



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO 2024/2025

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN EDUCACIÓN INFANTIL A
TRAVÉS DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y METODOLOGÍAS
INNOVADORAS**

Presentado por: Sara Martín Canales

Tutora del TFG: Mabel Noriko Dionisio Murakami

Junio de 2025

RESUMEN

El presente trabajo de fin de grado tiene como objetivo analizar cómo la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner puede aplicarse en la enseñanza de la lengua extranjera, concretamente, el inglés, en la etapa de educación infantil. Partiendo de la premisa de que cada niño aprende de forma diferente, se propone un enfoque metodológico que permite atender a la complejidad del aula mediante estrategias didácticas personalizadas y adaptadas a las características del desarrollo infantil.

Tras un amplio análisis teórico que abarca desde la adquisición del lenguaje hasta diversos métodos de enseñanza (tradicionales, mixtos e innovadores) e incluso determinados factores que definen el aprendizaje significativo, surge la necesidad de adoptar un enfoque educativo que sea más flexible y motivador, que se adapte a las peculiaridades del alumno de la etapa de infantil. Dicho enfoque demuestra que se puede enseñar una lengua extranjera de forma eficaz, adaptándose a los diferentes ritmos individuales a la vez que se contribuye al desarrollo integral del niño sin abandonar una perspectiva lúdica y significativa.

Palabras clave: Lengua extranjera, inteligencias múltiples, metodologías activas, enseñanza personalizada.

ABSTRACT

The purpose of this final project is to analyze how Howard Gardner's theory of multiple intelligences can be applied to teach a foreign language, specifically English, in early childhood education. Based on the premise that each child learns differently, a methodological approach is proposed to address the complexity of the classroom through personalized teaching strategies adapted to the characteristics of each child development.

After a broad theoretical analysis that encompasses everything from language acquisition to various teaching methods (traditional, blended and innovative) and even certain factors that define meaningful learning, the need arises for a more flexible and motivating educational approach that adapts to the unique characteristics of preschool students. This approach demonstrates that a foreign language can be taught effectively, adapting to different individual rhythms while contributing to the child's overall development without abandoning a playful and meaningful perspective.

Keywords: Foreign language, multiple intelligences, active methodologies, personalized teaching.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. JUSTIFICACIÓN	7
3. OBJETIVOS.....	9
4. MARCO TEÓRICO.....	10
4.1. Enseñanzas de lenguas extranjeras en educación infantil y su importancia.....	10
4.2. El proceso de aprendizaje y adquisición del idioma extranjero.....	11
4.3.1. El enfoque tradicional	14
4.3.1.1. Método tradicional Gramatical.....	14
4.3.1.2. Método Directo	14
4.3.1.3. Método Audio Lingual.....	15
4.3.2. Enfoques comunicativos y activos: la transición hacia métodos centrados en el alumnado	15
4.3.2.1. Método Respuesta Física Total.....	15
4.3.2.2. Método comunicativo	16
4.3.2.3. Método natural.....	17
4.3.2.4. Método Sugestopedia	17
4.4. Metodologías innovadoras en la enseñanza del inglés: motivación y participación activa	17
4.4.1. Las inteligencias múltiples	18
4.4.2. Enseñanza de Idiomas basada en Tareas (<i>Task based language teaching</i>).....	22
4.4.3. La gamificación	24
4.5. Recursos didácticos para la enseñanza de las metodologías.....	25
4.6. Las herramientas digitales aplicadas al aprendizaje de idiomas	27
6. PROPUESTA DIDÁCTICA	29
6.1. INTRODUCCIÓN.....	29
6.2. OBJETIVOS	29
6.3. CONTENIDOS	31
6.4. COMPETENCIAS CLAVE.....	31
6.5. ACTIVIDADES.....	31
6.6. METODOLOGÍA	45
6.7. TEMPORALIZACIÓN	47
6.9. EVALUACIÓN	48
7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	50
8. CONCLUSIONES.....	52
9. BIBLIOGRAFÍA	54

10.	ANEXOS.....	61
------------	--------------------	-----------

1. INTRODUCCIÓN

En un contexto educativo en constante transformación, la enseñanza de lenguas extranjeras en la etapa de educación infantil ha cobrado una relevancia creciente debido al papel que desempeña en el desarrollo global del niño y en la construcción de una competencia comunicativa temprana. Diferentes métodos revelan que un entorno rico en estímulos en lengua extranjera, durante la etapa de infantil y primaria puede desempeñar un papel clave en la configuración del esquema neuronal cognitivo, el cual influye en el proceso de aprendizaje y en el desarrollo de sus habilidades en inglés como segunda lengua (Leganés, 2014).

El alumno que se inicia en el aprendizaje de una lengua extranjera suele mostrar cierta resistencia, no siempre debido a factores cognitivos sino más bien de tipo afectivo, como el temor a cometer errores o la inseguridad derivada del desconocimiento de la lengua, estas circunstancias influyen de forma directa en la actitud del alumno hacia el propio aprendizaje y que debe ser corregido en el planteamiento pedagógico. Por ello, una de las premisas fundamentales de este trabajo es que el aprendizaje temprano de otro idioma debe ser una experiencia positiva en la que se tenga en cuenta no sólo el progreso lingüístico y comunicativo del alumno, sino también su bienestar emocional mediante el incremento de su confianza, de su curiosidad y finalmente del interés por comunicarse en otro idioma.

Este trabajo pretende abordar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera como un instrumento que permite desarrollar competencias sociales, lingüísticas, cognitivas y también emocionales, y todo ello mediante la aplicación de diversas metodologías innovadoras que favorecen la expresión y la comprensión.

La propuesta de intervención se ha diseñado basándose en la revisión bibliográfica, llevando así a la enseñanza del inglés en infantil a un enfoque global lúdico y personalizado, encontrando un aprendizaje significativo, motivador y coherente a las características del desarrollo infantil.

2. JUSTIFICACIÓN

El dominio de la lengua, hoy en día, resulta esencial en múltiples contextos, desde las relaciones interculturales hasta el acceso a oportunidades profesionales y formativas. A pesar de su creciente presencia en el entorno educativo, es habitual que surjan obstáculos durante su enseñanza, siendo uno de los más frecuentes la falta de implicación o entusiasmo por parte del alumnado, por ello los enfoques metodológicos se vuelven especialmente relevantes. Se debe disponer de enfoques y recursos didácticos que faciliten el desarrollo del aprendizaje en los alumnos (Morles, 2002).

En los últimos años, la psicología del aprendizaje ha comenzado a centrarse más en los procesos mentales implicados en la adquisición del conocimiento. Esto ha supuesto un desplazamiento del modelo conductista clásico, que concebía al alumno como un receptor pasivo de estímulos, hacia una visión más centrada en el papel activo del individuo como constructor y organizador de la información. Hacia finales del siglo XX, diversos autores adoptan una postura más integradora, siguen criterios eclécticos, se alejan de una visión polarizada entre el conductismo y el cognitivismo, dando lugar a enfoques que combinan elementos de ambas corrientes teóricas (Sarmiento, 2007).

Uno de los principales objetivos de este trabajo es plantear un enfoque didáctico que se adapte a las particularidades individuales del alumno escolarizado en la etapa de infantil, que consiga una actitud positiva hacia el inglés, y que se manifieste en su satisfacción por aprenderlo junto con un interés e identificación afectiva por las propuestas didácticas como base motivacional que defina el proceso de aprendizaje.

En el trabajo se propone superar enfoques que no logran conectar con el mundo emocional ni cognitivo del alumnado de infantil, para lograrlo se plantea una metodología basada en la participación activa. Bajo esta perspectiva, el modelo de las inteligencias múltiples de Howard Gardner (2011) se presenta como una herramienta eficaz para diversificar las propuestas, generar experiencias significativas y prevenir posibles bloqueos o rechazos hacia la lengua extranjera.

La educación infantil exige un enfoque globalizador en que las áreas de conocimiento no se trabajen de manera aislada. A través de la teoría de las inteligencias múltiples, aplicada al contexto de la enseñanza de las lenguas extranjeras, se permite diseñar actividades que conectan con las fortalezas individuales del alumnado y fomenta el aprendizaje a través de la música, el

movimiento, la interacción social o la exploración del entorno. Esta diversidad se articula de forma práctica mediante la enseñanza basada en tareas, que ofrece contextos comunicativos reales donde el idioma se aprende haciendo, y no repitiendo. A su vez, la gamificación potencia esta propuesta al incorporar elementos de juego, aumentando así la motivación intrínseca.

La elección de este enfoque sitúa al alumno en el centro del proceso fomentando su desarrollo no sólo cognitivo sino también emocional al reconocer y valorar las múltiples formas de aprender.

3. OBJETIVOS

El objetivo general de este trabajo es:

- Analizar cómo la teoría de las inteligencias múltiples puede aplicarse a la enseñanza de la lengua extranjera en Educación Infantil para favorecer un aprendizaje significativo y adaptado al alumnado.

Objetivos específicos :

- Explorar los principios del desarrollo del lenguaje y su relación con la adquisición de una lengua extranjera en edades tempranas.
- Identificar metodologías activas e innovadoras aplicables a la enseñanza del inglés.
- Considerar la teoría de las inteligencias múltiples como marco para una enseñanza personalizada y significativa.
- Justificar la importancia de adaptar la enseñanza del inglés a las características y necesidades del alumnado de infantil.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. Enseñanzas de lenguas extranjeras en educación infantil y su importancia

En este apartado se analiza la relevancia que tiene la enseñanza de la lengua extranjera en la etapa de educación infantil y los motivos que justifican su incorporación desde edades tempranas. Para ello, se recogen las aportaciones de distintos autores que subrayan los beneficios de aprender un segundo idioma y su valor como herramienta formativa y comunicativa.

El aprendizaje de lenguas extranjeras se entiende como el proceso mediante el cual el alumno desarrolla conscientemente una segunda lengua en el ámbito escolar (Garrote, 2019). En Europa, las directrices para su enseñanza y evaluación están reguladas por el Marco Común Europeo (CEFR, 2002), que establece los niveles de competencia y los estándares comunes para los países miembros.

Durante la etapa de educación infantil, es fundamental trabajar distintos modos de comunicación y pensamiento. Aprender una lengua extranjera no solo potencia actitudes positivas hacia el lenguaje, sino que también mejora la comprensión y el uso de la lengua materna (Retamar et al., 2002). Además, los niños pequeños muestran un gran interés por aspectos lingüísticos como la fonética, el ritmo o la entonación, lo que facilita la asimilación de nuevos contenidos con mayor rapidez (Pretel y Megías, 2005).

El Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la educación infantil incluye los principios pedagógicos de la etapa, señala que el aprendizaje de lenguas extranjeras debe introducirse a partir del segundo ciclo de educación infantil. El texto destaca la contribución de la lengua a la creatividad, al desarrollo de la competencia comunicativa, así como su papel en la preparación del alumno para una ciudadanía crítica, activa y global. Además, la ley valora la contribución del aprendizaje de una lengua extranjera al desarrollo integral del alumnado.

En el marco curricular de Castilla y León, regulada por la Orden EFP/608/2022, se incluye la competencia plurilingüe dentro del área de Comunicación y Representación de la Realidad. Esta competencia implica la capacidad de comprender y expresarse en varias lenguas, en su expresión oral y escrita, dentro de una diversidad de contextos culturales y sociales. Además, fomenta la interacción, la interpretación de significados y el uso funcional del lenguaje para aprender y comunicarse.

