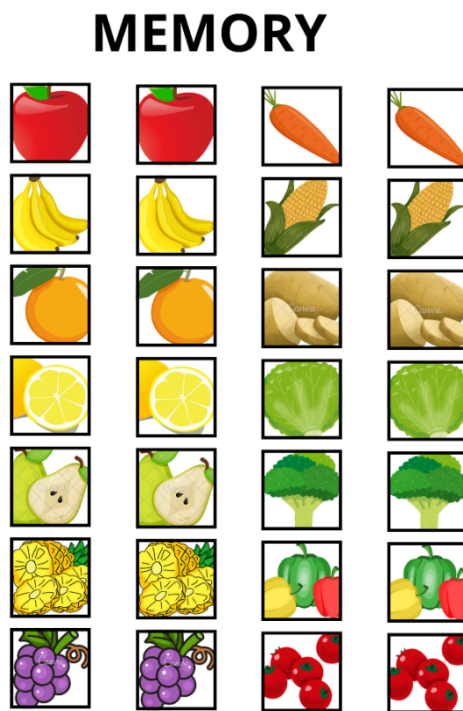


Figura 12. Memory.

Nota. Imagen elaborada por la autora en Canva (2025).

6.7 Juego de grafía

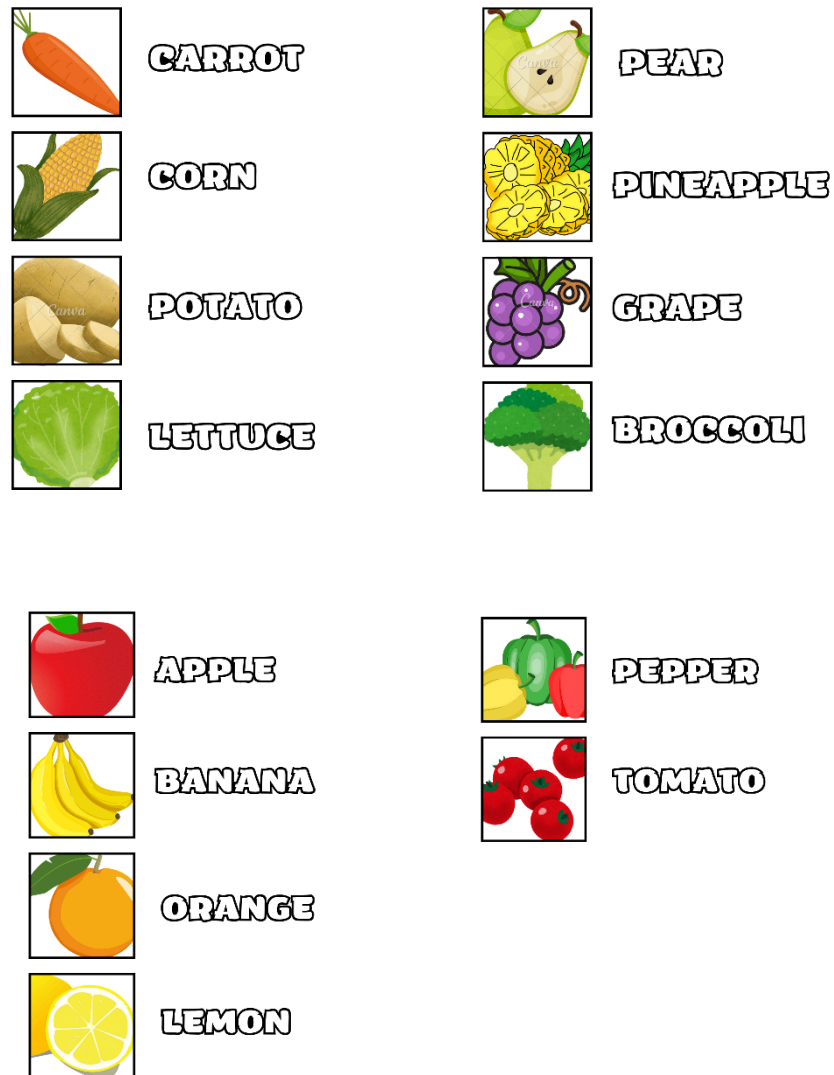
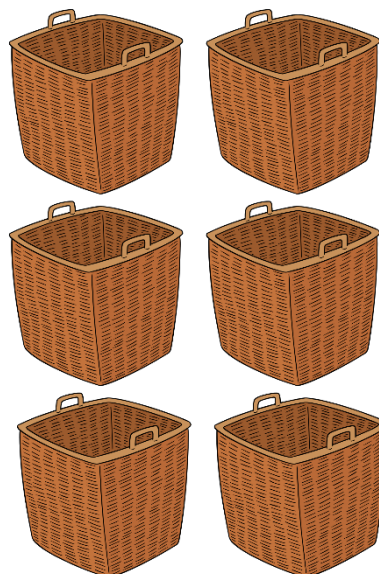
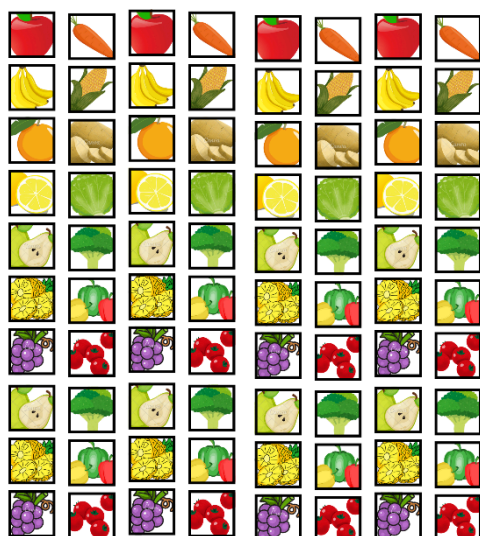


