



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO 2024/2025

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Título: Diseño de situaciones de aprendizaje para el aula de lengua inglesa en la etapa de infantil

Nombre del estudiante: Irene Martínez Sánchez

Nombre del tutor: Enrique Rollán Gallego

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo abordar la importancia de enseñar inglés a edades tempranas. Para ello, se ha realizado una búsqueda bibliográfica sobre las metodologías y los recursos que pueden ser utilizados, además de tratar la importancia de la motivación en el aula de inglés. También se ha diseñado una propuesta de Situación de Aprendizaje, dentro del ámbito de la comunicación y el lenguaje centrada en la enseñanza de una lengua extranjera: inglés. Está diseñada para niños y niñas de 4 años, es decir, el segundo curso del segundo ciclo, mediante la aplicación de diversas metodologías: DUA, metodologías lúdicas como el juego y la gamificación. La propuesta gira en torno al personaje de Mr. Potato que se utiliza como recurso motivador para trabajar el vocabulario de las partes del cuerpo. Durante la realización de las seis sesiones se desarrollan actividades que combinan cuentos, juegos y experiencias sensoriales con materiales flexibles y llamativos para el alumnado favoreciendo el desarrollo de la lengua inglesa.

Palabras clave: inglés, partes del cuerpo, educación infantil, situación de aprendizaje

ABSTRACT

This Final Degree Project aims to address the importance of teaching English at an early age. To this end, a literature review has been conducted on methodologies and resources that can be used, as well as the importance of motivation in the English classroom. Additionally, a Learning Situation has been designed, focusing on the teaching of a foreign language: English. It is intended for four-year-old children, that is, the second year of the second cycle, through the application of various methodologies such as UDL and playful methodologies such as games and gamification. The proposal revolves around the character Mr. Potato. Used as a motivational resource to work on vocabulary related to body parts. Throughout the six sessions, activities are carried out that combine storytelling, games and sensory experiences with flexible

and visually appealing materials for the children, promoting the development of the English language.

Keywords: English, body parts, early childhood education, learning situation.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	6
2.	OBJETIVOS.....	7
3.	JUSTIFICACIÓN DEL TEMA.....	7
4.	MARCO TEÓRICO.....	8
4.1	La enseñanza del inglés en Educación Infantil	9
4.2	Enfoques metodológicos en la enseñanza del inglés en la etapa de Infantil.....	13
4.3	Recursos didácticos y materiales para la enseñanza del inglés.....	17
4.4	Motivación en el aula.....	22
5.	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.....	27
5.1	Introducción	27
5.2	Fundamentación curricular	29
5.3	Metodología	30
5.4	Cronograma y organización del tiempo.....	31
5.5	Distribución de las sesiones	31
5.6	Evaluación.....	38
6.	CONCLUSIONES	43
7.	BIBLIOGRAFÍA	44
8.	ANEXOS.....	47

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente vivimos en un mundo donde la globalización cobra mucha importancia y por ende la importancia de comunicarnos tiene aún más relevancia. En las aulas de la actualidad se puede ver reflejada esta globalización ya que cada vez se ve más inclusión de alumnos de diferentes culturas, algo que enriquece el ambiente educativo. El idioma es esencial para comunicarnos y el aprendizaje de lenguas extranjeras se ha convertido en una de las competencias esenciales para el desarrollo individual de las personas. El inglés destaca por la cantidad de puertas que abre en tantos ámbitos como es el caso de la educación, de la ciencia, de los negocios, de la tecnología, etc. Por tanto, el inglés no solo abre puertas a nivel profesional, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y culturales. El aprendizaje de las lenguas extranjeras en esta etapa viene dado porque en el currículo vigente de infantil contiene 3 ámbitos: crecimiento en armonía, descubrimiento y exploración del entorno y la comunicación y representación de la realidad. Este último ámbito cobra especial relevancia ya que contribuye al desarrollo de la competencia comunicativa desde edades tempranas.

La etapa de Infantil es esencial y una gran oportunidad para aprovechar la gran plasticidad que tiene el cerebro en edades tan tempranas. Varios autores que se verán a lo largo del documento han demostrado que los niños de esta etapa tienen una gran capacidad de aprender y adquirir nuevas lenguas de forma natural especialmente cuando el aprendizaje se basa en el juego, la interacción y la exploración activa.

En este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se hará especial hincapié en la importancia del aprendizaje de la lengua inglesa en la etapa de Educación Infantil, analizando los beneficios de su enseñanza temprana y las metodologías más efectivas para puesta en práctica. Asimismo, se presentará una propuesta de situación de aprendizaje, enfocada en la adquisición de vocabulario básico, en este caso del cuerpo humano, y estructuras sencillas a

través de actividades lúdicas, teniendo en cuenta los contextos cercanos de los alumnos. Esta propuesta busca no solo facilitar el aprendizaje del idioma, sino también promover actitudes positivas hacia las lenguas extranjeras desde los primeros años de escolarización. Además, se tendrá en cuenta la posible diversidad que pueda existir en el aula, presentando métodos que se ajusten a las distintas culturas y problemáticas que puedan presentarse.

2. OBJETIVOS

Según la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, uno de los objetivos de la etapa es el siguiente: Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión. Por tanto, los objetivos que se desarrollarán a lo largo del documento serán los siguientes:

1. Desarrollar por medio de las Situaciones de Aprendizaje dinámicas el aprendizaje del inglés en el aula.
2. Validar la aplicabilidad de Situaciones de Aprendizaje en el aula.
3. Promover los beneficios cognitivos, sociales y emocionales del aprendizaje del inglés en edades tempranas.
4. Demostrar mediante una actitud positiva que el aprendizaje de lenguas extranjeras en etapas tempranas es posible.

3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

En primer lugar, es adecuado destacar el Artículo 27 de la Constitución Española de 1978, que establece que “todos tienen el derecho a la educación” y que “tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana en el respeto a los principios democráticos de convivencia y a los derechos y libertades fundamentales” (Constitución Española, 1978, art. 27). Este artículo subraya la gran importancia de impartir una educación integral desde las

primeras etapas, fomentando el desarrollo emocional, lingüístico y social además del desarrollo cognitivo de los niños y las niñas.

El aprendizaje del inglés en la Educación Infantil cobra especial relevancia en el marco de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, que promueve una educación inclusiva, equitativa y de calidad, adaptada a las demandas de una sociedad globalizada y multicultural. La LOMLOE subraya la importancia de las lenguas extranjeras como parte esencial del currículo, impulsando su aprendizaje desde las primeras etapas educativas para favorecer la adquisición progresiva de competencias comunicativas y culturales.

En el Real Decreto 95/2022 de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil se explica que las administraciones educativas podrán establecer el uso de metodologías de aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras, sin que ello suponga modificación de los aspectos básicos regulados en el presente real decreto. En este caso, procurarán que a lo largo de la etapa el alumnado desarrolle de manera equilibrada su competencia en las distintas lenguas.

El Decreto 37/2022 destaca la necesidad de iniciar el aprendizaje de lenguas extranjeras desde edades tempranas, aprovechando la plasticidad cerebral característica de esta etapa. Asimismo, se insiste en la utilización de metodologías basadas en el juego, la exploración y la interacción activa, permitiendo que los niños adquieran el idioma de manera natural y significativa.

4. MARCO TEÓRICO

A lo largo del marco teórico se va a poder comprobar como la enseñanza de las lenguas extranjeras, en este caso el inglés, ha adquirido gran relevancia debido a la globalización y a que vivimos en una sociedad donde el multilingüismo cobra cada vez más

importancia. Pero ¿qué entendemos por multilingüismo? El Consejo de Europa (2002) señala que el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas lo define como: “el conocimiento de varias lenguas o la coexistencia de distintas lenguas en una sociedad determinada.”

Según la Comisión Europea, la importancia de aprender un segundo idioma, en este caso el inglés, no es solo importante en el ámbito educativo, sino que también favorece el desarrollo cognitivo, social y emocional (Pinter, 2011). Varios autores hablan sobre la capacidad innata de los niños para aprender idiomas, tal y como habla Chomsky en su teoría de la gramática universal, lo que facilita en esta etapa evolutiva la adquisición de nuevas lenguas.

La didáctica de inglés en Educación Infantil se basa en teorías participativas y lúdicas por ejemplo el juego, los cuentos y la música, que fomentan el aprendizaje significativo y sobre todo la motivación del alumnado al ser partícipes en las actividades. Según Vygotsky (1978), el juego es la principal actividad a través de la cual los niños construyen conocimiento, desarrollan habilidades comunicativas y exploran el mundo que les rodea.

4.1 La enseñanza del inglés en Educación Infantil

A lo largo de la historia de la educación no se le ha dado mucha importancia a la enseñanza del inglés y, sobre todo, en edades tan tempranas. Sin embargo, con el paso del tiempo esta perspectiva ha cambiado. La autora Álvarez Díez (2010) da mucha importancia al aprendizaje del inglés entre los 3 y 6 años ya que genera beneficios cognitivos y comunicativos. Según esta autora, campos como la psicología y la pedagogía han hecho hincapié en que, debido a la alta plasticidad cerebral que caracteriza los primeros años de vida, es fundamental iniciar el aprendizaje de una segunda lengua, en este caso el inglés. Durante esta etapa, el cerebro está en desarrollo, creando y multiplicando las conexiones

neuronales. Por este mismo motivo, empezar el aprendizaje de una nueva lengua durante este periodo estimula más estas conexiones (Muñoz, 2006). La edad más adecuada para comenzar con el aprendizaje de la lengua inglesa es aproximadamente entre los tres y los doce años ya que es uno de los momentos donde el aprendizaje es más natural sin presiones académicas, sociales y emocionales que pueden surgir en años posteriores (Álvarez Díez, 2010).

El aprendizaje del inglés en Educación Infantil no es solamente algo lingüístico, sino que también es un proceso cognitivo que implica la resolución de problemas, pensamiento crítico y flexibilidad mental ya que el alumnado que comienza desde edades tempranas a aprender una nueva lengua muestra mayores niveles de capacidad de adaptación cognitiva y niveles de creatividad (Álvarez Díez, 2010).

4.1.1 Ventajas de empezar la enseñanza del inglés en la etapa de Infantil

Álvarez Díez (2010) comenta que existen numerosas ventajas para el desarrollo cognitivo y lingüístico del alumnado de esta etapa. Una de las ventajas más importantes es que cuanto antes se empiece el aprendizaje de la lengua, el alumnado tendrá más posibilidades de alcanzar un gran nivel de esta. Sin embargo, no solo existen ventajas en el ámbito de la competencia lingüística, sino que también fomenta el desarrollo de la metalingüística y facilita la adquisición de la conciencia cultural ya que el alumnado empieza a desarrollar la comprensión de la diversidad lingüística y cultural (Muñoz, 2006).

Durante los primeros años de escolarización, el alumnado se encuentra muy receptivo en cuanto a nuevas ideas, lo que es una gran oportunidad para favorecer el desarrollo de un entendimiento global (Álvarez Díez, 2010). Esto se debe a que es significativo para promover el pensamiento intercultural, permitiendo al alumnado tener diferentes puntos de vista más abiertos y diversos. Además, los niños y las niñas de estas edades pasan por un proceso de transición desde el egocentrismo hacia la reciprocidad como dijeron Lambert y Klineberg

(1967): "Los niños están en el proceso de pasar del egocentrismo a la reciprocidad, y la información que reciben antes de los 10 años de edad es crítica en estas fases".