Numerosos estudios respaldan los beneficios del aprendizaje de lenguas extranjeras desde edades tempranas. Según Álvarez (2010) destacan las siguientes ventajas:

- **Enfatiza la curiosidad por el mundo:** En la etapa preescolar los niños muestran curiosidad por lo que les rodea y una disposición natural por aprender. El contacto con una realidad cultural distinta a través del inglés fomenta una visión global e intercultural que incide en el desarrollo de una actitud de aceptación y respeto.
- **Mejoras significativas en las capacidades cognitivas y lingüísticas:** La exposición frecuente a una lengua extranjera favorece la adquisición de una pronunciación y entonación nativas gracias a la plasticidad natural de los alumnos en esta etapa escolar, lo que, sin duda, mejora la comunicación.
- **Flexibilidad cognitiva:** El estudio de una lengua extranjera fomenta la flexibilidad y estimula el desarrollo cognitivo, de esta manera, se incentiva las habilidades como la resolución de problemas, la capacidad de atención y el desarrollo de la memoria, lo cual conlleva a poder adaptarse a nuevos contextos de aprendizaje.
- **Desarrollo personal y social:** El aprendizaje de idiomas contribuye al desarrollo integral del niño, favorece la autoestima, la confianza en sí mismo y facilita las habilidades sociales. Por medio de actividades comunicativas, el alumno, podrá tener más seguridad y será capaz de superar nuevos desafíos (Álvarez, 2010)

Cabe señalar que, en esta etapa, no se pretende que el alumnado alcance un dominio completo de la lengua extranjera, sino que se familiarice y se sensibilice con ella a través de experiencias significativas (Moya y Albentosa, 2003). Por ello, la metodología debe ajustarse a las capacidades, intereses y el nivel del desarrollo de los niños.

Barreira (2014) propone una serie de principios pedagógicos fundamentales para lograr la enseñanza eficaz del inglés en infantil: los contenidos deben abordarse de forma globalizada, el ambiente del aula debe ser relajado y propicio para la exploración, y el aprendizaje debe basarse en la experiencia, la manipulación y el descubrimiento. En este contexto, el juego se convierte en el motor principal del aprendizaje, favoreciendo la autonomía, el ritmo individual y la motivación intrínseca del alumnado.

4.2. El proceso de aprendizaje y adquisición del idioma extranjero

El proceso de aprendizaje de una lengua extranjera durante esta etapa escolar se puede entender desde tres campos distintos: la neurobiología, la psicolingüística y la metodología. En

consecuencia, diversos autores han analizado el desarrollo lingüístico temprano en el niño relacionado la capacidad innata en la adquisición del lenguaje, la influencia del entorno y las interacciones sociales.

Según Pinker (2012), el lenguaje es un instinto innato, un producto de la evolución diseñado específicamente para la comunicación. En palabras de Pinker (2012) “El lenguaje es una pieza singular de la maquinaria biológica de nuestro cerebro(...) un instinto, las personas saben hablar en el mismo sentido que las arañas saben tejer sus telas” (Pinker, 2012, p.12).

Desde otro enfoque, Bruner (1986) subraya la importancia del entorno y la interacción social como desencadenante de la adquisición del lenguaje. Según el autor, el desarrollo lingüístico se inicia antes de la producción verbal gramatical, en un contexto de intercambio predictivo entre el niño y el adulto (generalmente la madre). Este marco de interacción genera lo que Bruner denomina “input”, un conjunto de estímulos lingüísticos y comunicativos necesarios para que el niño comprenda las estructuras del lenguaje, sus significados y funciones.

El desarrollo cerebral del niño en esta etapa viene definido por su especial plasticidad que le permite adaptarse y cambiar en respuesta a nuevos estímulos como los sonoros, visuales o táctiles, lo que justifica la importancia de facilitar entornos multisensoriales. Como señalan Pretel y Megías (2005), el cerebro de un niño ha alcanzado aproximadamente el 50% de su desarrollo a los tres años, lo que apoya la importancia de iniciar al niño en la exposición de un idioma distinto al materno en edades tempranas.

Se debe reconocer la importancia del nivel de la lengua materna como fundamento para la introducción de una lengua extranjera. Según Moya y Albentosa (2003), el desarrollo del lenguaje evoluciona de forma natural, pasando de la comprensión a la producción, gracias a la interacción en variadas situaciones comunicativas.

En esta línea, el estudio de Moya y Jiménez (2004), realizado con 85 niños hispanohablantes durante el primer ciclo de Educación Primaria, evidenció similitudes entre el proceso de adquisición de la lengua materna y el de la segunda lengua. Los participantes, expuestos a clases inglés durante 10 horas semanales instruidas por profesoras nativas, mostraron una asimilación intuitiva de formas como el plural en -s o el presente progresivo, así como las dificultades en estructuras más complejas como la tercera persona del singular del presente. Esto indica que la lengua materna influye en la adquisición de la segunda lengua, generando a veces interferencias, aunque estas tienden a superarse con la práctica y la interacción continuada.

Desde un enfoque metodológico, la teoría de Krashen en 1985 aporta una base sólida para entender cómo se produce la adquisición-aprendizaje de una segunda lengua. Su enfoque natural plantea cinco hipótesis fundamentales que las define Contreras (2012):

- **La hipótesis de adquisición/aprendizaje:** Las dos vías principales para aprender una lengua extranjera son la adquisición, que se refiere a un proceso inconsciente y natural, y por otro lado el aprendizaje que implica un proceso más estructurado, que requiere el estudio de las reglas gramaticales.
- **La hipótesis del monitor:** El conocimiento de las reglas gramaticales juega un papel fundamental en la producción de enunciados correctos y precisos de la lengua ya que actúa como corrector y detector de errores.
- **La hipótesis de orden natural:** Tanto en la lengua materna como en una lengua extranjera existe un orden predeterminado y predecible de adquisición de las estructuras gramaticales.
- **La hipótesis de entrada:** Hace referencia al factor principal de esta teoría. Así, se afirma la necesidad de ofrecer un “input” comprensible, una exposición textual que se sitúe ligeramente por encima del nivel actual del aprendiz, lo que va a permitir que pueda avanzar en su proceso de adquisición de la lengua.
- **La hipótesis del filtro afectivo:** Destaca el papel fundamental de los factores afectivos para la adquisición de la lengua, estos influyen en el proceso de aprendizaje y en los resultados finales (Contreras, 2012).

Todas estas teorías, en su globalidad, apoyan la concepción de que la adquisición de una lengua extranjera en la infancia debe producirse en contextos naturales, emocionalmente positivos y ricos en interacción, aprovechando la sensibilidad lingüística y la plasticidad cerebral propias de esta etapa.

4.3.Evolución metodológica en la enseñanza de lenguas extranjeras: de lo tradicional a lo comunicativo

La enseñanza de las lenguas extranjeras ha experimentado una transformación significativa a lo largo del tiempo, pasando de métodos tradicionales centrados en la gramática y la traducción, hacia enfoques comunicativos que priorizan la interacción y el uso real del lenguaje. Este cambio refleja una evolución en la comprensión de cómo aprenden los estudiantes, así como en las necesidades comunicativas del mundo globalizado actual. Tal como señala Richards (2006) los métodos comunicativos surgieron como una respuesta a las limitaciones de los

enfoques estructuralistas tradicionales, proponiendo una forma de enseñanza más centrada en el estudiante y orientada al uso significativo del lenguaje en contextos reales.

4.3.1. El enfoque tradicional

El enfoque tradicional se caracteriza por una enseñanza estructurada, basada en la planificación lineal del currículo y en el uso sistemático de materiales didácticos que siguen una secuencia predeterminada. Frecuentemente, el aprendizaje se apoya en el uso del libro de texto como herramienta central, acompañado de materiales complementarios (Morales et al., 2019).

Dentro de este enfoque, se han desarrollado diversos métodos para la enseñanza de las lenguas extranjeras, cuya evolución histórica ha dado lugar a distintas propuestas. A continuación, se describen algunos de los métodos más representativos del enfoque tradicional.

4.3.1.1. Método tradicional Gramatical

Este método como indican Richards y Rodgers (2014) dominó Europa desde 1840 hasta 1940, por ello es conocido como Método Clásico. A pesar de ser cuestionado y rechazado debido a que muchas veces frustra a los alumnos, sigue utilizándose en algunas partes del mundo. Es considerado tradicional por priorizar actividades y habilidades como la lectura, la traducción de textos y el aprendizaje explícito de las reglas gramaticales, sin atender a la interacción oral y auditiva de la lengua extranjera (Scrivener, 2011). Se trata de un método poco adecuado para la etapa de educación infantil, ya que requiere habilidades de lecto escritura y un razonamiento gramatical abstracto que los niños aún no han desarrollado.

4.3.1.2. Método Directo

El método directo surge como una alternativa al enfoque gramatical, desplazando la enseñanza explícita de la gramática a un segundo plano y evitando el uso de la lengua materna del alumnado. Uno de los principios de este método consiste en enseñar el significado de las palabras mediante situaciones prácticas y elementos visuales, fomentando la comunicación a través de ejercicios de interacción directa entre el docente y el estudiante (Larsen-Freeman y Anderson, 2013).

Los procedimientos pedagógicos fundamentales del método directo en educación infantil comprenden: la lectura oral, los diálogos de preguntas y las respuestas, los dictados, conocer las palabras que faltan en una frase (sin explicación gramatical, el alumno debe deducir la norma del contexto de manera inductiva) y generar conversaciones (Garrote, 2019).

4.3.1.3. Método Audio Lingual

El método audio lingual combina los elementos de los métodos tradicional gramatical y directo. Se basa en la repetición estructurada de frases y diálogos que el docente presenta oralmente, con el fin de consolidar tanto pronunciación como la comprensión de estructuras gramaticales en contextos específicos.

Este método se trabaja de diferentes maneras, en educación infantil algunas actividades se basan en la sustitución de frases a partir de dibujos, en la que los alumnos deberán reproducir la frase sustituida por el dibujo (Larsen-Freeman y Anderson, 2013). Esta técnica refuerza la memorización de patrones lingüísticos sin recurrir a explicaciones gramaticales formales, favoreciendo el aprendizaje implícito.

4.3.2. Enfoques comunicativos y activos: la transición hacia métodos centrados en el alumnado

El enfoque comunicativo engloba métodos que tienen un origen tradicional, pero que incorporan elementos activos o comunicativos y pueden adaptarse a metodologías más modernas, esta transición son los métodos mixtos, que combinan aspectos gramaticales con estrategias más funcionales y comunicativas.

El enfoque comunicativo no supone una ruptura con los métodos que lo precedieron, sino que recoge y adapta sus principios pedagógicos desde una perspectiva ecléctica, recuperando y adaptando principios pedagógicos previos para aplicarlos en contextos comunicativos de manera más eficaz (Beghadid, 2013).

4.3.2.1. Método Respuesta Física Total

Este método se caracteriza por la asociación entre el lenguaje y el movimiento con el objetivo de facilitar la comprensión y la retención. Los alumnos participan en actividades en donde deben responder con acciones físicas y a las instrucciones verbales del profesor u otros alumnos. Según Asher (1969) esta metodología se fundamenta en tres hipótesis de aprendizaje:

- la primera hipótesis se basa en un bio-programa innato específico para el aprendizaje.
- la segunda se refiere a que la lateralidad cerebral, es la base de las distintas formas en que aprendemos.
- la tercera hipótesis señala que el aprendizaje será más efectivo cuando se reduce la tensión y la presión, es decir, un entorno libre de estrés (Asher, 1969).