Figura 13. Juego de grafía.

Nota. Imagen elaborada por la autora en Canva (2025).

6.8 Juego de las cestas y frutas



SHOPPING LIST  ☐ BANANA ☐ LEMON ☒ PINEAPPLE ☐	SHOPPING LIST  ☐ APPLE ☐ CARROT ☐ ORANGE ☐	SHOPPING LIST  ☐ APPLE ☐ CARROT ☒ BANANA ☐	SHOPPING LIST  ☐ CORN ☐ ORANGE ☐ LEMON ☐
SHOPPING LIST  ☒ TOMATO ☐ BROCCOLI ☐ POTATO ☐	SHOPPING LIST  ☐ PEPPER ☒ LEMON ☐ GRAPE ☐	SHOPPING LIST  ☒ LETTUCE ☐ POTATO ☐ PEAR ☐	SHOPPING LIST  ☐ BROCCOLI ☐ PINEAPPLE ☐ PEPPER ☐
SHOPPING LIST  ☐ CORN ☐ LEMON ☐ ☐	SHOPPING LIST  ☐ APPLE ☒ LETTUCE ☐ ☐	SHOPPING LIST  ☐ GRAPE ☒ TOMATO ☐ ☐	SHOPPING LIST  ☐ CARROT ☐ ORANGE ☐ BROCCOLI ☐ PEPPER

Figura 14. Juego de cestas y frutas.

Nota. Imagen elaborada por la autora en Canva (2025).

6.9 Theatre in the fruit shop



Figura 15. Theatre in the fruit shop.

Nota. Imagen elaborada por la autora en Canva (2025).

6.10 Let's make our shopping list!

**LET'S MAKE OUR
SHOPPING LIST!**

SHOPPING LIST	
☐	
☐	
☐	
☐	

Figura 16. Let's make our shopping list.

Nota. Imagen elaborada por la autora en Canva (2025).

ANEXO 7: HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

7.1 Cuaderno del aula de la maestra

ACTIVIDAD	
Fecha de la actividad:	
Aspectos a nivel grupal: participación, comprensión, motivación, conflictos:	
Avances y dificultades comunes:	
Modificaciones o adaptaciones realizadas:	
Aspectos a destacar nivel individual:	
Aspecto a destacar para alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo:	
Aspectos para destacar sobre la labor docente:	
Otras observaciones:	

Tabla 21. Herramientas de evaluación, cuaderno del aula de la maestra.