Según Álvarez Díez (2010), otra de las ventajas a destacar es la mejora en las habilidades comunicativas. El alumnado que aprende el inglés tiene más destrezas a la hora de desarrollar una buena pronunciación y entonación. También se desarrolla la memoria auditiva y la capacidad de escucha activa. Durante este proceso el alumnado puede ver el lenguaje como un sistema, comprendiendo que un objeto puede tener distintos nombres dependiendo de la lengua que se esté hablando (Álvarez Díez, 2010).

Otra de las ventajas a destacar según Álvarez Díez (2010) es la mejora de las habilidades cognitivas debido a que, al aprender una nueva lengua, es necesario que aprenda otro tipo de habilidades ya que, ayudarán al alumnado a prepararse para un mundo en constante cambio. Esta autora también comenta que cuando se expone al alumnado a una situación nueva, su desarrollo cognitivo se estimula y, sobre todo, a estas edades tan tempranas se fomenta su creatividad y flexibilidad, teniendo así mejor desarrollo cognitivo que el alumnado que no aprende una segunda lengua.

Por último, Álvarez Díez (2010) habla de que también aporta muchos beneficios personales ya que se aprende sobre otras culturas, preparando al alumnado para un mejor futuro en la sociedad y adquiriendo más ventajas en el aspecto social. Esto se debe a que se amplía la comunicación con otras personas mejorando su desarrollo personal y fomentando así su autoestima.

En resumen, el aprendizaje de una nueva lengua, en este caso la enseñanza del inglés en Educación Infantil es realmente importante y sobre todo beneficioso para el alumnado. Diversos autores como Álvarez Díez (2010) y Muñoz (2006) destacan que es recomendable iniciar el aprendizaje del inglés entre los 3 y 6 años ya que existe plasticidad cerebral durante

esta etapa, favoreciendo la creación de conexiones neuronales facilitando así la adquisición de nuevas lenguas. Además, durante esta etapa el aprendizaje ocurre de manera natural sin ningún tipo de presión.

Finalmente, aparte de los beneficios ya comentados, también el contacto con otras lenguas y culturas favorece la autoestima del alumnado, el desarrollo de habilidades sociales y le prepara para un futuro donde la sociedad cada vez será más diversa y globalizada.

4.1.2 Relación de la enseñanza del inglés con los Objetivos de desarrollo sostenible de la Agenda 2030

Según las Naciones Unidas, los Objetivos de desarrollo sostenible (ODS) son un plan para conseguir un futuro sostenible para todos. Estos 17 objetivos se interrelacionan entre ellos teniendo en cuenta los desafíos como la pobreza, la desigualdad, el clima, etc.

La enseñanza del inglés en Educación Infantil puede llegar a tener un papel clave en el cumplimiento de varios Objetivos. El ODS 4: Educación de calidad habla sobre la importancia de que en las aulas haya una educación inclusiva y equitativa, por tanto, la introducción del inglés en edades tempranas a través de metodologías lúdicas contribuye al desarrollo del alumnado ampliando sus oportunidades de aprendizaje.

Por otro lado, enseñar inglés desde la inclusión favorece el desarrollo de dos ODS: ODS 5: Igualdad de género y el ODS 10: Reducción de las desigualdades. Esto se debe a que el hecho de permitir el acceso equitativo a una lengua extranjera, independientemente de su contexto socioeconómico o social, es realmente importante en el mundo globalizado.

Por último, a modo de resumen, enseñar el inglés en Educación Infantil mediante un enfoque lúdico e inclusivo contribuye en gran medida al cumplimiento de los ODS propuestos por la Agenda 2030.

4.2 Enfoques metodológicos en la enseñanza del inglés en la etapa de Infantil

Actualmente hay muchas metodologías que se pueden utilizar en el aula. Sin embargo, el enfoque metodológico en la enseñanza del inglés es fundamental ya que puede llegar a determinar la manera en la que el alumnado se aproxima al idioma. La etapa de Infantil se caracteriza por la curiosidad, el juego, la necesidad de movimiento entre muchas otras características, por lo que resulta imprescindible adaptar al aula metodologías activas y lúdicas que fomenten el aprendizaje significativo del alumnado. Por tanto, a lo largo de este apartado se abordarán los principales enfoques metodológicos aplicados en el aula de inglés de Educación Infantil.

4.2.1 Método de la Respuesta Física Total (TPR)

El método de la Respuesta Física Total (TPR, por sus siglas en inglés) es otra manera de la enseñanza del inglés en Educación Infantil. Esta metodología, desarrollada por James Asher, se basa en la asociación entre el lenguaje y el movimiento corporal. En la etapa infantil, esta técnica resulta especialmente eficaz porque permite al niño comprender el idioma a través de órdenes físicas y actuar en consecuencia, sin necesidad de producción verbal inmediata (Navés, 2009). Asimismo, este método se fundamenta en el enfoque natural del aprendizaje de lenguas, por tanto, el alumnado estará expuesto durante un periodo de tiempo a la lengua que están aprendiendo. Esto les permitirá construir una representación mental del nuevo idioma lo que posteriormente facilitará su transición para entrar en la etapa de activación (Canga Alonso, 2012).

Para comprender las características fundamentales de este método, según Canga Alonso (2012) hay tres aspectos para tener en cuenta: la teoría lingüística, la teoría pedagógica y la teoría sociolingüística. Desde el enfoque lingüístico, el verbo tiene un papel fundamental en el proceso de aprendizaje y uso de la lengua. En cuanto a la teoría

pedagógica, se basa en la psicología conductista debido a que el aprendizaje se basa en el estímulo y respuesta, reforzando así la relación entre el desarrollo motor y la adquisición de una segunda lengua. Desde el punto de vista de la teoría sociolingüística, este método no establece restricciones en relación con los grupos sociales que acceden al aprendizaje de nuevas lenguas.

Canga Alonso (2012) llevó a cabo una investigación en un centro educativo de Asturias, España, con niños de Educación Infantil, donde aplicó el método TPR. Los resultados indicaron que la mayoría de los alumnos eran capaces de responder físicamente a las órdenes dadas en inglés, aunque pocos lograban verbalizarlas. Este estudio resalta la eficacia del TPR en la comprensión y respuesta física al lenguaje, lo cual es especialmente beneficioso en las primeras etapas del aprendizaje de una lengua extranjera.

4.2.2 Método comunicativo

Según García Armendáriz, Martínez Mongay y Matellanes Marcos (2003), este método comienza en la década de los 70 como respuesta a un cambio en el aprendizaje de nuevas lenguas. Esto supuso un cambio en las bases teóricas de la didáctica y del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta corriente metodológica considera la lengua como un instrumento de comunicación y no tanto como un objeto de conocimiento en sí mismo. Por este mismo motivo, conocer una lengua no es solamente aprender las normas que la rigen, sino que va más allá del simple conocimiento del sistema lingüístico. Siguiendo esta misma línea, se busca que el alumnado entienda que lo gramaticalmente correcto no siempre es lo comunicativamente adecuado y que se necesitan varios conocimientos para lograr una comunicación satisfactoria. Sin embargo, es importante conocer las normas gramaticales y saber usarlas, pero lo prioritario es saber comunicarse en cada situación a pesar de los errores

que se puedan cometer. Por tanto, el error se convierte en una fase por la cual el alumnado va a pasar para aprender a comunicarse.

El instrumento que se usa en esta metodología es hacer que haya conversaciones significativas para que el alumnado sienta la necesidad de comunicarse. Asimismo, estas conversaciones deben de aproximarse a la realidad del alumnado (García Armendáriz, Martínez Mongay y Matellanes Marcos, 2003).

Algunas características de esta metodología según Richards, J. y Rodges, T. (1998) son las siguientes:

- Se puede usar la lengua materna de manera moderada cuando sea necesario.
- Se puede usar la traducción cuando sea necesario y el alumnado se pueda beneficiar de ello.
- El profesorado debe motivar al alumnado a trabajar con la lengua.
- Los recursos que se utilicen deben de tener en cuenta la edad del alumnado, sus intereses, gustos, etc.

4.2.3 AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenido y Lengua Extranjera)

Ruiz De Zarobe (2001) define esta metodología como: “cualquier contexto educativo en el que se usa una lengua extranjera como medio de enseñanza-aprendizaje de contenidos no relacionados con la lengua en sí”. El término AICLE, creado por David Marsh (1994), se basa en “las situaciones en las que las materias se enseñan a través de una lengua extranjera con un doble objetivo, el aprendizaje de contenidos y el aprendizaje simultáneo de una lengua extranjera”.

La Universitat Pompeu Fabra. (s.f.) indica algunos de los principios generales del AICLE:

- Seleccionar contenidos que sean comprensibles para el alumnado
- Participación activa
- Se da mucha a la teoría y a la práctica
- Se incentivan las habilidades orales del alumnado

4.2.4 Aprendizaje del inglés basado en el juego

La actividad más significativa en los niños y las niñas durante la etapa de Educación Infantil es el juego. En el ámbito educativo, no solo es una forma de entretenimiento, sino que también es fundamental para el desarrollo del niño. En el ámbito de las lenguas extranjeras, el juego se convierte en un recurso metodológico muy importante. Según Fonseca Mora y Martín-Pulido (2015), el uso de recursos lúdicos favorece la adquisición del lenguaje al involucrar todos los sentidos y fomentar la participación activa del alumnado. Estos autores hablan sobre la importancia de seleccionar correctamente los recursos y materiales, teniendo en cuenta los objetivos de la etapa educativa en la que se trabaja, como por ejemplo el desarrollo cognitivo, motriz y afectivo-social.

A lo largo de los años, el juego se suele haber concebido como una actividad lúdica con la cual los niños y las niñas simplemente se divertían, sin embargo, también favorece el desarrollo cognitivo, social, emocional y lingüístico del alumnado. Bermejo Cabezas y Blázquez Contreras (2016) explican que es un método de enseñanza que está estructurado para enseñar contenidos escolares. Además, está pensado y diseñado para que el alumnado pueda aprender a la vez que juega, conteniendo así un objetivo concreto. Para ello, se diseñan los juegos didácticos. Estos permiten introducir vocabulario, estructuras gramaticales simples y rutinas en contextos significativos. Juegos como el “Simon says”, juegos de memoria, bingo o juegos de clasificación estimulan la comprensión auditiva y la producción oral sin presión formal (Estaire y Zanon, 2013). Según Decroly, los juegos educativos tienen unas

características: su finalidad principal es ofrecer al niño objetos que favorezcan el desarrollo de las funciones mentales y la iniciación de ciertos conocimientos, y permitan repeticiones frecuentes para desarrollar capacidades como la atención, la retención y la comprensión del niño. Se realizan de manera individual, pero algunos pueden ser en grupos pequeños. También se hacen con el alumnado sentado y en el interior del aula. En cuanto a los materiales deben ser ligeros y sencillos, colocados en zonas de fácil accesibilidad para que el alumnado pueda cogerlos y guardarlos de manera autónoma.