Desde una perspectiva pedagógica, el TPR se apoya en la psicología conductista, ya que se basa en la relación estímulo-respuesta como principio fundamental del aprendizaje (Canga, 2012). En el aula, se puede introducir el idioma extranjero a través del empleo de gestos y mímicas en cuentos, juegos y canciones; los alumnos son capaces de elaborar el significado a partir de actividades prácticas y significativas que promueven el desarrollo de un vocabulario esencial y enunciados simples (Alcedo y Chacón, 2011).

4.3.2.2. Método comunicativo

Este método se fundamenta en los principios de la sociolingüística, integra el lenguaje, la cultura y fomenta la comunicación real. Recupera elementos de los anteriores métodos, entre ellos destacan los elementos gramaticales, léxicos y fonéticos, pero los aplica mediante actividades motivadoras e interactivas que trabajan de manera natural la comunicación diaria (Alcalde, 2011).

Esta metodología busca desarrollar individuos competentes para expresarse en una segunda lengua, priorizando el uso oral de la lengua sobre los aspectos textuales, literales y escritos (Martínez, 2020). Dentro de este enfoque Luzón y Soria (1999) distingue las siguientes competencias clave:

- **La competencia gramatical:** Se refiere al conocimiento y manejo de las estructuras del idioma, incluyendo sus reglas gramaticales, sonidos y vocabulario.
- **La competencia sociolingüística:** Tiene en cuenta el contexto social y la situación en la que se da la comunicación y su relación con el empleo de las expresiones lingüísticas mas adecuadas.
- **La competencia discursiva:** Atendiendo a la situación comunicativa, dicha competencia hace referencia a la forma de organizar las ideas de manera que sea lógica y coherente y se adapte al contexto.
- **La competencia estratégica:** Consiste en el uso de recursos tanto verbales como no verbales para mantener, mejorar o resolver dificultades durante el proceso comunicativo (Luzón y Soria, 1999).

Según la revista UNIR (2020) , este enfoque se implementa mediante actividades auténticas con un propósito comunicativo concreto. Se utilizan actividades, proyectos, juegos y situaciones reales en las que la lengua extranjera actúa como objetivo para alcanzar un fin de manera que , los alumnos interactúen y desarrollen sus habilidades para comunicase, ellos son los agentes activos del proceso.

El rol del maestro se caracteriza por el uso constante del inglés en el aula de tal forma que sea comprensible el mayor tiempo posible e intentando adaptarse a los intereses del grupo. Para que el entorno sea lo más real posible, el maestro utiliza objetos y materiales cotidianos que faciliten la comprensión del significado. Esta metodología fomenta la autonomía del alumnado y refuerza su autoconfianza al sentirse capaz de expresarse en otra lengua (Solís, 2016).

4.3.2.3. Método natural

Este método, ya analizado en el apartado de la adquisición del lenguaje se basa en la distinción entre adquisición y aprendizaje formal. Su principio fundamental es que los alumnos entiendan el significado de lo que escuchan antes de producirlo, priorizando la comprensión por encima de la gramática.

El Natural Approach, es una propuesta de enseñanza que incorpora los principios “naturalistas” que propone un uso de la lengua sin recurrir a la lengua materna y tampoco a explicaciones gramaticales, repeticiones forzadas o ejercicios estructurados, dando por tanto un mayor énfasis en la exposición a la lengua que la práctica de la misma. La gramática se trabaja de forma indirecta o fuera del aula, permitiendo que el alumno asimile el lenguaje a través de la exposición y la puesta en práctica con propósito (Martín, 2009).

4.3.2.4. Método Sugestopedia

Este método, desarrollado en el marco de la psicoterapia comunicativa, emplea múltiples canales de aprendizaje como son: audios, mímica, traducciones, etc. Su principal objetivo es crear un ambiente relajado y positivo, en el que los alumnos se sientan cómodos y confiados, favoreciendo el aprendizaje es rápido y eficaz.

En el aula, se utilizan recursos como música clásica, pósteres gramaticales, juegos de roles y actividades teatrales, que permiten activar ambos hemisferios cerebrales y estimular el aprendizaje global. Esta metodología considera esencial el estado emocional del alumno como factor determinante en la adquisición de la lengua (Larsen-Freeman y Anderson, 2013).

4.4. Metodologías innovadoras en la enseñanza del inglés: motivación y participación activa

Las metodologías que se presentan a continuación comparten ciertos elementos con los enfoques tradicionales, sin embargo, las metodologías innovadoras buscan una educación centrada en el estudiante, interactiva y adaptada a las necesidades del siglo XXI.

En la actualidad, existen metodologías que tienen como objetivo principal incrementar la motivación y la implicación del alumnado en su propio aprendizaje. Según Schunk (2012), la motivación influye en lo que los alumnos aprenden y en cómo lo aprenden. En esta línea, el autor retoma la teoría de Eccles y Wigfield (1985), quienes destacan que la percepción de la propia capacidad es uno de los factores más determinantes en el nivel de motivación y en los logros escolares: “La teoría destaca la percepción de la propia capacidad como la principal influencia en la motivación. La investigación demuestra que la capacidad percibida tiene una fuerte relación positiva con las expectativas de éxito, la motivación y el logro” (Schunk 2012, p.365).

Las metodologías analizadas a continuación, se complementan entre sí, las inteligencias múltiples proporcionan la base para diseñar tareas (TBLT) y mecánicas de juego (gamificación) adaptadas.

4.4.1. Las inteligencias múltiples

Para desarrollar una metodología acorde a cada ciclo, es necesario tener en cuenta la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner (2011) quien sostiene que cada alumno tiene un perfil de inteligencias único. El autor explica que “El concepto de las inteligencias múltiples constituye un intento de sintetizar una amplia gama de hallazgos de distintas disciplinas que tratan de la mente humana: la biología, la antropología, la psicología, y la investigación sobre el cerebro y su evolución.” (Gardner, 2011, p.15).

Más allá de estas inteligencias, Gardner también destaca el papel del entorno en el desarrollo de las inteligencias. Aunque no niega la influencia genética, subraya que el potencial individual puede verse estimulado o limitado según las experiencias educativas, culturales y sociales a las que tenga acceso cada persona. Por ello es necesario que el entorno familiar, escolar y comunitario trabajen de manera coordinada para favorecer el desarrollo integral del individuo y potenciar sus capacidades (Nadal, 2015).

Esta teoría resulta especialmente útil para diseñar actividades adaptadas a las fortalezas individuales, favoreciendo así un aprendizaje significativo. El autor Armstrong (2006) define las ocho categorías como:

- **Inteligencia lingüística:** Armstrong (2006) define la inteligencia lingüística como el dominio de las diferentes dimensiones del lenguaje, desde la fonología y la sintaxis hasta la semántica y la pragmática. Gardner (2010) por otro lado, explica que se trata de una habilidad destacada para comprender y utilizar el lenguaje oral y escrito de forma

eficaz, incluye la facilidad para aprender nuevas lenguas y para expresarse con claridad con distintos fines comunicativos.

- **Inteligencia lógico-matemática:** Armstrong (2006) determina que la inteligencia lógico-matemática es la habilidad para razonar de manera lógica, realizar cálculos numéricos y resolver problemas matemáticos. Gardner (2010) afirma que esta inteligencia se relaciona con el pensamiento abstracto y con la capacidad para utilizar el método científico.
- **Inteligencia espacial:** Según Armstrong (2006) la inteligencia espacial es el dominio de las habilidades espaciales, como la percepción visual, la imaginación y la capacidad para crear representaciones mentales. Gardner (2010) por su parte, concluye que se trata de la transformación del espacio, ya sea a gran escala o en espacios más reducidos.
- **Inteligencia cinético-corporal:** Es la habilidad para utilizar el cuerpo como medio de comunicación y expresión, a través del movimiento o la manipulación de objetos (Armstrong, 2006). De acuerdo con Gardner (2010) la inteligencia cinético-corporal se refiere a la capacidad motora que por medio del movimiento corporal es capaz de resolver tareas, expresar ideas o desarrollar actividades con precisión y control.
- **Inteligencia musical:** Se refiere a la destreza para percibir, comprender y expresar ideas musicales, a través de la escucha activa, la improvisación, la composición y la interpretación (Armstrong, 2006), y desde una perspectiva cognitiva se equipara a una base estructural similar a la inteligencia lingüística, ambas implican habilidades complejas de procesamiento (Gardner, 2010).
- **Inteligencia interpersonal:** Armstrong (2006) determina que es la habilidad para comprender y responder a las emociones y necesidades de los demás, estableciendo conexiones significativas. Por otro lado, Gardner (2010) afirma que esta capacidad se basa en el manejo de las relaciones humanas y en saber reconocer las emociones que mueven a las demás personas, lo que nos permite poder llevar a cabo una colaboración más estrecha.
- **Inteligencia intrapersonal:** Se refiere a la consciencia de sí mismo con la habilidad de gestionar las emociones, los pensamientos y la conducta (Armstrong, 2006). La inteligencia intrapersonal es fundamental para el conocimiento propio y para la toma de decisiones de manera consciente, lo cual implica una autorreflexión constante que permite regular la vida personal de forma coherente y equilibrada (Gardner, 2010).
- **Inteligencia naturalista:** La última inteligencia de la teoría de inteligencias múltiples es la inteligencia naturalista que permite identificar y categorizar elementos que

aparecen en el entorno, tanto especies de flora y fauna como fenómenos geológicos y meteorológicos (Armstrong, 2006). Un alto desarrollo de esta inteligencia permite percibir las relaciones que se pueden establecer entre los elementos de la naturaleza, interpretarlos y organizarlos (Gardner, 2010).

Howard Gardner (2011) cuestiona que el modelo educativo tradicional priorice exclusivamente las inteligencias lingüísticas y lógico-matemática, dejando de lado otras formas válidas de aprender. Frente a ello, una propuesta basada en esta teoría permite:

- Incorporar distintas estrategias didácticas que vayan más allá de la explicación oral, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje.
- Diversificar la forma de presentar los contenidos favoreciendo una adaptación de los mismos a las estrategias e intereses de cada niño y mejorando como consecuencia la posibilidad de éxito.
- Reforzar la autoconfianza y el interés por aprender, el reconocer y valorar las capacidades únicas de cada niño.
- Fomentar que el alumnado aprecie las diferencias individuales, promoviendo la convivencia basada en el respeto, la cooperación y la ayuda mutua.

La teoría de las inteligencias múltiples permite que el profesor pueda personalizar el aprendizaje, convirtiendo el aula en un entorno rico en estímulos, donde los niños puedan aprender a través del cuerpo, la música, a palabra, las emociones o la naturaleza (Armstrong 2006).

No obstante, Armstrong (2006) también advierte que la implementación de esta propuesta requiere superar ciertos desafíos:

- Es necesaria una preparación adecuada del docente, que le permita adquirir los conocimientos y herramientas necesarias para trasladar la teoría a la práctica y así conectar con el alumnado de forma más efectiva.
- Requiere una dedicación considerable en la planificación de las sesiones y en la elaboración de los recursos didácticos.
- Demanda coordinación y cooperación entre los docentes que participan en el proceso.

Pese a estas dificultades, la apuesta por este enfoque hace que cualquier alumno pueda tener una actuación relevante en el aula de forma que se equilibren sus interacciones. En opinión de Prieto et al., (2002), todo ello favorece una atención más individualizada en la que los alumnos

logran desarrollar sus competencias a través de una expresión más rica y variada: oral, corporal, visual, musical, etc.