Nota. Elaboración propia.

7.2 Lista de control

Indicadores de evaluación	Iniciado	En proceso	Conseguido
Conoce el nombre de las frutas en la segunda lengua extranjera.			
Conoce la figura del dependiente y algunas de sus funciones.			
Conoce las diferencias culturales entre las frutería de Reino Unido y España y las monedas de Reino Unido (libras) y España (euros).			
Aproximación al lenguaje escrito.			
Aproximación al lenguaje oral, en la que los alumnos producen e interpretan mensajes sobre la temática tratada en la segunda lengua.			
Desarrolla la motricidad fina.			
Aplica la expresión plástica en las creaciones sobre la temática tratada.			
Conoce habilidades sociales y fórmulas de cortesía en el juego simbólico, en la segunda lengua extranjera.			
Utiliza habilidades sociales y fórmulas de cortesía en el juego simbólico, en la segunda lengua extranjera.			
Aplica los conocimientos adquiridos en el juego simbólico.			
Fomenta la creatividad, innovación y el trabajo en equipo.			

Tabla 22. Herramientas de evaluación, lista de control.

Nota. Elaboración propia

7.3 Autoevaluación docente

Indicadores de evaluación	Si	A veces	No
Coherencia de los objetivos didácticos propuestos en relación con la edad de los alumnos.			
Vinculación de los objetivos didácticos planteados en las actividades realizadas.			
Correspondencia de las actividades realizadas en la propuesta de intervención.			
Grado de obtención de los objetivos en las actividades realizadas.			
Grado de conformidad con los resultados de las actividades realizadas.			
Conformidad con la metodología CLIL aplicada en la propuesta de intervención.			
Conformidad de la metodología Design Thinking aplicada en la propuesta de intervención.			
Coherencia en los criterios de evaluación establecidos en la propuesta de intervención.			
Coherencia de las herramientas de evaluación propuestas para la propuesta de intervención.			
Coherencia en la actuación docente con los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo o aquellos que presenten alguna actividad durante el transcurso de las actividades planteadas.			

Tabla 23. Herramientas de evaluación, autoevaluación docente.

Nota. Elaboración propia

BIBLIOGRAFÍA

- Actual Fruveg. (2021, 6 de abril). *Modelos de tiendas foodservice de frutas y verduras*.
<https://actualfruveg.com/2021/04/06/modelos-tiendas-foodservice-frutas-y-verduras/>
- Barrada Soto, E. (2022). Metodología activa: Design Thinking. En A. Agudelo, A. Jiménez, & A. Zúñiga (Eds.), *Estrategias Pedagógicas Innovadoras* (pp. xx-xx). Sello Editorial SedUnac.
- Blueberries Consulting. (2023). *La venta de frutas y verduras en envases de plástico estará prohibida en España en 2023*.
<https://blueberriesconsulting.com/la-venta-de-frutas-y-verduras-en-envases-de-plastico-estara-prohibida-en-espana-en-2023/>
- Caiza, A. P. A., Romero, G. D. L. Á. U., Vasconez, L. A. C., y Barragán, M. F. C. (2018). Estilos de aprendizaje y las habilidades metacognitivas infantiles. *Revista Boletín Redipe*, 7(7), 166-174.
- Canva. (2025). *Canva*. <https://www.canva.com/>
- Coyle, D., Hood, P., & Marsh, D. (2010). *CLIL: Content and language integrated learning*.
- Custodio Espinar, M. (2019). Los retos del docente AICLE.
- Directo al Paladar. (2023, 23 de agosto). *Una práctica común en supermercados que puede hacerte perder dinero comprando frutas y verduras*.
<https://www.directopaladar.com/actualidad-1/practica-comun-supermercados-que-puede-hacerte-perder-dinero-comprando-frutas-verduras>
- Escuela de Artesanía. (s.f.). *Curso de encargado de frutería*.
<https://escuelaartesania.com/cursos/encargado-fruteria/>
- Feito, R. M. (2007). La importancia de la lecto-escritura en el desarrollo de una metodología CLIL con alumnos de educación infantil. *THEORY BEHIND THE PRACTICE*, 15(1y2), 31.
- Fernández-Bernal, R. E., Cevallos-Carrión, F. E., Córdova-Cando, D. J., & Muñoz-Torres, C. R. (2021). Desarrollo cognitivo en el marco de la metodología experiencias de aprendizaje en el nivel inicial. *Polo del conocimiento*, 6(5), 554-559.