4.3 Recursos didácticos y materiales para la enseñanza del inglés

En la etapa de Educación Infantil la elección de los recursos didácticos y materiales en el aula de inglés es fundamental para que se favorezca un aprendizaje significativo, motivador y adaptado a las características del alumnado. Sin embargo, hay una serie de criterios que se deben tener en cuenta a la hora de seleccionar los materiales correctamente.

4.3.1 Criterios de selección de materiales

En la actualidad existen muchos recursos tanto físicos, que puedan ser manipulados, como en internet para la enseñanza de inglés en la etapa de Infantil. Para ello hay que tener en cuenta las competencias cognitivas, psicomotrices y afectivo-sociales.

Durante estas primeras etapas de escolarización es fundamental que los aprendizajes orientados hacia el conocimiento de su propia persona y de las capacidades que tienen para usar con autonomía los recursos de las distintas actividades (Fonseca Mora y Martín-Pulido, 2015). Estos dos autores explican que, durante el proceso de adquisición de la autonomía, el lenguaje verbal es realmente importante ya que en estos momentos es cuando se comienza la enseñanza formal y sistemática de la lengua al animarlos a participar en contextos donde puedan desarrollar las capacidades comunicativas. Además, también hay que tener en cuenta otros tipos de lenguajes que existen como por ejemplo el corporal, el audiovisual, el artístico

y el matemático que todos en conjunto contribuyen al desarrollo del lenguaje. Por tanto, teniendo en cuenta lo explicado, nos servirá como criterios de selección de los materiales y recursos necesarios, además de tantos otros aspectos como es el caso de la organización del aula, los estilos de aprendizaje, etc.

4.3.2 Los materiales impresos

Según los autores Fonseca Mora y Martín-Pulido (2015), dentro de este tipo de materiales nos podemos encontrar con fichas de actividades y libros de texto, unos de los recursos más utilizados dentro del aula. Estos pueden ser utilizados de manera complementaria o como material principal.

En cuanto a los libros de texto, suelen estar diseñados con contenidos llamativos para el alumnado y con poca letra. Además, estos libros suelen contener pegatinas y material manipulativo para así reafirmar los conocimientos. En cuanto a las fichas de actividades, se centran en la asociación de imagen y palabra entre otras cosas y el alumnado las completa ya sea coloreando, uniendo una imagen con su palabra correspondiente, etc.

Las ventajas de este tipo de material es que refuerzan el aprendizaje del alumnado ya que con esto refuerzan el vocabulario y todo lo trabajado anteriormente, también facilitan la evaluación pudiendo ver así el progreso de cada alumno y por último permiten una secuencia clara y ordenada de los contenidos que se van a aprender durante el curso. Las desventajas que podemos encontrar es que pueden reducir la motivación del alumnado ya que las actividades pueden llegar a ser muy monótonas, también pueden limitar la creatividad del grupo ya que puede que no se adapten a las distintas formas de aprendizaje de cada alumno o alumna.

4.3.3 Materiales TIC

En la actualidad, debido a los grandes avances tecnológicos y a las oportunidades que ofrecen en el ámbito de la educación, se le da gran importancia al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en edades tempranas. Esto se debe a que se puede realizar la enseñanza a través de recursos que combinan la música y las imágenes creados exclusivamente para el aprendizaje de lenguas extranjeras en Educación Infantil (Fonseca Mora y Martín-Pulido, 2015).

Según Fonseca Mora y Martín-Pulido (2015), el uso de las TIC en estas edades requiere por parte del profesorado un manejo del proceso de enseñanza-aprendizaje, un dominio completo de los contenidos que quiere que el alumnado aprenda y por último una gran capacidad de planificación y organización. Además, si va a impartir inglés como lengua extranjera, es necesario que tenga buen nivel en cuanto a vocabulario y expresión oral además de conocer las bases conceptuales en las que se apoya el desarrollo de la lectoescritura en estas edades.

No obstante, varios autores hablan sobre las desventajas que tiene el uso inadecuado de las TIC en el aula. Según Wyeth (2006) cuando el alumnado interactúa con el ordenador y no está bien planificado puede llegar a generar aburrimiento, desinterés e incluso frustración en los niños. Sheingold (1987) habló sobre una polémica que sigue causando controversia actualmente, sobre el papel de los ordenadores en contextos educativos que abarca el ordenador como recurso habitual en el aula frente a su uso limitado en momentos específicos.

En la actualidad el uso de pizarras digitales, ordenadores y tablets permite nuevas formas para enseñar en Educación Infantil. Lo más importante en este contexto es la adecuada elección de los recursos digitales para obtener mejores resultados. Amante (2007) también habla de que los recursos educativos deben ser visualmente atractivos, abiertos a la exploración y que se adapten a los distintos objetivos de la etapa.

4.3.4 Material audiovisual

Los materiales audiovisuales son herramientas fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que combinan estímulos auditivos y visuales favoreciendo así la comprensión de los contenidos (Fonseca Mora y Martín-Pulido, 2015). Estos recursos pueden ser videos, fotografías, aplicaciones, etc.

En el ámbito de la enseñanza del inglés, este tipo de materiales son realmente útiles para el desarrollo de las destrezas fonológicas y el esquema visual-espacial (Baddeley, 2012). Además, los recursos que integran música, ritmo y lenguaje han demostrado ser eficaces a la hora de mejorar la capacidad lectora ya que trabajan la discriminación melódica, rítmica y armónica de las frases tanto musicales como verbales (Fonseca-Mora, 2013).

El alumnado de estas edades disfruta de la experiencia musical a través de distintos medios ya que están expuestos constantemente a la música, obteniendo el interés de los niños y las niñas. Por ello, la elección de los vídeos musicales es muy importante a la hora de programar cualquier tipo de actividad para así obtener gran interacción por parte del alumnado (Fonseca Mora y Martín-Pulido, 2015). Tanto la canción como el vídeo seleccionados tienen que ser motivadores y adaptados a las características del alumnado. Las melodías sencillas, repetitivas y con ritmo ayudan a que todo el grupo siga la canción con una participación activa y aprendiendo las estructuras lingüísticas básicas. Los vídeos deben tener elementos que sean visuales y atractivos para el alumnado conteniendo colores, objetos familiares y elementos repetitivos. Además, el contenido debe estar relacionado con aspectos que les interese según la etapa educativa en la que estén, como los colores, las estaciones, los números, los animales, las partes del cuerpo o la familia. Esto ayuda a que el aprendizaje sea significativo para el alumnado reforzando la adquisición del vocabulario en la lengua extranjera (Fonseca Mora y Martín-Pulido, 2015).

Otra de las características según Fonseca Mora y Martín-Pulido (2015) es que, para seleccionar un buen material audiovisual para el aprendizaje de lengua extranjera, hay que tener en cuenta que ayude a conseguir los objetivos de la unidad didáctica preparada por el profesorado. Por ejemplo, si el profesorado está trabajando con una unidad didáctica sobre las partes del cuerpo, es conveniente que los videos incluyan algunas de esas partes para que el alumnado aprenda a nivel fonológico algunas palabras.

Según García-Sánchez (2015), las canciones ayudan a fijar el contenido lingüístico gracias a la musicalidad y la repetición, y crean un ambiente positivo y cooperativo en el aula. El uso de canciones para introducir al alumnado el aprendizaje de una segunda lengua, supone un alto grado de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Álvarez, 2017). El uso de canciones en inglés contribuye de manera significativa al enriquecimiento del vocabulario, adquiriendo también las estructuras gramaticales de la lengua extranjera. Lynch (2005) habla sobre la importancia de que el profesorado haga uso de las canciones como parte de sus recursos didácticos. Esto es muy recomendable en edades tempranas ya que resultan realmente atractivas y motivadoras para el alumnado. En definitiva, el uso de canciones en el aprendizaje de idiomas es una herramienta lúdica para el alumnado.

4.3.5 Materiales con objetos reales

Según Fonseca Mora y Martín-Pulido (2015), el uso de objetos reales en el aula es una gran herramienta didáctica utilizada por el profesorado en la enseñanza de lenguas extranjeras en la etapa de Infantil. Seaton (1982), hace referencia a los objetos que se utilizan con alguna finalidad pedagógica y pueden ser objetos del entorno del aula como por ejemplo juguetes o también pueden ser objetos traídos por el profesorado o el alumnado como por ejemplo ropa.

El uso de estos objetos permite una conexión entre la lengua y el mundo físico ya que al manipularlos fomentan el aprendizaje significativo y la motivación. En este sentido,

Berwald (1987) señala que estos objetos aumentan el interés del alumnado por la lengua y la cultura que se está trabajando.

Por tanto, durante esta etapa es realmente beneficioso para el alumnado que puedan tocar, ver y manipular los objetos relacionados con el vocabulario, ya que cuanto más experiencial sea el aprendizaje mejor será para el grupo (Fonseca Mora y Martín-Pulido, 2015).

4.3.6 Cuentos y dramatizaciones

El uso de cuentos en inglés favorece la comprensión del lenguaje a través de la narrativa, la gestualidad y los apoyos visuales. Además, las dramatizaciones permiten que el alumnado recree situaciones comunicativas reales o imaginarias, consolidando así estructuras lingüísticas de forma vivencial (López Valero y Pujol, 2010).

4.4 Motivación en el aula

En el artículo de Tivan Soria y Zambrano Vélez (2024) definen la motivación como lo siguiente: según Benallou (2023) la motivación es un concepto psicológico que hace referencia a los procesos que inician, dirigen y mantienen el comportamiento orientado hacia el logro de metas o la satisfacción de necesidades. Además, Rivera et al. (2020) hablan de que la motivación puede ser influenciada por factores internos como, por ejemplo: las necesidades y deseos individuales. Como factores externos están: recompensas, expectativas sociales y situaciones ambientales.

Según Tivan Soria y Zambrano Vélez (2024) para alcanzar la máxima motivación en el alumnado de la etapa de Educación Infantil es imprescindible fijar objetivos realistas y alcanzables que permitan al alumnado aumentar su autoestima, fomentando así una actitud positiva durante el aprendizaje (Miño et al., 2019). Además, en esta etapa es fundamental fomentar la autonomía, la responsabilidad y la toma de decisiones, promoviendo la

colaboración entre iguales, facilitando el aprendizaje mutuo y el desarrollo de habilidades emocionales (Mero et al, 2021). Cuando la motivación se realiza de manera efectiva, en el aula y en el grupo de alumnos y alumnas se pueden llegar a ver mayor participación, curiosidad, mejor retención de conocimientos, pensamiento creativo y mejor preparación para distintos aprendizajes (Miñan y Espinoza, 2020).