En lo que se refiere al aprendizaje de una lengua extranjera resulta indispensable la inteligencia lingüística ya que está estrechamente relacionada con la comunicación y la capacidad del alumno para comprender y expresarse tanto en lenguaje oral como escrito. Además, esta influye en otros factores que mejoran la habilidad comunicativa como son la creatividad y la precisión. Para una adecuada mejora de esta competencia se pueden utilizar canciones, que permiten trabajar simultáneamente la inteligencia lingüística y la inteligencia musical, facilitando la entonación, el ritmo y la memorización del vocabulario (Gómez, 2019).

Algunos ejemplos de actividades que permiten trabajar las distintas inteligencias múltiples en el aula son las siguientes:

- A través de la inteligencia lingüística, se pueden utilizar narraciones, ejercicios de memorización de palabras y actividades orales.
- En el caso de la inteligencia lógico-matemática, se plantean actividades que tengan que ver con la resolución de problemas, juegos con números y secuencias, y la clasificación de objetos.
- Para desarrollar la inteligencia espacial, se pueden realizar actividades variadas que van desde la realización de mapas mentales, a dibujar y representar ideas de forma visual, hasta las relacionadas con la construcción.
- La inteligencia musical puede trabajarse mediante canciones, ritmos y bailes.
- La inteligencia corporal- cinestésica se fomenta con dinámicas que implican movimiento, como la metodología de Respuesta Física Total (TPR).
- La inteligencia interpersonal se potencia mediante juegos cooperativos y actividades en grupo, representando papeles a través de los gestos o utilizando juegos de mesa.
- La inteligencia intrapersonal se estimula a través de tareas individuales que promuevan la autorreflexión y el autoconocimiento, como por ejemplo analizando las respuestas que damos ante distintas situaciones en el aula.

Por último, la inteligencia naturalista se trabaja con la observación del entorno o excursiones a espacios naturales (Garrote, 2019).

Finalmente, cabe destacar que existe una estrecha relación entre las competencias clave del currículo, escritas en el Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, y las inteligencias múltiples. El Decreto 37/2022, reconoce el desarrollo integral como uno de los fines de la educación infantil.

En este sentido, las inteligencias múltiples permiten abordar el proceso de enseñanza aprendizaje, desde una perspectiva global, diversa y equitativa, alineada con los objetivos educativos actuales (Basterra, 2014):

Tabla 1

Relación entre las competencias clave y las inteligencias múltiples

Competencia en comunicación lingüística. Competencia plurilingüe.	Inteligencia lingüística
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.	Inteligencia lógico-matemática Inteligencia espacial
Competencia digital.	Inteligencia lingüística Inteligencia lógico matemática Inteligencia musical
Competencia personal, social y de aprender a aprender. Competencia emprendedora	Inteligencia interpersonal Inteligencia intrapersonal
Competencia ciudadana.	Inteligencia interpersonal Inteligencia naturalista
Competencia en conciencia y expresión culturales.	Inteligencia lingüística Inteligencia musical Inteligencia cinético-corporal Inteligencia naturalista

Fuente: elaboración propia, teniendo en cuenta las competencias clave establecidas por el Real Decreto 37/2022.

4.4.2. Enseñanza de Idiomas basada en Tareas (*Task based language teaching*)

Una de las metodologías más actuales frente a los enfoques tradicionales es la Enseñanza de Idiomas basada en Tareas (*Task based language teaching*). Es un enfoque pedagógico que se centra en el alumno y su participación activa, los alumnos completan tareas en contextos significativos y en situaciones reales. Se trata de una metodología experiencial, en la que el lenguaje se adquiere a través de la realización de tareas con un propósito comunicativo claro (Narváez, 2022).

Nunan (2004) añade que otra de las ventajas de este enfoque es la aportación que hace que los alumnos sean más conscientes de su propio proceso de aprendizaje. Los alumnos desarrollan una amplia autonomía y se enfrentan a situaciones en las que deben poner en práctica sus decisiones, lo que favorece la reflexión sobre la lengua y una mayor conciencia sobre su competencia comunicativa.

El planteamiento de las sesiones se estructura en tres fases principales (Willis, 1996):

- **Pre-task:** es la actividad previa a la tarea, el profesor presenta a los alumnos el tema indicado y el lenguaje útil para el desarrollo de la actividad.
- **Task cycle:** es el desarrollo de la tarea, esta puede ser dividida en parejas o en grupos, el profesor se encarga de supervisar la actividad, no se controla la precisión del lenguaje.
- **Language focus stage:** es la interacción y se centra en el lenguaje, los alumnos y el profesor estudian la actividad y el lenguaje utilizado.

Desde una perspectiva constructivista, este tipo de aprendizaje tiene un carácter vivencial y colaborativo. Como afirma Kohonen (1992), con este modelo, se estimula un aprendizaje activo y holístico, donde los alumnos son protagonistas y constructores autónomos y significativos de su propio conocimiento.

Asimismo, Rodríguez (2013) recoge una serie de estrategias propuestas por Williams y De Gaetano (1985) que pueden facilitar la comprensión del idioma dentro de este enfoque:

- El profesor debe ser consciente del tipo de expresión oral que empleará y su modalidad (lenguaje corporal y entonación). Esta forma de comunicación influye en el desarrollo del habla interna de los alumnos.
- El siguiente aspecto a considerar es al diseñar dicha actividad, el profesor debe desarrollar el aprendizaje a partir de los conceptos que el alumno ha adquirido en su lengua materna.
- Es esencial que el profesor presente un número de términos nuevos reducidos. Así mismo, debe motivar a los alumnos a pronunciar las nuevas palabras aprendidas durante la actividad, por lo tanto, es necesario que el profesor repita estas palabras con frecuencia. La práctica se puede trabajar con canciones o juegos.
- Como último punto es fundamental establecer un entorno de confianza en donde los alumnos se sientan seguros para aprender. El material de clase debe ser manipulativo para que puedan experimentar en el aula (Rodríguez, 2013).

Una de las ventajas de este enfoque es que permite la utilización de otras técnicas con las que se puede intercalar, por ejemplo, el Método Natural (*Natural Approach*) y la Respuesta Física Total (*Total Physical Respond*). Esta estrategia favorece que el aprendizaje sea más motivador en contextos de educación infantil.

4.4.3. La gamificación

La gamificación se basa en incorporar dinámicas y elementos propios del juego a entornos educativos, con el fin de fomentar el aprendizaje, modificar conductas o comunicar contenidos de manera más atractiva. Este enfoque busca potenciar la implicación del alumnado, favoreciendo su motivación y participación activa en el aula. A través del juego los alumnos son los protagonistas, toman las decisiones, aceptan retos y observan sus progresos, se busca que el aprendizaje sea divertido (Faraón et al., 2016).

Según Villagrasa y varios autores (2014), Sheldon (2011) propone una serie de reglas clave para implementar la gamificación en el aula de manera efectiva:

- **El feedback:** el docente plantea semanalmente un problema, una búsqueda o una misión. Durante este trabajo es primordial la retroalimentación constructiva y guiar el aprendizaje de los estudiantes.
- **La colaboración:** Inspirada en los juegos multijugador, esta mecánica permite que los alumnos completen juntos los desafíos y las misiones. En la competición entre grupos el objetivo es trabajar juntos.
- **Niveles:** La participación será recompensada con premios, los alumnos aprenden cómo lograr reconocimiento y cómo avanzar, las recompensas tienen valor social. Casado (2016) explica que los premios ayudan a los alumnos a involucrarse y comprometerse con el aprendizaje, debido a la creación de un ambiente motivador.

Las recompensas pueden ser materiales (diplomas) o no materiales (privilegios dentro del aula), estos premian el esfuerzo del alumnado. Pueden ser recompensas fijas (se conocen antes de comenzar el juego), aleatorias (no se conoce el tipo de recompensa), inesperadas (no se conoce que hay de recompensa) y sociales (los mismos alumnos entregan la recompensa) (Rodríguez, 2022).

La gamificación transforma el aprendizaje del idioma en una experiencia divertida e interactiva. Esta metodología crea un entorno estimulante, instructivo y ameno, con actividades más relajadas incorpora la psicología que motiva y compromete al alumnado, se trabaja con juegos, con dinámicas de roles y con actividades colaborativas. Además, la acción de aprender algo

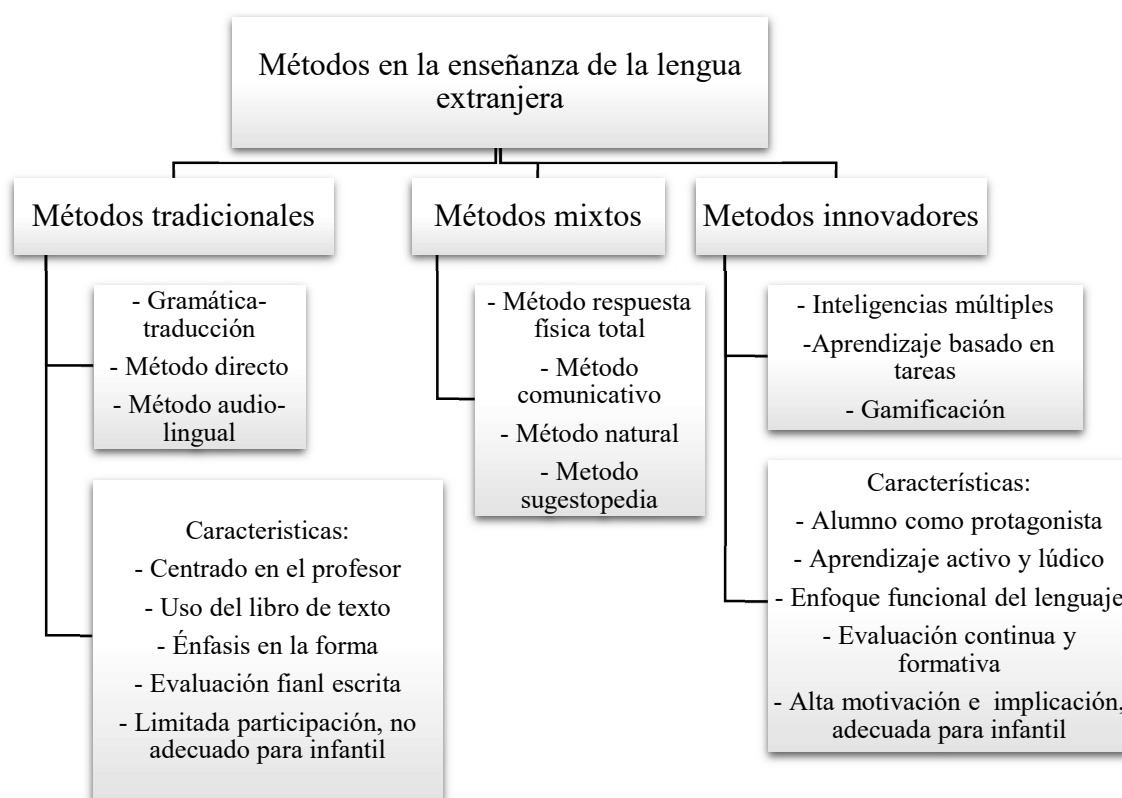
nuevo y obtener una recompensa se convierte en una vivencia satisfactoria, que favorece la consolidación de lo aprendido (Briceño, 2022).

Además, como señala Chaves (2019) la gamificación puede ser especialmente eficaz con estudiantes desmotivados o que han demostrado rechazo hacia el aprendizaje del idioma. Este enfoque ayuda a reconstruir el vínculo positivo con la lengua extranjera, devolviendo la motivación y la curiosidad necesarias para implicarse de nuevo en el proceso.