- Flores, H. A., Guerrero, J. J., & Luna, L. G. (2019). Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking. *Hamut ay*, 6(1), 82-95.
- Fukushima, M. (2009). *Gensha no mita business letter*. Toyo University International Exchange Center.
- García-Beltrán, E., Cantero Sandoval, A., & García Martín, R. (2024). CLIL+ TIC: Una propuesta para atender a la diversidad en educación secundaria. *CAUCE. Revista Internacional de Filología, Comunicación y sus Didácticas*, (46), 45-70.
- Graneles El Montañés. (s.f.). *Compra frutas y verduras a granel*. <https://graneleselmontanes.es/blog/compra-frutas-y-verduras-a-granel-b25.html>
- Greenpeace España. (2022, 14 de octubre). *Calendario de frutas y verduras de temporada*. <https://es.greenpeace.org/es/frutas-verduras-temporada/calendario/>
- Guillén, M. T. (2006). Aprendizaje y técnicas de enseñanza del inglés en la escuela. *Encuentro*, 16, 51-62.
- iStock. (s.f.). *Fotos de tienda de fruta y verdura*____ [Fotografía]. <https://www.istockphoto.com/es/fotos/tienda-de-fruta-y-verdura>
- Junta de Castilla y León. (2022, 29 de septiembre). *Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*. Boletín Oficial de Castilla y León. <https://bocyl.jcyl.es/>
- Macías, M. C. M. (2011). La importancia de la motivación en educación infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1-5.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2022, 2 de febrero). *Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil*. Boletín Oficial del Estado, núm. 28, 2 de febrero de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95>
- Morales, T. N. G., Saca, S. E. D., & Briones, M. R. V. (2024). Enseñanza de inglés mediante el enfoque CLIL (Content and Language Integrated Learning): Impacto en el aprendizaje de los estudiantes. *Revista Social Fronteriza*, 4(5), e45478-e45478.
- Morton, T. (2019). La evaluación en AICLE: dificultades y oportunidades. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (378), 11-18.

Occident. (s.f.). *Frutas exóticas en España*.
<https://www.occident.com/blog/frutas-exoticas-en-espana/>

- Pimentel Velázquez, C., & Pavón Vázquez, V. (2021). *La elaboración y evaluación de los materiales didácticos en AICLE*. En A. Centellas Rodrigo, A. K. Ahern, N. Alarcón Mosquera, J. Amenós Pons, J. M. Daniel, V. González, K. Griffin McNeil, V. Pavón Vázquez, M. Pérez Serrano, & C. Pimentel Velázquez (Coords.), *Lingüística aplicada: adquisición del español como lengua extranjera* (pp. 203-250). Editorial Silex.
- Redondo, M. C. M., & Bautista, D. L. (2002). Aprendizaje temprano de una segunda lengua. *Encuentro: revista de investigación e innovación en la clase de idiomas*, (13), 169-175.
- Rivera, C. E. A., Muñoz, K. M. E., Llumiquinga, P. L., Rodríguez, J. L. P., y Mariño, L. A. B. (2015). Importancia del idioma extranjero en el centro municipal de educación inicial „Pequeños Exploradores“ en Cantón mpo Rumiñahui. *Lecturas: Educación física y deportes*, (210), 4.
- Salcedo-Plaza, P. (2011). Neuroeducación: Incorporación de enseñanza basada en el funcionamiento del cerebro. WBT en la metodología CLIL. *Psychology*, 108(3), 567-579.
- Saura Nicolás, A. (2018). CLIL: Una exitosa propuesta metodológica para fomentar el bilingüismo. *PublicacionesDidácticas.com*, 100, 515-522.
- Speth, C. (2016). *El análisis DAFO: Los secretos para fortalecer su negocio*. 50Minutos. es.