Los autores Tivan Soria y Zambrano Vélez (2024) también hablan sobre el papel del docente en cuanto a la motivación. El profesorado puede llegar a generar confianza en el alumnado a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo más importancia al utilizar enfoques como el aprendizaje basado en el juego, el uso de las tecnologías, entre otros (Tivan Soria y Zambrano Vélez, 2024; Ojeda, 2020). Por tanto, la motivación debe concebirse como un proceso que puede ser influido por el ambiente en el aula y las relaciones interpersonales que se crean en ella además de las estrategias pedagógicas que utiliza el profesorado (Barrios Espinosa, 1997). Por esto mismo, es fundamental que haya un clima de seguridad y confianza en el aula para que el alumnado se atreva y tenga intenciones para hablar en una lengua que no dominan. Si el clima del aula no presenta las características mencionadas es probable que genere inseguridad y ansiedad en el alumnado. Además de la importancia del profesorado hay que destacar también el papel de las familias ya que es imprescindible que haya una colaboración entre padres y profesorado en el proceso educativo, lo que puede mejorar el progreso del aprendizaje y mejorar la motivación (Rivera et al., 2020).

La motivación es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula, y más aún en el de lengua extranjera. A estas edades el alumnado está en una etapa de su vida de completo desarrollo en la que domina el juego y la curiosidad. Además, es de gran importancia que el aprendizaje del idioma sea en un ambiente estimulante y positivo para el alumnado. el aprendizaje debe apoyarse en elementos auditivos, visuales y gestuales que

favorezcan la comprensión y la participación ya que el alumnado de Educación Infantil no tiene aún la capacidad de comprender explicaciones gramaticales (Pérez Esteve y Roig Estruch, 2009).

4.5.1 Motivación extrínseca e intrínseca

Martínez Agudo (2001) habla de que la motivación es fundamental en el aprendizaje de lenguas extranjeras y la psicología cognitiva ha realizado una clasificación de las distintas clases de motivación que hay: la motivación intrínseca y la motivación extrínseca.

La motivación intrínseca se relaciona con el deseo interno de aprender o el interés que despierta la propia actividad, favoreciendo en gran medida la autonomía del aprendizaje. En estas situaciones, el proceso de aprendizaje es vivencial como una actividad gratificante en sí misma (Deci, 1985). Este tipo de motivación es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la etapa de Educación Infantil. Según Miñan y Espinoza (2020), esta motivación puede desarrollarse si se tienen en cuenta correctamente los factores claves relacionados con el desarrollo infantil. En primer lugar, el alumnado muestra curiosidad natural por el mundo y el entorno que le rodea, esta característica puede utilizarse como herramienta para proporcionar actividades y materiales que sean interesantes. Esto estimula la curiosidad ya que les motiva a aprender de manera espontánea, por ello el entorno educativo debe tener una gran variedad de estímulos para así despertar el interés de descubrir y experimentar (Miñan y Espinoza, 2020). Miñan y Espinoza (2020) también nos habla sobre la importancia de saber los intereses del alumnado ya que crear actividades vinculadas a sus gustos puede fomentar la motivación intrínseca, favoreciendo así la participación y el disfrute durante el proceso de aprendizaje. Asimismo, el logro que sienten es determinante para este tipo de motivación ya que al realizar actividades adecuadas a su nivel de desarrollo y las hagan con éxito, el alumnado siente que es capaz de ello por lo que aumenta su confianza

(Miñan y Espinoza, 2020). La autonomía tiene un papel fundamental en este tipo de motivación ya que permitir que el alumnado tenga cierto control sobre su proceso de aprendizaje fomenta su responsabilidad e implicación ya que sienten que pueden tomar decisiones y por tanto se implican de manera activa (Miñan y Espinoza, 2020).

Por el contrario, la motivación extrínseca se relaciona con factores externos al alumnado impulsándole a realizar una determinada actividad con el objetivo de conseguir una recompensa o evitar una consecuencia negativa. Según Mendoza y Viguera (2019) una estrategia para motivar al alumnado de manera extrínseca consiste en usar recompensas ya sean pegatinas, sellos, refuerzos verbales positivos entre otros ya que pueden tener un gran impacto en su comportamiento. No obstante, este tipo de recompensas deben estar relacionadas con el nivel de esfuerzo y de logro del alumnado (Mendoza y Viguera, 2019). Otro aspecto que destacan Mendoza y Viguera (2019) es que hay que plantear desafíos y actividades adecuadas al alumnado ya que establecerles metas que sean alcanzables les hace sentirse motivados. La interacción social también tiene un papel importante ya que el poder colaborar con otros compañeros o compañeras a través de juegos cooperativos y dinámicas grupales estimula el interés por participar de manera activa, generando un entorno positivo (Ligeti et al., 2020). También se señala la importancia del feedback constructivo por parte del profesorado ya que esto ayuda al alumnado a saber lo que ha hecho bien o lo que puede mejorar (Ligeti et al., 2020). Por tanto, la figura del profesorado es realmente importante para motivar al alumnado ya que, si éste siente que recibe ayuda y atención por su parte, se sentirá valorado, seguro y entusiasmado, favoreciendo el desarrollo académico y el personal (Ligeti et al., 2020).

Sin embargo, según Martínez Agudo (2001) ambos tipos de motivación pueden interaccionar de manera complementaria ya que el alcanzar objetivos también influye en la implicación del alumnado. Por tanto, el sentido y el valor que el alumnado da a las actividades

es determinante para la capacidad de motivación, factor clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras. En este sentido, Brown (1994) explica tres dimensiones fundamentales de la motivación en el ámbito lingüístico: la primera es global que está relacionada con las actitudes hacia el aprendizaje de los distintos idiomas, la segunda es la situacional que está vinculada con el entorno y el contexto del aula y la tercera es la orientada a la tarea que se centra en la actividad que se realiza. La combinación de estas tres dimensiones puede que haga que el alumnado se implique significativamente en el aprendizaje de una nueva lengua desarrollando así sus competencias lingüísticas.

4.5.2 Principios de la motivación

Según Tivan Soria y Zambrano Vélez (2024) existen 3 principales principios de la motivación: el principio de la predisposición, el principio de la consecuencia y el principio de la vivencia.

En cuanto al principio de la predisposición se refiere a las actitudes, creencias y experiencias previas que tiene el alumnado a su alcance para poder realizar determinadas acciones dentro y fuera del aula (Narváez y Fárez, 2022).

En cuanto al principio de la consecuencia se refiere a la importancia que se da a los resultados, ya sean positivos o negativos. También se habla sobre las consecuencias que afectan al comportamiento del alumnado, por este mismo motivo es realmente importante trabajar con estrategias que fomenten el aprendizaje y la motivación en distintas situaciones (Narváez y Fárez, 2022).

En cuanto al principio de la vivencia se refiere a la importancia de experiencias vivenciales y significativas para el alumnado durante el proceso de motivación y aprendizaje. La integración de este tipo de experiencias y de actividades es fundamental para potenciar la motivación intrínseca y el desarrollo personal del alumnado (Narváez y Fárez, 2022).

5. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

5.1 Introducción

Según el Decreto 37/2022 define las situaciones de aprendizaje como el conjunto de momentos, circunstancias, disposiciones y escenarios alineados con las competencias clave y con las competencias específicas a ellas vinculadas, que requieren por parte del alumnado la resolución de actividades y tareas secuenciadas a través de la movilización de estrategias y contenidos, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las competencias.

Algunas de las características fundamentales es que deben ser globalizadas, es decir, incluir contenidos de varias áreas. Además, deben ser estimulantes, es decir, generar interés en el alumnado. También deben ser significativas ya que deberán partir de los conocimientos previos del alumnado en relación con contextos cotidianos de los ámbitos personal, familiar, social y/o educativo. Y por último deben ser inclusivas, deberán garantizar el acceso a las mismas de todo el alumnado, adecuándolas a sus características evolutivas y a sus ritmos y estilos de aprendizaje.

Según el Real Decreto 95/2022 las situaciones de aprendizaje deben plantear un reto en función de la edad y el desarrollo del alumnado, cuya resolución implique la movilización de manera integrada de lo aprendido en las tres áreas en las que se organiza la etapa de Infantil, a partir de la realización de distintas tareas y actividades. Asimismo, deben partir del planteamiento claro y preciso de los objetivos que se esperan conseguir y cuyo logro suponga la integración de un conjunto de saberes básicos. Además, deben proporcionarse escenarios en los que se favorezcan distintos tipos de agrupamiento, desde el individual al trabajo en grupos, para que el alumnado pueda asumir responsabilidades individuales, así como trabajar de manera cooperativa para afrontar la resolución del reto planteado.

5.2 Contextualización

Este TFG se va a desarrollar en un CEIP situado en el barrio de La Victoria en Valladolid caracterizado por su interculturalidad ya que gran parte del alumnado es extranjero y diversidad educativa. Es un centro de línea 1 en ambas etapas, las clases en la etapa de Infantil están compuestas por un total de 42 alumnos ya que en la clase de 3 años hay 14 alumnos, en la de 4 años hay 16 y en la de 5 años hay 12. En cuanto a la etapa de Primaria, nos encontramos con una ratio aproximada de 6x20.

El centro cuenta con una gran variedad de proyectos. Por ejemplo, el proyecto de medioambiente y huertos escolares, recreos activos, formación del profesorado, proyecto escuela libre de plástico, proyecto para la mejora de la comunicación en inglés, proyecto de mejora del éxito educativo para tercero de primaria y el plan codice TIC avanzado. En cuanto al proyecto para la mejora de la comunicación en inglés, se lleva a cabo debido a que en el CEIP Gonzalo de Córdoba ven necesario potenciar el desarrollo de la competencia lingüística en inglés desde Educación Infantil ya que hay un gran número de alumnado que está interesado en la adquisición de una lengua extranjera por lo que se ha ampliado el horario dedicado a ello, proponiendo 4 sesiones de media hora para cada uno de los niveles de Infantil. El currículo de infantil está organizado en áreas de conocimiento de la etapa las cuales se relacionan entre ellas y deben ser entendidas como ámbitos propios de la experiencia y el desarrollo infantil que están relacionados entre sí. En este sentido, aunque dentro del currículo de infantil la lengua extranjera aparece dentro del área de comunicación y representación de la realidad se tendrá en todo momento presente el enfoque globalizador de todas las áreas permitiendo trabajar y desarrollar competencias específicas de las otras dos áreas, tanto del área crecimiento en armonía como la de descubrimiento y exploración del entorno.

Esta situación de aprendizaje está creada para el alumnado del segundo curso del segundo ciclo de Educación Infantil, es decir, 4 años y a lo largo de esta situación de aprendizaje, “My body”, aprenderán y reconocerán las distintas partes del cuerpo en inglés.

Es una clase que tiene 16 alumnos, 6 niñas y 10 niños, caracterizada por el gran entusiasmo que tienen por aprender. Además, en esta clase es heterogénea porque existe diversidad tanto cultural como educativa. En cuanto a la diversidad educativa, según la instrucción del 24 de agosto de 2017, el grupo cuenta con un alumno dentro del grupo de Alumnado con Necesidades Educativas Especiales (ACNEE). Está dentro de la tipología de trastornos del espectro autista, en la categoría de trastorno autista. Hay que tener en cuenta que los niños que son extranjeros comprenden y se expresan en castellano, por lo que en general su ritmo de aprendizaje es correcto.

5.2 Fundamentación curricular

Para escribir los elementos curriculares de la situación de aprendizaje, se ha tenido en cuenta el Real 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.