Espí y Azurmendi (1996) resaltan la estrecha relación entre motivación y aprendizaje. Las actividades que se desarrollen en el aula captarán la atención del alumno cuanto más innovadoras sean, llevándose a cabo situaciones emocionalmente significativas. Todo ello, continúan, resultará en un aprendizaje mas duradero.

Tabla 2

Métodos en la enseñanza de la lengua extranjera



Fuente: Elaboración propia, teniendo en cuenta la investigación bibliográfica de las diferentes metodologías.

4.5. Recursos didácticos para la enseñanza de las metodologías

Marqués (2011) establece una distinción entre los conceptos de medio didáctico y recurso educativo. Define el medio didáctico como cualquier recurso diseñado para apoyar y potenciar

la enseñanza y el aprendizaje, como es un libro de texto. Por otro lado, considera que el recurso didáctico comprende una amplia gama de materiales que, dentro de un contexto escolar, se utilizan como objetivo pedagógico. Para el autor, cualquier elemento de nuestro entorno puede convertirse en un recurso didáctico.

El autor también clasifica los recursos didácticos en tres grandes grupos que son: materiales convencionales, audiovisuales y basados en el uso de las TIC (Marqués, 2011). En materiales convencionales destaca el uso de cuentos como una herramienta clave. Autores como Scoot y Ytreberg (1991) sostienen que escuchar historias es esencial para el desarrollo integral de los niños, especialmente para el desarrollo de su lenguaje. En esta misma línea, Brumfit y Carter (1986) defienden que se puede alcanzar un aprendizaje lingüístico más profundo y significativo a través de la literatura.

Wright (2015) propone una estructura de tres fases para trabajar los cuentos en el aula:

- **Antes de la lectura:** Previo al inicio del cuento, los alumnos deben conocer el vocabulario clave, los personajes principales y el escenario de la historia. Se puede facilitar por medio de recursos como imágenes y preguntas abiertas.
- **Durante la lectura:** El cuento promueve la comprensión oral del niño a través de las preguntas que realiza el maestro, de su implicación mediante la participación activa y de la reflexión con los otros compañeros, bajo la forma del debate con el que se practica el razonamiento y expone sus emociones.
- **Después de la lectura:** La historia se puede releer para que los alumnos interioricen el vocabulario y las nuevas palabras. También se realizan actividades de varios tipos después, que den pie a diferentes interpretaciones y juegos.

Los materiales didácticos son herramientas clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que orientan, motivan y estructuran la interacción del alumnado con el contenido. Un recurso de especial valor es la mascota en el aula, la mascota establece un vínculo emocional con los alumnos, convirtiéndose en un elemento motivador y significativo en el proceso de aprendizaje. Según Moya y Albentosa (2003) la mascota puede participar en diversas actividades, como en actividades con flashcards o presentaciones orales. Los flashcards son un material visual que estimula y potencia la conexión entre la imagen, el cómo se escribe la palabra y su correcta pronunciación (Bolaños, 2021).

En el ámbito de la enseñanza de idiomas, Richards y Schmidt (1985) introducen el concepto de “realia”, con el que hacen referencia a cualquier objeto material que se pueda llevar al aula de

forma que se ilustra un gran número de palabras mediante asociación. La presencia de estos recursos en el aula conducen la atención de los niños, estimulan su interés por la actividad y facilitan el significado.

Otro recurso muy utilizado en el aula de lenguas es la canción, que se considera una herramienta didáctica con gran potencial para adquirir vocabulario, práctica estructuras gramaticales y familiarizarse con la entonación y el ritmo del idioma. Cakir (1999) destaca que la música convierte el aprendizaje en una experiencia lúdica, emocional y significativa, facilitando la memorización natural del contenido. En esta línea, Ramírez (2009) presenta varias razones psicológicas, pedagógicas y metodológicas, para poder hacer uso de canciones en el aula:

- Repetir canciones ayuda a fijar el vocabulario en la memoria de los niños.
- La música de las canciones desencadena todo tipo de emociones en el alumnado que establecen así una relación directa entre emoción y lengua.
- Cuando las letras son simples, contribuyen a que la actividad se desarrolle en un ambiente relajado.
- Cantar en grupo fomenta la interacción entre alumnos y reproduce situaciones de comunicación.

En conjunto, estas metodologías, aunque diferentes en su forma de aplicación, comparten principios comunes como la atención al contexto, a progresión del aprendizaje y la promoción de la comunicación. Por tanto, la elección de los materiales y recursos más adecuados dependerá de los objetivos educativos, el perfil del grupo y las características concretas de la actividad.

4.6. Las herramientas digitales aplicadas al aprendizaje de idiomas

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ofrecen un acceso ágil a la información en múltiples formatos. Su integración en el ámbito educativo se ha consolidado gracias a su carácter innovador y a su capacidad para promover una experiencia de aprendizaje activa y participativa (Fuente, 2024).

Entre las herramientas digitales más relevantes para el aprendizaje de lenguas en la etapa de educación infantil se destacan las siguientes:

- **Digital storytelling:** consiste en la elaboración de relatos digitales. Esta herramienta tecnológica ayuda a los educadores a utilizar la tecnología de manera productiva en el aula. Este material crea historias seleccionando un tema, realizando una investigación,

escribiendo un guion y construyendo una historia atractiva. El resultado final combina elementos como videos, audio, texto, música, etc (Robin, 2008).

Un estudio realizado en 2004 reveló que los niños logran una mayor comprensión al escuchar un relato interactivo frente a la lectura convencional de un cuento. En estos relatos el vocabulario no se retiene mecánicamente, sino que se construye activamente mediante la interacción de los alumnos (Isabell et al, 2004). Además, los relatos digitales constituyen una experiencia lingüística rica, motivadora y eficaz para el desarrollo de la comprensión oral (Wright, 2015).

- **Los dibujos animados:** este recurso constituye una herramienta eficaz y frecuente en la enseñanza de idiomas. Como señala Pimentel (2014), los alumnos se ven expuestos a patrones de pronunciación y expresión de forma natural por la combinación de imágenes y sonidos con los que, de forma inconsciente, mejoran sus habilidades expresivas.
- **Kahoot:** es una plataforma digital que permite aplicar la gamificación al proceso de enseñanza- aprendizaje. Se basa en el uso del juego como vehículo para fomentar la participación y la evaluación activa. Según Martínez (2017), esta herramienta facilita que tanto estudiantes como docentes “investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos a los educadores y estudiantes. Se ofrece a los estudiantes una voz en el aula, y permite a los educadores que se dediquen y centren sus estudiantes a través del juego y la creatividad” (Martínez, 2017, p.263).

El autor también destaca que los juegos en Kahoot proporcionan al profesorado datos relevantes sobre el rendimiento del grupo y de cada estudiante, facilitando así la detección de área que requieren refuerzo (Martínez, 2017).

Estas herramientas digitales no solo diversifican los métodos tradicionales, sino que también enriquecen el aprendizaje de idiomas al incorporar estímulos visuales, auditivos y afectivos que favorecen la comprensión, la motivación y la participación del alumnado en el proceso educativo.

6. PROPUESTA DIDÁCTICA

6.1. INTRODUCCIÓN

La presente propuesta didáctica nace con el objetivo de favorecer el aprendizaje del inglés en la etapa de educación infantil desde un enfoque activo, vivencial y centrado en el niño. Para ello, se ha diseñado una secuencia de actividades organizadas en torno a las inteligencias múltiples, con el fin de atender a la variedad del aula y fomentar la motivación hacia la lengua extranjera desde los primeros años.

A través de situaciones de aprendizaje significativas se busca que los alumnos adquieran vocabulario básico y estructuras simples en inglés de forma natural, respetando cada ritmo de aprendizaje. Las actividades están contextualizadas en torno a la temática de los animales, un contenido cercano y estimulante para el alumnado de 5 años, que permite integrar lenguaje, , pensamiento lógico, emoción, movimiento, creatividad y trabajo cooperativo.

Esta propuesta se articula en seis sesiones, cada una en una inteligencia predominante, lo que garantiza una propuesta globalizada, equitativa y coherente con los principios del desarrollo infantil. En ella el inglés no se trabaja con un fin en sí mismo, sino como una herramienta de comunicación real y funcional, conectando el lenguaje con las emociones, el cuerpo, el entorno y los demás.

6.2. OBJETIVOS

- Objetivos generales de etapa

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- d) Desarrollar sus capacidades afectivas.
- e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

- Objetivos de área

Los objetivos recogidos en el Decreto 37/2022 del currículo de educación infantil de Castilla y León:

a) Crecimiento en Armonía

- Se amplían de manera significativa las relaciones interpersonales, se generan nuevos vínculos y se desarrollan actitudes como la confianza, la empatía y el apego, que constituyen la sólida base para su socialización.
- El uso de los diferentes lenguajes (verbal, gestual, musical, corporal...) se convertirá en un instrumento esencial para comunicar, nombrar, interpretar, comprender y controlar los distintos sentimientos y emociones referidos a sí mismo y a los demás, favoreciendo, así, el desarrollo de habilidades comunicativas.
- El dominio progresivo de la coordinación viso motriz en contacto con objetos y materiales, así como el control progresivo del movimiento y de la postura, favorecerá el desarrollo de habilidades lógico matemáticas, de la lectura y la escritura y del movimiento, el gesto y el ritmo.

b) Descubrimiento y Exploración del Entorno

- La exploración del entorno se produce a través del diálogo corporal, interaccionando con objetos, espacios, materiales y con el medio físico y natural.
- Desarrollar una actitud positiva y adquirir las habilidades comunicativas y sociales a través de la utilización de diferentes lenguajes y formas de expresión en el intercambio de experiencias, ideas y sensaciones.
- La exploración permite aprender por medio de la acción, acompañando al alumnado en los procesos de abstracción, favoreciendo y apoyando la iniciación en el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas, de la lectura y la escritura.

c) Comunicación y Representación de la Realidad

- El lenguaje oral, escrito, musical, plástico, corporal y digital, el alumnado aprende, desarrolla su imaginación y creatividad, construyen su identidad personal, muestran sus emociones y su percepción de la realidad.

- En la adquisición de la autonomía, el manejo del lenguaje permitirá al alumnado comunicarse, relacionarse y desenvolverse en el entorno de manera independiente y en sus actividades habituales.

- El alumnado irá descubriendo, mediante la manipulación y la exploración de los distintos lenguajes y formas de expresión, las posibilidades comunicativas para expresarse o representar sus realidades, contribuyendo al desarrollo de las propias habilidades comunicativas.

- Objetivos didácticos

Los objetivos didácticos están redactados específicamente para cada actividad, explicados y enumerados en la descripción de cada una de ellas.

6.3. CONTENIDOS

(Anexo 1)

6.4. COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia plurilingüe
- Competencia matemática y competencia, tecnología e ingeniería
- Competencia digital
- Competencia emprendedora

6.5. ACTIVIDADES

La intervención consta de seis sesiones, en donde cada día se trabaja un grupo diferente de animales, organizados por temáticas, con el objetivo de ampliar progresivamente el vocabulario en inglés. Las categorías previstas son: Los animales de la granja (*farm animals*), los animales del mar (*sea animals*), los animales de la selva (*jungle animals*), los insectos (*bugs*) y las aves (*birds*).

SESIÓN 1: ANIMALS	
Activity name:	Storytelling and animal bingo
Type of activity:	Lectura y comprensión oral, descripción comparativa y juego con producción escrita
Timing:	20 minutos cada actividad
Vocabulary & Functions:	Animales y partes del cuerpo (“have got/ has got”)
Sessions:	3 actividades

	1º actividad: Escuchar, identificar y ordenar eventos 2º actividad: describir y comparar 3º actividad: escuchar, reconocer y escribir vocabulario básico
Methodology:	Inteligencia lingüística Método comunicativo y gamificación
Competencies:	Competencia en comunicación lingüística y Competencia plurilingüe
Justification:	Con esta sesión se intenta potenciar la comprensión auditiva y la adquisición de vocabulario en un contexto narrativo y la construcción de frases simples haciendo uso de “have got/ has got”, además de fortalecer la retención y asociación palabra-imagen.

Actividad 1. Storytelling

Objetivos:

- Mejorar la comprensión oral en inglés a través de la narración de historias.
- Introducir vocabulario relacionado con los animales.
- Estimular la inteligencia lingüística.
- Desarrollar la capacidad de secuenciar eventos y responder a preguntas sencillas en inglés.

Recursos:

- Materiales impresos: cuento en inglés, tarjetas ilustradas de animales.
- Recursos visuales: flashcards, imágenes del cuento.
- Apoyo tecnológico: pizarra digital para mostrar imágenes.

Temporalización: 20 minutos

Desarrollo de la actividad:

En esta primera actividad trabajaremos la gramática y el tema de los animales con un cuento, nombraremos todos los animales (acuáticos, salvajes, etc).

Inicio (*warm-up*). Antes de comenzar con la lectura se hacen preguntas abiertas sobre el tema para conocer que conocimientos tienen: ¿Qué animales conocéis?, ¿Dónde viven? ¿Sabéis decir alguno en inglés?

Actividad principal (*bilingual storytelling*): Esta actividad consistirá en la lectura en inglés de un cuento con ilustraciones, adaptado a su nivel y cuyo contenido es de animales (Anexo 2). Durante la lectura, se enfatizará y repetirá la pronunciación de los nombres de los animales.

Después de la lectura (*post-reading activity*): Utilizando tarjetas de secuencia del cuento, los alumnos ordenarán los eventos principales. El profesor realizará preguntas sencillas en inglés para verificar la comprensión, como “¿dónde ha ido el león?” (*Where did the lion go? What animal did Leo meet at the river? What animals live in the water?*).

Actividad 2. Animal body comparison

Objetivos:

- Reconocer y nombrar en inglés partes del cuerpo de distintos animales
- Comparar las partes del cuerpo animal y humana mediante el juego y la observación.
- Fomentar el uso de frases sencillas en inglés (*It has got a tail/ I haven't got a tail*).

Recursos:

- Flashcards de animales y partes del cuerpo.
- Pizarra con dos columnas (“*animals*”/“*me*”)

Temporalización: 20 minutos

Desarrollo de la actividad:

Inicio (*warm-up*): Se repasará el vocabulario de los animales aprendidos en la sesión anterior. El profesor muestra imágenes y pregunta (*What's this?- Is it a dog?- Has it got eyes? Has it got ears?*).

Actividad principal (*animal body imitation and comparison*). El profesor nombrará diferentes animales y sus partes del cuerpo en inglés. Los alumnos comprarán sus partes del cuerpo con las de los animales e identificarán las similitudes y las diferencias visualmente, deberán colocarlas en diferentes columnas ej, “*a cat has a tail*”, “*I have no tail*”.

Cierre (*cool-down*): Se jugará a adivinar a los animales utilizando *flashcards*, el profesor hará preguntas sencillas en inglés sobre las partes del cuerpo (“*Has it got a tail?*”, “*Has it got ears?*”, “*Has it got a nose?*”). Los alumnos irán respondiendo hasta adivinar el animal (Anexo 3).

Actividad 3. Animal Bingo

Objetivos:

- Conocer el vocabulario de nuevos animales.
- Favorecer la producción escrita en la lengua extranjera.
- Aplicar dinámicas de gamificación para aumentar la motivación y la implicación del alumnado.

Recursos:

- Tarjetas de bingo con imágenes de animales de granja.
- Pizarra para mostrar vocabulario clave o hacer seguimiento del juego.
- Rotuladores o gomets para marcar los animales en las tarjetas.

Temporalización: 20 minutos

Desarrollo de la actividad:

Inicio (*warm-up*): Se repasará brevemente el vocabulario de animales y partes del cuerpo. En esta sesión trabajarán los animales de granja. El profesor señala imágenes o hace sonidos y los alumnos deben nombrar el animal en inglés: “*What is this?*”- *It’s a cow!* - *Moo!*

Actividad principal (*animal bingo*): Los alumnos se dividirán en grupos y recibirán tarjetas de bingo de los animales trabajados. El profesor nombrará los animales en inglés y los alumnos tacharán la imagen correspondiente. El primer grupo en completar su tarjeta gritará “¡bingo!”. Después se utilizarán otras tarjetas de bingo con imágenes de animales, el profesor dará pistas sobre partes del cuerpo y los alumnos tacharán el animal que corresponda a la descripción (“*It has got a wings*”), quien adivine todas ganará el bingo.

Cierre (*cool-down*): Los alumnos escribirán la palabra en inglés debajo de cada imagen del animal en sus tarjetas de bingo (Anexo 4).

SESIÓN 2. ACUATIC ANIMALS	
Activity name:	Sized-based classification and logical puzzles
Type of activity:	Inteligencia lógico matemática y comprensión secuencial
Timing:	25 minutos cada actividad
Vocabulary & Functions:	Vocabulario de animales acuáticos y adjetivos de medidas (small-big).

	Repaso de animales aprendidos, las partes del cuerpo y los números hasta el 5.
Sessions:	2 actividades
	1º actividad: Describir y clasificar animales según características físicas. 2º actividad: descripción y localización de las partes del cuerpo.
Methodology:	Inteligencia lógica-matemática
	Aprendizaje basado en tareas (<i>Task based methodology</i>) TPR, Método comunicativo.
Competencies:	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, Competencia plurilingüe y Competencia digital.
Justification:	La finalidad de estas sesiones es que los alumnos potencian el pensamiento lógico y mejoren la capacidad de observación mediante el uso del inglés en contextos de comparación y series. Además, se estimula la comprensión lógica y secuencial mientras que se consolida el vocabulario sobre las “partes del cuerpo”. Las partes del cuerpo ya han sido aprendidas en sesiones anteriores.

Actividad 1. Classifying aquatic animals

Objetivos:

- Presentar en inglés el vocabulario relacionado con los animales acuáticos y repasar el concepto de tamaño (big/small).
- Desarrollar la capacidad de clasificación lógica según criterios visuales.
- Potenciar la inteligencia lógico- matemática

Recursos:

- Tarjetas ilustradas de animales acuáticos (*whale, dolphin, fish, crab, octopus*).
- Pizarra para las columnas de clasificación.
- Aros para organizar físicamente los grupos de los animales.

Temporalización: 30 minutos

Desarrollo de la actividad:

Inicio (*warm-up*): Antes de empezar con la sesión, aprendemos los animales acuáticos que son los que trabajaremos en las siguientes actividades. Con imágenes y preguntas sencillas se les va introduciendo en el tema (*What animal lives in the sea?- Can they swim or can they walk?*). Si tenemos tiempo se puede introducir la canción “*baby shark*” con todos los animales acuáticos.

Actividad principal (*Size-based classification*): Se clasificarán animales según su tamaño utilizando preguntas como “who has got a big tail” (*whale*). Se introducirá y practicará el vocabulario de tamaño en inglés (*small, big*), de forma visual y oral (Anexo 5). Para hacer la clasificación más dinámica y comprender los nuevos términos, se les repartirá a cada uno de ellos los flashcard de los animales estudiados, el profesor hará preguntas y se deberán dividir, “*at left animals that have got tails*”. Si comprenden bien el vocabulario de los diferentes animales aprendidos hasta ahora, se puede subir el nivel relacionando a los animales con los números (“*One big Dolphin has got one small nose/ Come to the left five animals that has got two ears. Come to the right the animals that has got two small eyes. Come to the left the three animals that has got eight big legs*”).

Cierre (*cool down*): Individualmente, los alumnos trabajarán con tarjetas de diferentes animales para crear una seriación según su tamaño, nombrando cada animal en inglés (Anexo 6).

Actividad 2. Logical body

Objetivos:

- Estimular el pensamiento lógico y mejorar la capacidad deductiva mediante la utilización de pistas en inglés.
- Reforzar el vocabulario relativo a las partes del cuerpo de una forma significativa y lúdica.
- Desarrollar habilidades de comprensión oral en lengua extranjera.

Recursos:

- Tarjetas con acertijos sencillos en inglés.
- Puzzles sencillos de animales.
- Pizarra con los términos clave en inglés.

Temporalización: 30 minutos

Desarrollo de la actividad:

Inicio (*warm-up*): Antes de empezar con la sesión, repasamos los animales acuáticos que son los que hemos trabajado en la actividad anterior.

Actividad principal, lógica (*Logical reasoning*): Se presentarán acertijos lógicos sencillos en inglés relacionados con las partes del cuerpo de los animales acuáticos trabajados. Los alumnos intentarán resolverlos y dar la respuesta en inglés (Anexo 7).

Cierre (*cool down*): Por grupos repasarán en vocabulario de los animales acuáticos con un puzzle, lo deberán resolver con la palabra del animal (Anexo 8).

SESIÓN 3 JUNGLE ANIMALS	
Activity name:	Maze Hunt and creative animal mash-up
Type of activity:	Búsqueda del tesoro y dibujo y descripción creativa
Timing:	25-30 min cada actividad
Vocabulary & Functions:	Animales de la jungla y repaso de las preposiciones (<i>It is in/ on/ under/ behind</i>).
Sessions:	2 actividades
	1º actividad: Ubicar objetos siguiendo instrucciones espaciales 2º actividad: Describir, crear e imaginar
Methodology:	Inteligencia espacial
	TPR, Aprendizaje basado en tareas, Método natural y Método comunicativo
Competencies:	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería y Competencia digital
Justification:	En estas sesiones se desarrolla la orientación espacial y se estimula la creatividad visual y la conexión entre vocabulario y representación gráfica. Las preposiciones (<i>under, next to, behind</i>) ya han sido estudiadas en el aula.

Actividad 1. Where is the animal?

Objetivos:

- Presentar en inglés el vocabulario básico relativo a los animales de la jungla.
- Comprender y seguir instrucciones en inglés.
- Desarrollar la orientación espacial y la atención mediante una actividad lúdica.

- Estimular la inteligencia espacial y corporal- cinestésica

Recursos:

- Imágenes de animales de la selva.
- Cartel del “tesoro”.

Temporalización: 30 minutos

Desarrollo de la actividad:

Inicio (*warm-up*): Antes de empezar con la sesión, aprendemos los animales de la selva que son los que trabajaremos en las siguientes actividades. El profesor a través de ayuda visual, con tarjetas, pregunta si reconocen a los animales de la selva (*Do you know this animal?*). Cantaremos la canción usando TPR “*Where is the spider?*” Para de esa manera repasar las preposiciones “*on, in, under, behind, next to*”. Trabajaremos mediante TPR las preposiciones y los animales de la selva, repartiendo a cada niño los flashcards aprendidos (*The lion is on the chair. The monkey is under the table. The tiger is next to the teacher...*) y al alumno que le corresponde tiene que ir a realizar la actividad.

Actividad principal (*maze hunt*): El profesor pondrá flashcards en reverso en distintos lugares de la clase, los alumnos seguirán pistas por el aula dadas por el profesor en inglés (“*It is under the table*”, “*it is next to the window*”), hasta encontrara las imágenes de los animales escondidos siguiendo las instrucciones (Anexo 9). Al final del recorrido encuentran una pequeña “sorpresa”. El juego del mapa del tesoro se puede trabajar también fuera del aula.