Objetivos de enseñanza-aprendizaje:

- Reconocer las partes del cuerpo básicas para la etapa en inglés (head, arms, legs, hands, feet, eyes, nose, mouth, ears).
- Comprender y seguir instrucciones orales simples en inglés.
- Trabajar de forma cooperativa para ayudar a Mr. Potato.
- Participar activamente en canciones y juegos relacionados con las partes del cuerpo en inglés.
- Saber expresar rutinas diarias como saludos, greetings, the weather report, feelings, etc.

- Iniciarse en el descubrimiento de la cultura de los países de habla inglesa.

Competencias clave vinculadas a las competencias específicas:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- Competencia plurilingüe (CP)
- Competencia digital (CD)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

Elementos transversales:

Uso responsable de las tecnologías: en los momentos en que se utilizan recursos digitales para ver vídeos o incluso en la actividad del bee bot se introducen normas para fomentar un uso seguro.

Igualdad de género: las actividades están pensadas para evitar cualquier tipo de estereotipo. Se promueve la igualdad entre niños y niñas, quienes participan indistintamente en el cuidado de plantas o los juegos. Además, se utiliza un cuento e imágenes que muestran roles que favorecen una visión inclusiva de la realidad.

Educación en valores: en los juegos como la caja misteriosa, se trabaja el respeto de turnos y la empatía hacia el resto de alumnado. Además, en las asambleas y actividades grupales se les anima a participar, respetando siempre a los demás. Se trabaja también la resolución de conflictos favoreciendo la convivencia.

5.3 Metodología

A lo largo de esta situación de aprendizaje se utilizarán varias metodologías. La principal será el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), metodología activa en la que el alumnado es el protagonista ya que permite que construyan sus conocimientos a través de

experiencias reales, lo cual fomenta su autonomía, creatividad y pensamiento crítico. Además, se utilizará el juego con una gran variedad de actividades lúdicas y motivadoras para el alumnado. También el Aprendizaje Cooperativo formará parte de esta situación de aprendizaje ya que se le propondrá al alumnado participar en actividades en las que tendrán que trabajar en pequeños grupos. Además, se hará uso de las TIC de manera lúdica ya que es una herramienta muy valiosa que motiva al alumnado. Todas las actividades en esta situación de aprendizaje están diseñadas para que el alumnado participe activamente a lo largo del proceso de aprendizaje, dándoles la oportunidad de practicar el idioma, en este caso el inglés.

Además, se tendrá en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) que, según la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, se define como los procesos pedagógicos accesibles para todo el alumnado por la diversidad de estrategias y de recursos para la adaptación del currículo a las necesidades de los diferentes ritmos de aprendizaje. Por ello, para garantizar el aprendizaje de todo el alumnado, se adaptará el entorno y la enseñanza a sus diferentes formas de aprender. Para ello se hará lo siguiente:

- El cuento que se leerá en el aula tendrá muchas imágenes de gran tamaño para que sea llamativo.
- Los pictogramas y las imágenes de los juegos se harán grandes y con muchos colores.
- Se dará espacio a aquel alumnado que lo necesite.
- La profesora dará más apoyo a aquel alumnado que lo necesite.

5.4 Cronograma y organización del tiempo

Esta situación de aprendizaje se llevará a cabo a lo largo de 3 semanas, más concretamente 2 sesiones por cada semana que da un total de 6 sesiones. Cada sesión tendrá la siguiente distribución: [anexo 1](#).

5.5 Distribución de las sesiones

- Sesión 1: *"Let's meet Mr. Potato!"*

Esta primera sesión será de motivación para el alumnado donde a través de un cuento el profesorado introducirá el tema que se va a llevar a cabo y se buscará activar los conocimientos previos.

En primer lugar, se les presentará el personaje principal que los acompañará a lo largo de las sesiones y posteriormente se leerá el cuento. A lo largo del cuento aparecen distintas partes del cuerpo (eyes, ears, nose, mouth, arms, legs) que irán aprendiendo a lo largo de las sesiones por lo que después del cuento se hará una actividad.

La primera actividad consiste en que el profesorado deberá colocar las tarjetas de cada parte del cuerpo por toda la clase y el alumnado deberá ir a buscarlas. Por ejemplo, la profesora dice "nose", por tanto, los niños deberán de buscar y encontrar la tarjeta que tenga el dibujo de "nose", y así con todas las partes del cuerpo que se presentan en el cuento.

Para finalizar la sesión, en la pizarra digital se reproducirá la siguiente canción titulada "I've Got the Rhythm" y que tiene una duración de 1 minuto y 31 segundos. La profesora la pondrá dos veces y basándose en la imitación, bailará y cantará con el objetivo de que el alumnado le imite.

Después se les preguntará si les ha gustado las actividades que se han hecho a modo de autoevaluación.

- Espacio
 - Aula de referencia.
 - Espacio de asamblea con alfombra.
- Agrupamiento
 - En grupo toda la clase para la lectura del cuento y para la actividad.
- Recursos

- Cuento de Mr. Potato ([Anexo 2](#))
 - Tarjetas plastificadas con las ilustraciones de nose, mouth, ears, eyes, arms y legs. ([Anexo 3](#))
 - Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=C2WJ2bWTV2g>
- Sesión 2: “*Mr. Potato’s Mystery Challenge*”

Esta segunda sesión comenzará con una canción titulada “One Little Finger” y que tiene una duración de 2 minutos y 21 segundos. La profesora la pondrá dos veces y basándose en la imitación, bailará y cantará con el objetivo de que el alumnado le imite.

A continuación, pasaremos a la calma mediante una actividad en la asamblea. La docente, apoyándose en el cuento y en el personaje principal, hará un resumen para que el alumnado lo recuerde. Les podrá hacer preguntas de sí o no al alumnado que haya estado menos atento al cuento y al que lo haya estado más podrá hacer preguntas más elaboradas como las siguientes: ¿os acordáis qué pasaba en el cuento?, ¿quién era el protagonista?, ¿qué le pasaba al protagonista? El alumnado con Necesidades Educativas Especiales se sentará cerca de la maestra para así favorecer su atención y participación.

La actividad central durante la fase de motivación consistirá en presentar al alumnado una caja misteriosa. Para introducir esta actividad se le explicará al grupo que van a sentirse como Mr. Potato cuando no podían ver y que van a tener que utilizar sus manos para esta actividad. Esta caja misteriosa, con ayuda de otra persona que estará fuera del aula, será entregada a la profesora después de llamar a la puerta. La caja contendrá en su interior distintos objetos que pertenecen a su entorno, como guantes, gafas, etc. para que los puedan identificar con mayor facilidad. Estará cerrada y tendrá un orificio por el cual el alumnado podrá introducir la mano, de manera que no puedan ver el contenido, solo tocarlo. Cada niño y niña, por turnos, meterá la mano en la caja y, utilizando únicamente el sentido del tacto,

deberá intentar adivinar lo que es. Cuando saquen un objeto, la profesora repetirá el nombre de ese objeto para que el alumnado lo aprenda y así sucesivamente con todos los objetos para alguna actividad futura.

- Espacio
 - Aula de referencia.
 - Espacio de asamblea con alfombra.
 - Agrupamiento
 - En grupo toda la clase.
 - Recursos
 - Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=EqVHR2vIwIE>
 - Caja misteriosa con un agujero para meter la mano. ([Anexo 4](#))
 - Objetos para meter dentro de la caja misteriosa: juguetes, lapiceros, rotuladores, gomas, esponjas, pelotas, etc.
- Sesión 3: *“Mr. Potato lost his mouth!”*

Para comenzar esta tercera sesión se jugará al “Simon Says” con el vocabulario básico de las partes del cuerpo: head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, mouth, nose, hands, feet. El maestro o la maestra explicará, a través de gestos y ejemplos, las normas del juego Simon Says. Se aclara que si dice: “Simon says touch your nose” deben hacerlo. En cambio, si dice: “Touch your ears” no deben hacerlo.

En la actividad central durante la fase de motivación la maestra apoyándose en el cuento, recordará el cuarto capítulo del cuento en el que Mr. Potato intenta hablar y no puede. Además, la maestra explicará a los niños que van a comunicarse como Mr. Potato, que no puede hablar porque ha perdido su boca. Tendrán que expresar diferentes acciones solo con el cuerpo haciendo gestos, movimientos, expresiones de la cara, pero sin hacer ningún sonido.

La profesora tendrá varias tarjetas con acciones sencillas como por ejemplo comer, correr, lavarse los dientes, dormir, saltar, llorar, reír, etc. Previamente les explicará qué significan esas tarjetas mediante gestos y les dirá el nombre en inglés de esa acción para que el alumnado lo repita en voz alta. Las tarjetas estarán puestas en el suelo para que sea más visual. El niño o la niña cogerá una de esas tarjetas al azar mientras el resto del grupo tiene los ojos cerrados y representará la acción mediante gestos y movimientos con el objetivo de que adivinen lo que está representando. Así consecutivamente hasta que lo hagan todos. El alumnado con Necesidades Educativas Especiales será ayudado por el profesorado para así facilitarle su intervención en la actividad.

- Espacio
 - Aula de referencia.
 - Espacio de asamblea con alfombra.
 - Agrupamiento
 - En grupo toda la clase.
 - Recursos
 - Tarjetas plastificadas con acciones sencillas: comer, correr, lavarse los dientes, dormir, saltar, llorar, reír... ([Anexo 5](#))
- Sesión 4: *“Bee Bots to the Rescue!”*

En esta cuarta sesión tras finalizar la asamblea se pondrá el siguiente vídeo titulado Freeze Dance Song y que tiene una duración de 2 minutos y 48 segundos. La profesora pondrá la canción dos veces y basándose en la imitación, bailará y cantará con el objetivo de que el alumnado le imite.

Después de la canción, con el apoyo del cuento la profesora recordará al alumnado el sexto capítulo del cuento en el que Mr. Potato no puede caminar con el objetivo de introducir

la actividad central. Dicha actividad se basa en trabajar con los “bee bots”, material del que dispone el centro por pertenecer al plan codice TIC. Se les presentará los robots y se les explicará su funcionamiento con lenguaje sencillo, realizando un ejemplo: “If we press this button, the robot moves forward...”. Además, se les enseñará un circuito creado por la maestra en el que, dándole indicaciones a los robots, deberán llegar a las piernas con ayuda de la maestra si es necesario. Esta actividad se realizará por grupos para que puedan participar todos de manera equitativa y el alumnado con Necesidades Educativas Especiales será ayudado por el profesorado para así facilitarle su intervención en la actividad.

- Espacio
 - Aula de referencia.
 - Espacio de asamblea con alfombra.
- Agrupamiento
 - En grupo toda la clase para la asamblea
 - En 4 grupos de 4 niños y niñas para la actividad del robot.
- Recursos
 - Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=02H502iplUU>
 - Bee Bots. ([Anexo 6](#))
 - 4 circuitos para cada grupo. ([Anexo 7](#))

- Sesión 5: “*Let’s create our own Mr. Potato*”

En esta sesión se le propondrá al alumnado crear su propio Mr. Potato en grupo. Para ello primero se les enseñará distintas imágenes de un Mr. Potato tradicional y otros con características diversas, por ejemplo, sin un brazo, sin un ojo, etc. A raíz de esto se hará un diálogo guiado en la asamblea en la que el profesorado reflexionará sobre como los personajes también son diferentes al igual que las personas. Se les podrá preguntar lo

siguiente: ¿qué veis de diferente entre los distintos Mr. Potato?, ¿las personas también somos diferentes?