Cierre (*cool down*): Al terminar el juego nos sentaremos en círculo a repasar que imagen ha encontrado cada grupo y donde estaba situada. Y si da tiempo repasamos las características del animal encontrado usando “*have got/ has got*” y los números.

Actividad 2. Animal mash-up

Objetivos:

- Reconocer y nombrar animales en inglés mediante el uso de dibujos.
- Estimular la creatividad y practicar la expresión oral mediante la invención y descripción de nuevos animales.
- Reforzar el vocabulario relacionado con partes del cuerpo animal.

Recursos:

- Pizarra digital
- Programa de dibujo digital
- Lápices, papel, tijeras, ceras, cartulinas y otros materiales artísticos.

Temporalización: 30 minutos

Desarrollo de la actividad:

Inicio (*warm-up*): Antes de empezar con la sesión, repasamos los animales acuáticos que son los que hemos trabajado en la actividad anterior.

Actividad principal (*digital pictionary*): Utilizando la pantalla digital, el profesor (y después un alumno voluntario) dibujará un animal, los demás alumnos intentarán adivinar de qué animal se trata (Anexo 10).

Cierre (*cool down*): Individualmente, cada alumno creará su propio animal imaginario, combinando diferentes partes del cuerpo de los animales aprendidos. Luego, describirán a sus animales en alto ("*It has two rabbit's ears and three lions' tail...*"). Se pueden dibujar o construir estos animales con materiales diversos.

SESIÓN 4. BUGS	
Activity name:	Animal movement song and animal imitation relay race
Type of activity:	Canción con movimientos y carrera de relevos con imitación de animales
Timing:	25-30 minutos cada actividad
Vocabulary:	Los insectos y verbos de movimiento
Sessions:	2 actividades
	1º actividad: Identificar movimientos y ritmos
	2º actividad: Identificar e imitar
Methodology:	Inteligencia musical y corporal – cinestésica
	Método repuesta física total (TPR)
Competencies:	Competencia digital y Competencia en conciencia y expresión culturales.
Justification:	Combinación de lenguaje, ritmo y expresión corporal de forma natural y promover el trabajo en equipo.
	Vocabulario de movimiento y ritmo (fast, slow, jump) conocido.

Actividad 1. Rhythm and motion song

Objetivos:

- Introducir vocabulario en inglés relacionado con insectos.
- Ser consciente del ritmo y la coordinación a través del canto y la imitación de movimientos.
- Estimular la expresión corporal y desarrollar la escucha activa mediante el uso de la música.
- Fomentar la inteligencia musical y corporal- cinestésica.

Recursos:

- Canción en inglés sobre el movimiento de animales

Temporalización: 30 minutos

Desarrollo de la actividad:

Inicio (*warm-up*): Antes de empezar con la sesión, repasamos los insectos, con la ayuda de la mascota, que trabajaremos en las siguientes actividades.

Actividad principal (*animal movement song*): En esta sesión se aprenderán y cantarán una canción en inglés sobre cómo se mueven diferentes animales, enfatizando el ritmo y la velocidad del movimiento (*“fast like a cockroach”, “slow like a snail”*) (Anexo 11). Los alumnos imitarán los movimientos de los animales mientras cantan y dicen sus nombres en inglés. Se repiten las secuencias para favorecer la interiorización del vocabulario y los patrones musicales.

Cierre (*cool down*): Los niños se sientan en círculo. Cada uno elige un insecto y lo imita sin decir su nombre, el resto debe adivinarlo. Reforzando así la asociación palabra-movimiento y cerrar la sesión con una dinámica tranquila y cooperativa.

Actividad 2. Animal relay

Objetivos:

- Favorecer la comprensión oral del inglés mediante instrucciones simples y significativas.
- Reforzar el vocabulario de animales y partes del cuerpo a través del movimiento.
- Desarrollar la coordinación motora, la atención y la colaboración entre iguales.

Recursos:

- Espacio amplio: patio o aula de psicomotricidad.
- Cintas, conos u objetos para marcar la zona de la carrera
- Música de fondo rítmica.

Temporalización: 30 minutos

Desarrollo de la actividad:

Actividad principal (*Animal imitation relay race*): Siguiendo con la imitación anterior y la inteligencia corporal-cinestésica, los alumnos se dividirán en equipos y participarán en una carrera de relevos en el patio. Cada miembro del equipo deberá imitar la forma de moverse de un animal específico (nombrado por el profesor en inglés “you are a butterfly”) hasta un punto y volver, antes de que salga el siguiente compañero.

Cierre (*Simon says*): Se jugará a “*Simon says*” utilizando el vocabulario de las partes del cuerpo en inglés, tanto las de nuestro cuerpo como las de los animales trabajados. El profesor dará instrucciones (“*Simon says touch your right arm*” “*Simon says jump like a grasshopper*”), y los alumnos deberán seguirlas solo si el profesor dice “Simon says”. Este juego permite trabajar atención, comprensión auditiva y el vocabulario de partes del cuerpo y acciones de manera divertida.

SESIÓN 5. BIRDS	
Activity name:	Animal emotions and collaborative animal story
Type of activity:	Debate guiado sobre las emociones y creación de historias grupales
Timing:	25-30 min cada actividad
Vocabulary:	Vocabulario de los pájaros y emociones
Sessions:	2 actividades
	1º actividad: Expresar emociones y empatía 2º actividad: Narrar y colaborar en una historia grupal
Methodology:	Inteligencia intrapersonal e interpersonal
	Método comunicativo y Aprendizaje basado en tareas
Competencies:	Competencia personal, social y de aprender a aprender, Competencia emprendedora y Competencia ciudadana.

Justification:	Fomentar la expresión emocional en inglés, reconociendo emociones propias y ajenas y reforzar el trabajo en equipo y la creatividad narrativa con lenguaje emocional. Vocabulario de las emociones aprendido en otras sesiones del aula.
-----------------------	---

Actividad 1. Emotions and birds

Objetivos:

- Identificar emociones en animales mediante el uso de imágenes que expresan emociones.
- Asociar emociones propias con situaciones personales y expresarlas en inglés.
- Despertar la empatía y provocar la conciencia emocional.
- Desarrollar la inteligencia intrapersonal e interpersonal.

Recursos:

- Imágenes ilustradas de pájaros con expresiones emocionales.

Temporalización: 30 minutos

Desarrollo de la actividad:

Inicio (*warm-up*): Antes de empezar con la sesión, estudiamos los pájaros que son los que trabajaremos en las siguientes actividades. El profesor introduce el tema preguntando en inglés (*Do you know any birds?- What birds do you like?*).

Actividad principal: Se mostrarán imágenes de animales expresando diferentes emociones (feliz, triste, asustado)(Anexo 12). Se preguntará a los alumnos cómo creen que se siente el animal y si alguna vez se han sentido así, fomentando la conexión emocional y la expresión de sentimientos sencillos en inglés (“The dove looks happy”, I feel happy when I play”).

Cierre (*cool-down*): Se podrá seguir debatiendo sobre que animal les gustaría ser y por qué (*What animal would you like to be and why?*). Se anima a compartir en voz alta para fortalecer la expresión personal, la autoestima y el uso de inglés con fines comunicativos reales.

Actividad 2. Tell me a story

Objetivos:

- Fomentar la expresión de emociones a través de historias sencillas en inglés.
- Desarrollar la competencia comunicativa y la cooperación mediante el trabajo en grupo.

- Potenciar la imaginación y la creatividad en la creación de relatos.

Recursos:

- Ilustraciones en la pizarra de los animales seleccionados.
- Papel y materiales artísticos para ilustrar la historia.

Temporalización: 30 minutos

Desarrollo de la actividad:

Inicio (warm-up): Antes de empezar con la sesión, repasamos los pájaros que son los que trabajaremos en las siguientes actividades.

Actividad principal (Collaborative animal story): Para la sesión de inteligencia interpersonal los alumnos se dividirán en grupos pequeños. A cada grupo se le asignará un animal y una emoción. Juntos deberán crear una historia sencilla, sobre el animal experimentando esa emoción(ej. *A sad dove*). Para crear la historia el profesor proporciona una ficha guía para organizar el relato oral como, “*the dove is sad because its head hurts and it can’t play*”) (Anexo 13). Al final, cada grupo compartirá su historia con el resto de la clase, y el vocabulario clave en inglés.

Cierre (cool-down): Tras presentar cada grupo su historia, reflexionamos en grupo (“*What story did you like the most?*” “*What animal felt happy?*”). Reforzando la escucha activa, el pensamiento crítico y la empatía.

SESIÓN 6. HABITAT	
Activity name:	Excursion and build an animal habitat together
Type of activity:	Observación y diálogo guiado y construcción de hábitat
Timing:	Excursión durante todo el día. Actividad 2: 30 minutos
Vocabulary:	Repaso del vocabulario de animales y elementos del hábitat
Sessions:	2 actividades
	1º actividad: Observar, nombrar, relacionar animales y entorno 2º actividad: Crear y explicar trabajo creativo
Methodology:	Inteligencia naturalista
	Aprendizaje basado en tareas y Aprendizaje cooperativo
Competencies:	Competencia ciudadana y Competencia en conciencia y expresión culturales

Justification:	Favorecer la conexión con el entorno natural y la aplicación real del vocabulario y potenciar la comprensión ecológica y la cooperación. Vocabulario de hábitat ya trabajado en sesiones anteriores.
-----------------------	---

Actividad 1. Excursion

Objetivos:

- Observar y reconocer distintos tipos de animales en su entorno natural o semirrural.
- Reforzar el vocabulario trabajado en inglés mediante preguntas.
- Estimular la curiosidad, el respeto por los seres vivos y el entorno natural.
- Desarrollar la inteligencia naturalista.

Recursos:

- Guía visual de animales

Temporalización: Toda la mañana

Desarrollo de la actividad:

Inicio (warm-up): Repasar en el aula el vocabulario y que animales podemos llegar a ver en la excursión.

Actividad: Para terminar con el tema de los animales se realizará una actividad experimental con una excursión a “Las Cortas de Blas” en Valladolid. Durante la excursión se animará a los alumnos a observar a los animales y su entorno, y a utilizar el vocabulario en inglés aprendido, para ello el profesor realizará preguntas (*Can you see any insects?*). Fomentando así la observación activa.

Cierre (cool-down): De regreso al aula dedicamos un tiempo en asamblea a compartir lo que hemos aprendido.

Actividad 2. Kahoot

Objetivos:

- Consolidar el vocabulario sobre los tipos de animales y sus hábitats utilizando un juego interactivo.

- Aplicar vocabulario en inglés a través de la toma de decisiones y la construcción de un entorno natural.
- Fomentar la cooperación, la creatividad y la comunicación en actividades grupales.

Recursos:

- Pantalla digital para jugar al kahoot.
- Fichas impresas con códigos de color para responder sin necesidad de dispositivos individuales.
- Materiales variados para la construcción de hábitat: cartulinas, papel, hojas, algodón, telas, temperas, etc.
- Pictogramas de animales y entornos, con el vocabulario adecuado.

Temporalización: 30 minutos

Desarrollo de la actividad:

Inicio (warm-up): Al siguiente día repasaremos todos los tipos de animales que hemos aprendido, para ello jugaremos un Kahoot, será un juego de varias preguntas, como relacionar a los animales con su hábitat. La pregunta se pondrá en la pantalla y los alumnos en un papel deberán colorear el color correspondiente a la pregunta correcta (Anexo 14).