Se crearán grupos 4 grupos de 4 niños y niñas y a cada grupo se le repartirá el cuerpo de Mr. Potato que puede estar hecho por una caja, una bolsa, una botella, etc. después el profesorado irá grupo por grupo preguntando en inglés lo siguiente: “¿what do you want for your Mr. Potato?”. El alumnado deberá decir qué partes del cuerpo quiere que su Mr. Potato tenga, por ejemplo: “one arm”, “two eyes”, “two ears”, “one mouth”, “two legs” y “one nose”. En función de las respuestas, la profesora les hará entrega de las partes del cuerpo solicitadas para que las pinten y las decoren entre todos. Cada grupo diseñará y construirá su personaje como quieran, utilizando la imaginación.

- Espacio
 - Aula de referencia.
 - Espacio de asamblea con alfombra para explicar la actividad.
 - Mesas de trabajo para crear a Mr. Potato.
- Agrupamiento
 - En grupo toda la clase para la asamblea
 - En 4 grupos de 4 niños y niñas para la actividad de Mr. Potato.
- Recursos
 - Envases reciclables para cada grupo: cajas de leche, botellas y bolsas de papel.
 - Las partes del cuerpo recortables. ([Anexo 8](#))
 - Tijeras.
 - Pegamento.
 - Pinturas.
 - Rotuladores.

- Sesión 6: “Mr. Potato Big Show!”

En esta última sesión se creará el producto final. Con los Mr. Potato que se crearon en la anterior sesión, se hará una presentación que será grabada por el profesorado. Dicha presentación se hará con un croma de fondo y el grupo se colocará delante de ese croma y enseñarán su creación. Antes de empezar las presentaciones, la profesora hará un breve repaso oral del vocabulario trabajado apoyándose en las tarjetas usadas en la primera sesión. Por turnos, los grupos se colocarán delante del croma con su Mr. Potato e irán mencionando las partes del cuerpo que tiene su creación, por ejemplo: “one arm”, “two eyes”, “two ears”, “one mouth”, “two legs” y “one nose”. El profesorado ofrecerá ayuda si lo necesitan y el enfoque de esta actividad no es la perfección, sino trabajar la confianza de expresarse en una lengua extranjera, en este caso, en inglés.

Los videos que se graben de las presentaciones se expondrán al resto del colegio incluyendo el ciclo de Infantil y el de Primaria. Después para que los padres también están involucrados, los vídeos se subirán al aula virtual así podrán verlos.

- Espacio
 - Aula de referencia para grabar los vídeos.
- Agrupamiento
 - En 4 grupos de 4 niños y niñas.
- Recursos
 - Croma verde.
 - Cámara para grabar.
 - Mr. Potato de cada grupo. ([Anexo 9](#))

5.6 Evaluación

- Evaluación del alumnado

El agente que realizará la evaluación del alumnado será el docente o la docente, durante la situación de aprendizaje gracias a la observación directa y sistemática del profesorado.













CRITERIO	EN PROCESO	CONSEGUIDO	OBSERVACIONES
Nombra correctamente al menos 5 partes del cuerpo en inglés			
Señala correctamente las partes del cuerpo en imágenes usando frases sencillas			
Participa activamente en el juego “Simon Says” siguiendo instrucciones en inglés			
Coloca correctamente las partes del cuerpo en el Mr. Potato			
Participa con interés en la creación de su propio Mr. Potato aportando ideas			
Se incorpora con interés a una actividad nueva sin mostrar rechazo			




Utiliza el lápiz con control progresivo en sus movimientos			
Realiza trazos dentro de una silueta con precisión			
Se comunica verbal y gestualmente durante el juego			
Respeto el turno de los demás durante las actividades grupales			
Ofrece y acepta ayuda de sus compañeros cuando es necesario			
Comparte materiales con sus compañeros durante la creación de Mr. Potato			
Muestra interés al usar el Bee Bot			
Escucha con atención las canciones			
Comprende consignas sencillas en inglés			
Pulsa correctamente las teclas del Bee Bot siguiendo una			

secuencia simple (adelante, atrás, girar)			
---	--	--	--

- Autoevaluación










El alumnado deberá colorear la carita que mejor le representa. Se realizará al final de la situación de aprendizaje.







CRITERIO	BIEN	REGULAR	MAL
Jugué con mis compañeros respetando turnos			
Usé el lápiz o las pinturas para dibujar o garabatear			
Escuché el cuento con atención			
Colaboré con mis compañeros en la creación de Mr. Potato			

Ayudé a mis compañeros o les dije algo bonito			
---	---	--	---

- Coevaluación

El alumnado deberá colorear la carita que mejor le representa. Se realizará al final de la situación de aprendizaje.

CRITERIO	BIEN	REGULAR	MAL
Jugó conmigo respetando turnos			
Compartió materiales			
Me ayudó cuando lo necesité			

Escuchó a los demás durante el cuento o los juegos			
Me dijo algo bonito o me hizo sentir bien			

6. CONCLUSIONES

A lo largo de este Trabajo de Fin de Grado se ha podido observar que ha tenido como objetivo investigar sobre la importancia del aprendizaje del inglés en edades tempranas además de diseñar una situación de aprendizaje innovadora y significativa para la etapa de Educación Infantil cuyo objetivo principal ha sido enseñar inglés, en este caso las partes del cuerpo, de manera lúdica, sensorial y comunicativa, adaptado al nivel madurativo del alumnado de cuatro años.

En cuanto al marco teórico se ha destacado la importancia que tiene el iniciar la enseñanza de lenguas extranjeras en la etapa de Infantil ya que es el momento donde el cerebro muestra una gran plasticidad y sensibilidad a la hora de aprender nuevas lenguas. Además, se ha podido ahondar en las distintas metodologías como, por ejemplo, el Método de la Respuesta Física Total (TPR), el Método comunicativo, el AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenido y Lengua Extranjera) y por último el aprendizaje del inglés basado en el juego. En cuanto a este último método, se ha hecho hincapié en la importancia del juego como motor de aprendizaje ya que de manera significativa y experiencial permite conectar al lenguaje con el aprendizaje.

En cuanto a la Situación de Aprendizaje, tiene como objetivo aprender vocabulario sencillo sobre las partes del cuerpo a través de Recursos como cuentos, canciones, juegos como “Simon Says” y los recursos manipulativos como el Mr. Potato junto con herramientas TIC como los Bee Bots, enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este tipo de materiales además de estimular la atención y la memoria, también favorecen el desarrollo de habilidades lingüísticas, sociales, motrices y cognitivas. Con relación a la metodología que se ha utilizado, se basa en un enfoque interdisciplinar y globalizador ya que el alumnado aprende mediante el juego simbólico, la experimentación y el trabajo cooperativo, fomentando así el respeto y la empatía.

Como posible mejora de la Situación de Aprendizaje, se propone fomentar la participación de las familias. En la quinta sesión podrían asistir las familias para ayudar al alumnado a decorar el Mr. Potato permitiendo conocer de forma directa el trabajo realizado en el aula. Además, la presentación del producto final podría ser realizada delante de las familias, es decir, organizar un día de presentaciones en el que acudan todas las familias para ver los trabajos de sus hijos e hijas. Por otro lado, se podría hacer uso de herramientas digitales que podrían complementar las actividades sensoriales y manipulativas realizadas en el aula.

Para finalizar, es importante destacar que es posible enseñar inglés de manera eficaz en la etapa de Educación Infantil mediante metodologías significativas, activas y lúdicas que respeten el desarrollo del alumnado gracias al uso de recursos adecuados, una planificación flexible y una actitud del profesorado positiva.

7. BIBLIOGRAFÍA

Alonso, A. C. (2012). El método de la respuesta física (TPR) como recurso didáctico para el aprendizaje del inglés en educación infantil. *Revista iberoamericana de educación*, 60(3), 8-8. <https://rieoei.org/RIE/article/view/1307>

- Álvarez Diez, V. (2010). El inglés mejor a edades tempranas. *Pedagogía Magna*, 5, 251-256.
- Atención a las necesidades educativas del alumnado en centros ordinarios de educación infantil, primaria y secundaria. (s. f.). <https://eurydice.eacea.ec.europa.eu/es/national-education-systems/spain/atencion-las-necesidades-educativas-del-alumnado-en-centros#:~:text=La%20atenci%C3%B3n%20a%20la%20diversidad,a%20sus%20caracter%C3%ADsticas%20y%20necesidades.>
- Barrios Espinosa, M. E. (1997). Motivación en el aula de lengua extranjera. *Encuentro. Revista de Investigación e Innovación en la Clase de Idiomas*, (9), 17–30.
- Boletín Oficial de Castilla y León. (2022). In CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, Boletín Oficial De Castilla Y León: Vol. Núm. 190 (pp. 48191–48193). <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-1.pdf>
- Consejo de Europa. (2002). Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación (versión en español del Instituto Cervantes). Ministerio de Educación, Cultura y Deporte / Grupo Anaya.
- García Armendáriz, M.^a V., Martínez Mongay, A. M.^a, & Matellanes Marcos, C. (2003). Español como segunda lengua (E/L2) para alumnos inmigrantes: Propuesta curricular para la escolarización obligatoria. Gobierno de Navarra, Departamento de Educación.
- Gértrudix-Barrio, F., & Fernández-Pérez, M. (2021). Las canciones motrices en inglés para trabajar la Expresión Corporal en Educación Infantil. <http://hdl.handle.net/10201/107430>
- Gómez Domínguez, M. T. (2021). Atención a la diversidad. Conceptualización y su aplicación en Educación Infantil. *RINED. Revista de Recursos para la Educación Inclusiva*, 1(1), 37–48. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5070892>

- Martínez Agudo, J. (2001). La activación y mantenimiento de la motivación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 13, 235-261.
- Martínez Enríquez, P. (2023). Aprendizaje basado en proyectos en educación infantil: Una metodología emergente. *Riaices*, 5(1), 63–69. <https://doi.org/10.17811/ria.5.1.2023.63-69>
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2022). Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. In *BOE: Vol. núm. 28*. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2022/BOE-A-2022-1654-consolidado.pdf>
- Naciones Unidas. (2025). Objetivos de Desarrollo Sostenible. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/sustainable-development-goals/>
- Ortega Martín, J. L. (2004). La atención a la diversidad en el aula de idiomas. *Porta Linguarum*, 1, 121–140. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1130017>
- Pascual Sevillano, M. Á., García Rodríguez, M. S., & Vázquez-Cano, E. (2019). Atención a la diversidad e inclusión en España. *Sinéctica*, (53), 1–17. [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2019\)0053-011](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2019)0053-011)
- Pérez Esteve, P., y Roig Estruch, V. (2009). ¿Enseñar inglés o enseñar en inglés? Factores que inciden en la eficacia de la enseñanza y aprendizaje del inglés en Educación Infantil. *CEE Participación Educativa*, 12, 87-99.
- Redacción. (2025, 3 junio). Situaciones de aprendizaje: qué son y cómo se elaboran. MAD - Blog. <https://mad.es/blog/situaciones->

[aprendizaje/#:~:text=La%20LOMLOE%20define%20las%20situaciones,en%20escenarios%20reales%20o%20simulados](#)

Richards, J. y Rodges, T. (1998). Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas. Cambridge: Edinumen.

Tivan Soria, M., y Zambrano Vélez, W. (2024). La motivación y el proceso de aprendizaje en niños de Educación Inicial 2. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 5(2), 2106–2121. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.2011>

Universitat Pompeu Fabra. (s.f.). Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE). Espacio de Innovación, Escuela y Departamento de Ingeniería. Recuperado el 31 de mayo de 2025, de <https://www.upf.edu/es/web/usquid-etic/aicle>

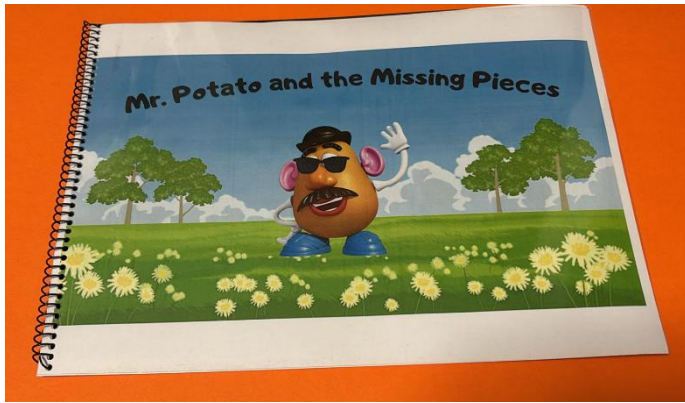
8. ANEXOS

- Anexo 1: Distribución de las sesiones. (Elaboración propia)

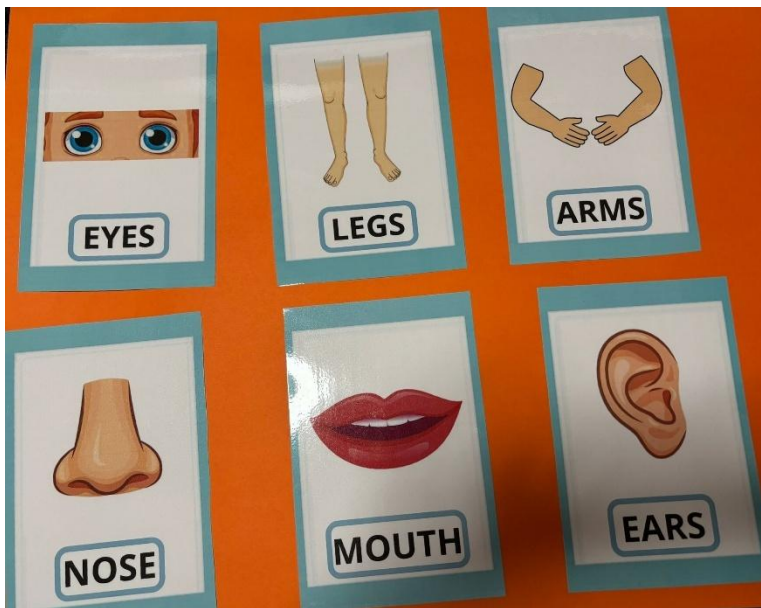
Marzo 2025						
LUN	MAR	MIE	JUE	VIE	SAB	DOM
					1	2
3 Primera sesión 30 min	4	5	6 Segunda sesión 30 min	7	8	9
10 Tercera sesión 30 min	11	12	13 Cuarta sesión 1 hora	14	15	16
17 Quinta sesión 1 hora	18	19	20 Sexta sesión 45 min	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

- Anexo 2: cuento de Mr. Potato (elaboración propia)

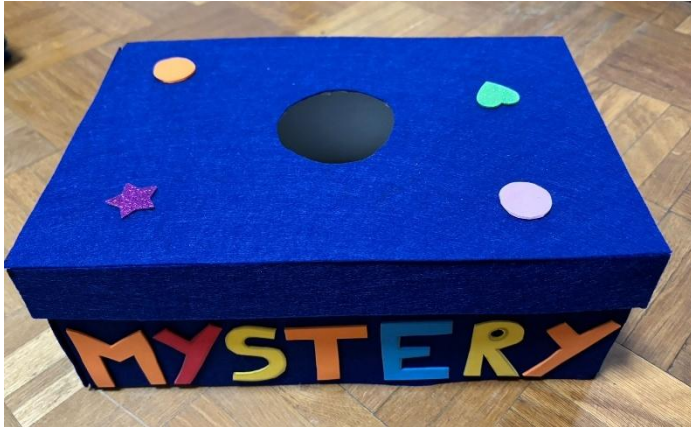
https://www.canva.com/design/DAGpKBmFj-w/mx_0GSSIsYrirySc5ZzkOQ/edit?utm_content=DAGpKBmFj-w&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



- Anexo 3: Tarjetas plastificadas con las ilustraciones de nose, mouth, ears, eyes, arms y legs. (elaboración propia)



- Anexo 4: caja misteriosa (elaboración propia)



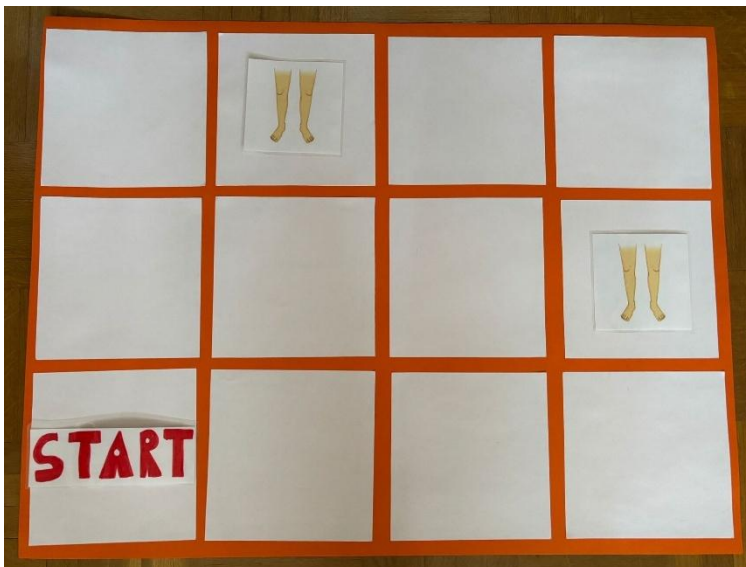
- Anexo 5: tarjetas plastificadas con acciones sencillas. (elaboración propia)



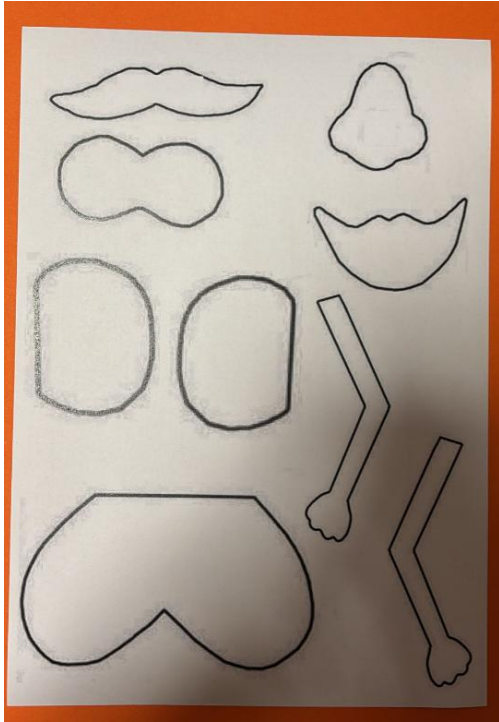
- Anexo 6: Bee Bots



- Anexo 7: circuito para los Bee Bots (elaboración propia)



- Anexo 8: plantilla de las partes del cuerpo de Mr. Potato recortables (elaboración propia)



- Anexo 9: producto final de Mr. Potato (elaboración propia)



- Anexo 10: Competencias específicas (elaboración propia)

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.
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.

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.

COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

1. Manifiestar 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.

5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.

- Anexo 11: Criterios de evaluación y los contenidos de las áreas (elaboración propia)

CRECIMIENTO EN ARMONÍA

Competencia específica 1.

1.2 Progresar en la representación gráfica de la figura humana identificando, nombrando y diferenciando las principales partes en su cuerpo y en el de los demás.

1.3 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación semidirigida en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, utilizando las propias posibilidades y demostrando poco a poco iniciativa.

1.4 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 utilizando sus posibilidades personales.

Competencia específica 4.

4.3 Participar en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.

4.4 Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales.

4.5 Participar en actividades relacionadas con las normas sociales que regulan la convivencia, promoviendo valores como el respeto a la diversidad, el trato no discriminatorio hacia las personas con discapacidad y la igualdad de género.

4.6 Construir destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas con ayuda del adulto.

4.7 Adoptar responsabilidades individuales y destrezas cooperativas trabajando en equipo

Contenidos del área de conocimiento en armonía:

A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.

- Imagen global y segmentaria del cuerpo: características individuales.
- Autoimagen positiva y ajustada ante los demás identificando las posibilidades y limitaciones.
- Identificación y respeto de las diferencias.
- Los sentidos: órganos. El cuerpo y el entorno.
- Destrezas manipulativas y progresión de las habilidades motrices de carácter fino.
- Destrezas manipulativas y progresión de las habilidades motrices de carácter fino.

B. Desarrollo y equilibrio afectivos.

- Estrategias para desarrollar seguridad en sí mismo en tareas cotidianas, con la progresiva identificación de sus posibilidades

- Habilidades para desarrollar actitudes de escucha y respeto hacia los demás.
- Inicio en la aceptación de errores y correcciones: manifestaciones de superación y logro.
- Satisfacción por el trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, atención e iniciativa

D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.

- Habilidades socioafectivas y de convivencia: identificación, comunicación de sentimientos y emociones, y pautas básicas de convivencia.
- Diversidad en el aula: disposición para entablar relaciones tolerantes y afectivas que favorezcan la inclusión.
- Estrategias de autorregulación de la propia conducta e inicio en el respeto hacia los demás.
- Aplicación de estrategias para la resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros.
- Iniciación en el trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas.

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

Competencia específica 1.

1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos identificando y nombrando sus cualidades o atributos y funciones mostrando curiosidad e interés.

1.3 Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, utilizando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.

Contenidos del área de descubrimiento y exploración del entorno:

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

- Cualidades o atributos y funciones de objetos y materiales: color, tamaño, forma (figuras planas), textura y peso. Identificación en elementos próximos a su realidad.
- Asociación de diferentes formas de representación.
- Nociones espaciales sencillas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento, en espacio real y en espacio gráfico.
En el medio, a un lado, de frente, de espaldas, en fila.

COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

Competencia específica 1.

1.1. Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, aplicando las normas de la comunicación social con actitud cooperativa con ayuda puntual del adulto, en función de su desarrollo individual.

1.2. Utilizar su repertorio comunicativo según las propuestas y los interlocutores, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes.

1.3. Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés y curiosidad por la diversidad de perfiles lingüísticos.

1.4. Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales sencillas con ayuda puntual del adulto.

Competencia específica 2.

2.1. Comprender de forma eficaz los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos respondiendo de forma adecuada.

2.2. Comprender mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor con ayuda del adulto, mostrando curiosidad e interés.

Competencia específica 3.

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 interactuando en diferentes situaciones y contextos.

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

3.4. Progresar en la utilización del lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.

3.6. Elaborar creaciones plásticas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes elementos, materiales, técnicas y procedimientos plásticos con ayuda del adulto, participando en pequeño y gran grupo cuando se precise.

3.7. Ajustar su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, con representaciones dramáticas, danzas, bailes y desplazamientos rítmicos, manifestando interés e iniciativa.

3.8. Expresarse con ayuda del adulto, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales sencillas, como medio de disfrute, motivación y aprendizaje.

Competencia específica 5.

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

5.2. Participar en interacciones comunicativas sencillas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas, con ayuda del adulto, enriqueciendo sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.

5.3. Comprender, con apoyo de imágenes y gestos, el contenido esencial de instrucciones y expresiones breves en lengua extranjera, respondiendo adecuadamente con mediación del adulto y ayuda de sus compañeros.

5.4. Descubrir patrones sonoros de entonación, ritmo y acento característicos de la lengua extranjera, escuchando y empezando a reproducir canciones, retahílas y rimas

5.5. Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario.

5.7. Expresar gustos y preferencias con respeto sobre distintas manifestaciones artísticas, identificando las emociones que produce su disfrute.

Contenidos del área de comunicación y representación de la realidad:

A. Intención e interacción comunicativas.

- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.

B. Las lenguas y sus hablantes.

- Repertorio lingüístico individual atendiendo a su edad evolutiva.

- 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.
- Canciones, rimas, retahílas y cuentos sencillos y contextualizados en lengua extranjera, con ayuda de imágenes y otros recursos, así como de medios informáticos y audiovisuales. Disfrute y participación.
- Léxico en lengua extranjera dentro de diversos contextos significativos
- Acercamiento progresivo, de forma globalizada, a los fonemas de lengua extranjera que no existen en nuestra lengua.
- La diversidad lingüística y cultural. Curiosidad, respeto y convivencia.

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 con ayuda y modelado del adulto.
- Aumento del vocabulario a través de proyectos, conversaciones, situaciones de aprendizaje y textos literarios. Distintas categorías y relaciones semánticas.

E. Aproximación a la educación literaria.

- Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios, escucha y comprensión de retahílas, cuentos, poesías, rimas, adivinanzas, refranes, trabalenguas, tradicionales y contemporáneos, contextualizándolos.

F. El lenguaje y la expresión musicales.

- La canción como herramienta de comunicación, aprendizaje y disfrute en el aula de infantil.
- La escucha musical como disfrute y fomento de la creatividad.

G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.

- Materiales específicos e inespecíficos, posibilidades expresivas y creativas. Respeto y cuidado de los mismos.
- Diferentes elementos (línea, forma, color, textura, espacio), técnicas (recortado, pegado, modelado, estampado, pintura y demás) y procedimientos plásticos.
- Obras plásticas: satisfacción por las producciones propias y colectivas, respeto hacia las de los demás e interés por comunicar proyectos y resultados.

H. El lenguaje y la expresión corporales.

- Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas
- Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas

I. Alfabetización digital.

- Función motivadora, lúdica y educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.
- Función motivadora, lúdica y educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.
- Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales y de contenidos apropiados.

- Anexo 12: Indicadores de logro (elaboración propia)

CRECIMIENTO EN ARMONÍA

- 1.2.1 Nombra correctamente al menos cinco partes del cuerpo.
- 1.2.2 Señala partes del cuerpo al observar imágenes usando frases sencillas.
- 1.2.3 Diferencia partes del cuerpo al observar imágenes usando frases sencillas.
- 1.2.4 Participa en actividades como el juego de "Simon Says" señalando correctamente al menos 3 partes del cuerpo.
- 1.2.5 Coloca correctamente las partes del cuerpo en el Mr. Potato respetando la estructura corporal.
- 1.3.1 Elige un rol en el juego sin necesitar ayuda del profesorado.
- 1.3.2 Propone ideas sencillas al crear a Mr. Potato.
- 1.3.3 Se incorpora con interés a una actividad nueva como un juego sin mostrar rechazo, aunque sea la primera vez que la realiza.
- 1.4.1 Coge el lápiz con una mano, mostrando un control cada vez mayor en sus movimientos.
- 1.4.2 Realiza garabatos en el papel, intentando mantener el trazo dentro de un dibujo determinado con precisión.
- 1.5.1 Participa activamente en juegos dirigidos adaptando sus capacidades.
- 1.5.2 Se comunica verbalmente durante el juego.
- 1.5.3 Se comunica con gestos durante el juego.
- 4.3.1 Participa en las actividades grupales respetando el turno de los demás.
- 4.3.2 Acepta la ayuda de otros durante las actividades.
- 4.3.3 Ofrece ayuda cuando alguien lo necesite durante las actividades.

- 4.3.4 Se relaciona con todo el grupo, sin excluir a nadie en los juegos.
- 4.3.5 Acepta que el resto del alumnado realice las tareas a su ritmo sin mostrar rechazo.
- 4.3.6 Respeta las creaciones del alumnado durante las actividades de manualidades.
- 4.4.1 Representa al menos dos acciones de la vida cotidiana en el juego de gestos.
- 4.4.2 Utiliza un objeto de forma simbólica para hacer a Mr. Potato.
- 4.6.1 Acepta la ayuda del profesorado para resolver pequeños conflictos.
- 4.6.2 Escucha a sus compañeros cuando expresan su malestar durante el desarrollo de juegos.
- 4.6.3 Pide ayuda al adulto cuando no sabe cómo actuar.
- 4.7.1 Participa activamente en las tareas grupales, aportando su parte en la creación del Mr. Potato.
- 4.7.2 Comparte materiales con sus compañeros durante las actividades en grupo.
- 4.7.3 Sigue instrucciones simples para lograr que el Bee Bot llegue a las piernas.

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

- 1.1.1 Señala al menos 2 partes del cuerpo en las tarjetas distribuidas por el aula durante la actividad.
- 1.1.2 Describe con palabras sencillas al menos 3 características de los objetos que toca en la caja misteriosa
- 1.3.1 Coloca su cuerpo en la posición indicada en las actividades grupales.
- 1.3.2 Sigue las instrucciones para moverse en el circuito con los Bee Bots, ajustando su posición para alcanzar la parte del cuerpo señalada.
- 1.3.3 Respeta el espacio personal de los compañeros durante los juegos.

COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

1.1.1 Participa espontáneamente respondiendo a preguntas sencillas sobre el cuento, con apoyo si es necesario

1.1.2 Sigue las normas básicas de comunicación social durante la actividad, como escuchar cuando otro habla.

1.2.1 Emplea palabras simples en inglés para nombrar partes del cuerpo durante el juego de búsqueda de tarjetas

1.2.2 Emplea palabras simples en español para nombrar partes del cuerpo durante el juego de búsqueda de tarjetas

1.2.3 Usa gestos corporales para expresar ideas durante el juego “Simon Says”.

1.2.4 Usa gestos corporales para expresar ideas durante la actividad de mímica.

1.2.5 Utiliza el lenguaje verbal para describir objetos durante la actividad con la caja misteriosa.

1.3.1 Responde con atención durante la lectura del cuento en inglés, mostrando interés por el vocabulario de las partes del cuerpo.

1.3.2 Repite al menos 2 palabras en inglés relacionadas con las partes del cuerpo durante la búsqueda de tarjetas.

1.3.3 Reconoce palabras en inglés en las actividades.

1.4.1 Mira con atención la pantalla mientras se proyectan vídeos manteniendo la vista en el contenido durante al menos unos minutos.

1.4.2 Utiliza, con supervisión, recursos digitales simples para participar en las actividades.

2.1.1 Responde adecuadamente a instrucciones verbales sencillas dadas por el profesorado durante las actividades

2.1.2 Utiliza gestos para comunicar que necesita ayuda durante las actividades grupales.

2.1.3 Utiliza palabras para comunicar que necesita ayuda durante las actividades grupales.

3.1.1 Expresa con palabras sus emociones durante la escucha del cuento.

3.1.2 Expresa con gestos sus emociones durante la escucha del cuento.

3.3.2 Describe con frases cortas las partes del cuerpo en el cuento nombrando al menos 3 elementos

3.3.3 Describe con frases cortas acciones que ve en el cuento.

3.2.1 Utiliza fórmulas de cortesía como “please” durante las actividades grupales al pedir materiales.

3.4.1 Usa el lenguaje para resolver pequeños conflictos durante el trabajo en grupo con ayuda del adulto.

3.6.1 Explora diferentes materiales plásticos

3.6.2 Utiliza de forma creativa al menos 2 materiales propuestos para elaborar su propio Mr. Potato, decorándolo con sus propias ideas.

3.6.3 Participa activamente en el trabajo cooperativo del grupo para construir el personaje.

3.7.1 Imita con entusiasmo los movimientos de canciones como en la canción “Head, Shoulders, Knees and Toes”.

3.7.2 Participa en el “Simon Says” ajustando sus movimientos a las consignas del juego.

3.8.1 Participa con entusiasmo en actividades que involucran tecnología, como el uso de los Bee Bots para desplazarse hacia las partes del cuerpo.

5.1.1 Muestra interés al escuchar palabras en inglés relacionadas con las partes del cuerpo.

5.1.2 Repite vocabulario básico en inglés de las partes del cuerpo con respeto.

5.2.1 Comprende las consignas sencillas en inglés como “Touch your nose” con apoyo del adulto.

5.2.2 Responde a consignas sencillas en inglés como “Touch your nose” con apoyo del adulto.

5.2.3 Utiliza al menos 3 palabras del vocabulario aprendido en inglés durante la creación de su Mr. Potato con apoyo si es necesario.

5.3.1 Identifica correctamente las partes del cuerpo mencionadas en inglés cuando se apoyan en tarjetas.

5.3.2 Señala correctamente las partes del cuerpo mencionadas en inglés cuando se apoyan en tarjetas.

5.3.3 Sigue al menos 2 instrucciones breves en inglés acompañadas de gestos durante las canciones.

5.3.3 Encuentra al menos 3 imágenes de partes del cuerpo cuando escucha su nombre en inglés, con ayuda visual.

5.4.1 Escucha con atención canciones en inglés.

5.5.1 Escucha con atención el cuento presentado en el aula.

5.5.2 Interviene en la reconstrucción oral del cuento.

5.7.1 Muestra interés ante los distintos Mr. Potato creados por el alumnado.

5.7.2 Respeta las opiniones de sus compañeros sobre los distintos Mr. Potato creados por el alumnado.