Actividad principal (*Build an Animal Habitat Together*): En grupos pequeños, usando las mesas, los niños colaborarán para construir un hábitat apropiado para un animal específico que ellos elijan, utilizando diversos materiales (cartulina, hojas, tela, etc). Mientras construyen el hábitat conocerán por qué esos elementos (*"The water for the fish goes here because it swims"*) (Anexo 15).

Cierre (*cool-down*): Para terminar cada grupo expondrá brevemente su trabajo.

6.6. METODOLOGÍA

La metodología que se ha utilizado para este proyecto de intervención será activa y participativa, centrada en el niño como protagonista de su propio proceso de aprendizaje. El alumnado no es un receptor pasivo de contenidos, sino un agente activo que construye su conocimiento mediante la exploración, la experimentación y la interacción con el entorno y con sus iguales (Bruner, 1986). Por lo tanto, el rol del docente se transforma en el de guía, acompañante y mediador, que proporciona andamiajes ajustados al nivel de desarrollo del grupo y fomenta un clima emocionalmente positivo (Coll, Marchesi y Palacios, 2001).

Esta propuesta metodológica parte de una reflexión crítica sobre la permanencia de enfoques tradicionales en el aula, que aún priorizan el trabajo homogéneo, descontextualizado y basado en la repetición. Como se ha argumentado en el marco teórico, este tipo de enseñanza tiende a basarse en actividades repetitivas en los que solo algunos son capaces de participar, tampoco respeta los distintos ritmos de aprendizaje, lo que puede provocar desmotivación, frustración y escaso vínculo con los aprendizajes escolares, especialmente en el área de lengua extranjera.

Frente a ello, este trabajo propone una metodología adaptada a la etapa de educación infantil, fundamentada en la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner (2011), que reconoce que cada alumno posee capacidades distintas para aprender y expresarse. Con un abanico de diversas metodologías las actividades diseñadas tienen en cuenta estos perfiles diversos y se desarrollan desde la experiencia directa, el juego, la emoción, la música, el cuerpo, el lenguaje visual y la cooperación.

Además, se incorporan principios recogidos en el Decreto 37/2022 del currículo de educación infantil de Castilla y León, como la integración de diversos lenguajes (oral, corporal, gráfico, musical, simbólico) y los agrupamientos flexibles con materiales seguros, manipulativos y sensoriales.

Se emplean recursos como el cuento, la canción y la dramatización, considerados especialmente eficaces para educar en emociones, estimular el lenguaje y favorecer la participación (Sousa, 2011). Asimismo, se valora el uso del juego como base del aprendizaje significativo y motor del desarrollo integral del niño, cada sesión termina con una actividad de gamificación, como el bingo, las carreras, el maze Hunt, el Kahoot o el Simon says. Estas dinámicas refuerzan el aprendizaje experiencial e integran cuerpo y emoción.

Todas las actividades se basan en situaciones comunicativas reales, con un enfoque lúdico, emocional y funcional del inglés, utilizando tareas significativas (*Task-Based Language Teaching*) como narra, clasificar, representar, construir, moverse o describir, que permiten al niño aprender desde la acción y el sentido.

En definitiva, se busca una metodología que no solo enseñe contenidos, sino que despierte el interés y favorezca la motivación hacia el aprendizaje del inglés desde los primeros años de vida.

6.7. TEMPORALIZACIÓN

Esta actuación didáctica está diseñada para llevarse a cabo a lo largo de seis semanas, en una sesión semanal de treinta minutos. Dicha distribución temporal responde a la necesidad de adaptar el ritmo de aprendizaje del alumno a su nivel madurativo (5 años), teniendo en cuenta sus ritmos de atención, sus necesidades de movimiento y la integración de los contenidos favoreciendo un aprendizaje significativo en un entorno lúdico.

Cada una de las seis semanas se dedica a trabajar una inteligencia múltiple diferente, permitiendo así atender a la variedad del grupo clase y abordar el aprendizaje de la lengua extranjera desde distintas capacidades., la planificación mantiene un enfoque globalizador y centrado en el niño.

SESIÓN 1 : semana del 3 de marzo

1. Actividad: Storytelling
2. Actividad: Animal body comparison
3. Actividad: Animal bingo

SESIÓN 2 : semana del 10 de marzo

4. Actividad: Classifying aquatic animals
5. Actividad: Logical body

SESIÓN 3: semana del 17 de marzo

6. Actividad: Where is the animal?
7. Actividad: Animal mash-up

SESIÓN 4: semana del 24 de marzo

8. Actividad: Rhythm and motion song
9. Actividad: Animal relay

SESIÓN 5: semana del 31 de marzo

10. Actividad: Emotions and birds
11. Actividad: Tell me a story

SESIÓN 6: semana del 7 de abril

12. Actividad: Excursión
13. Actividad: Kahoot y hábitat

MARZO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
					1	2
Sesión 1		Sesión 1		Sesión 1		
repaso y dudas		Sesión 2		Sesión 2		
repaso y dudas		Sesión 3		Sesión 3		
repaso y dudas		Sesión 4		Sesión 4		
repaso y dudas						

ABRIL						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
repaso y dudas	1	Sesión 5	3	Sesión 5	5	6
repaso y dudas	8	Sesión 6	10	Sesión 6	12	13
VACACIONES DE SEMANA SANTA						
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

6.9. EVALUACIÓN

Para valorar el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje, se empleará una evaluación de observación sistemática y continua, siguiendo así la evolución del alumnado sin que sean conscientes de que están siendo evaluados. El docente actúa como observador, también va registrando los aspectos relevantes que hayan surgido tanto a nivel grupal como individual y observará si cada alumno ha alcanzado el objetivo.

	No conseguido	En proceso	Conseguido
Comprende y utiliza vocabulario básico en inglés relacionado con animales, emociones, hábitats y partes del cuerpo			

Responde a instrucciones orales simples en inglés en contextos lúdicos, de movimiento o juego			
Participa activamente en dinámicas grupales (juegos, canciones, dramatizaciones, actividades manipulativas)			
Expresa emociones y preferencias personales de forma verbal			
Muestra interés y curiosidad por el entorno natural y los animales			

Competencias clave	Indicadores observables	Nivel bajo	Nivel medio	Nivel alto
Competencia en comunicación lingüística	- Usa palabras en inglés en situaciones guiadas. - Repite vocabulario aprendido.			
Competencia plurilingüe	- Reconoce diferencias entre lenguas. - Muestra curiosidad por palabras nuevas.			
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería	- Clasifica animales por tamaño, características o hábitat. - Observa y compara animales.			

Competencia digital	- Participa en actividades como Kahoot. - Respeta las normas del uso del material tecnológico.			
Competencia personal, social y de aprender a aprender	- Se esfuerza en completar actividades. - Reflexiona sobre lo aprendido.			
Competencia emprendedora	- Toma decisiones simples. - Propone ideas durante las actividades.			
Competencia ciudadana	- Respeta turnos y normas de juego. - Muestra empatía hacia sus compañeros.			
Competencia en conciencia y expresión cultural	- Participa en dramatizaciones o actividades artísticas. - Reconoce elementos culturales básicos (animales, hábitats, etc).			

7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La diversidad en el aula constituye un elemento esencial que debe ser considerado en todo proceso educativo. Bajo esta diversidad se definen las particularidades propias de cada alumno en lo que respecta a sus capacidades, intereses y necesidades. Con esta premisa, durante el desarrollo de la práctica se prestará ayuda individualizada al alumno que lo requiera, adaptando las actividades a las necesidades específicas de cada alumno. Como ejemplo, para facilitar la comprensión de todos los alumnos, se utilizarán distintas fuentes de comunicación, oral y escrita, atendiendo a los distintos ritmos.

Asimismo, los tiempos de la ejecución serán flexibles, permitiendo ampliar la duración de las tareas, si algún alumno lo precisa. Se propondrán actividades de ampliación para aquellos que finalicen con mayor rapidez, asegurando así la participación activa de todo el grupo. El trabajo cooperativo se empleará también como una estrategia de apoyo, fomentando la interacción entre iguales y promoviendo el aprendizaje entre compañeros.

8. CONCLUSIONES

Este trabajo de fin de grado ha demostrado como la aplicación de la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner puede enriquecer de forma significativa la enseñanza del inglés como lengua extranjera en la etapa de educación infantil. A través de una fundamentación teórica sólida y una propuesta didáctica concreta, se ha evidenciado que es posible diseñar experiencias de aprendizaje más participativas, motivadoras y adaptadas a las distintas formas de aprender de cada niño.

Teniendo en consideración las distintas capacidades y los diversos talentos de los niños, el enfoque metodológico adoptado ha favorecido la integración del inglés en contextos lúdicos, creativos y funcionales, a la vez que ha respetado el nivel madurativo del alumnado y se ha favorecido su desarrollo integral en campos tan diversos como el cognitivo, lingüístico, emocional, social o motor.

Actualmente el currículo da importancia a las competencias, la aplicación de la teoría de Gardner es una forma de dar respuesta a estos requerimientos de una forma más lúdica. La elección de este enfoque además de favorecer la adquisición contenidos, promueve y desarrolla otras competencias como la comunicativa, la resolución de problemas, también fomenta la colaboración y estimula la autonomía personal.

En la intervención propuesta se han combinado metodologías activas como el aprendizaje basado en tareas, el enfoque comunicativo, TPR, canciones, la gamificación, juegos lúdicos y juegos haciendo uso de las TIC, permitiendo que el idioma se adquiriera desde la acción e interacción. Además de una serie de actividades lúdicas que evita la repetición de las mismas. Las actividades, centradas en la temática de los animales, han permitido trabajar el vocabulario, las estructuras básicas y la expresión oral en inglés de manera natural y significativa.

Asimismo, se ha reforzado la idea de que enseñar inglés en infantil no debe limitarse a la repetición mecánica de palabras o canciones, sino en generar contextos auténticos de comunicación, en los que el alumno se sienta capaz, valorado y protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Para ello, la integración de la teoría de las inteligencias múltiples resulta fundamental, aplicar la teoría en la enseñanza del inglés facilita que los niños se acerquen al idioma a través de múltiples vías (la música, el movimiento, la naturaleza, etc). Así el aprendizaje de una lengua extranjera no solo involucra lo lingüístico, sino también la sensibilidad artística, la exploración del entorno, el juego cooperativo y la reflexión personal.

En definitiva, este TFG defiende la necesidad de repasar las metodologías en la enseñanza de lenguas en infantil y apostar por propuestas que integren la heterogeneidad del alumnado. Sería interesante aplicar esta propuesta en el aula y observar su impacto real en la motivación y participación del alumnado.

La realización de este trabajo me ha permitido no solo profundizar en un amplio abanico de teorías educativas y metodologías activas, sino también reflexionar sobre mi propio papel como futura docente. Sin duda una idea que se repite con frecuencia en este trabajo y que constituye un compromiso personal es la necesidad de adaptar los distintos elementos que conforman el proceso de enseñanza- aprendizaje al aula, promoviendo entornos de aprendizaje en los que cada niño se sienta motivado, valorado y capaz, de manera que logren alcanzar satisfactoriamente los objetivos diseñados para esta etapa.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Alcalde, N. (2011). Principales métodos de enseñanza de lenguas extranjeras en Alemania. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, 6, 9-23.
<https://polipapers.upv.es/index.php/rdlyla/article/view/878/935>
- Alcedo, Y., y Chacón, C. (2011). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de educación primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=427739445011>
- Álvarez, M.V. (2010). El inglés mejor a edades tempranas. *Pedagogía Magna*, 5, 251- 256.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3391524>
- Armstrong, T. (2006). *Inteligencias múltiples en el aula. Guía práctica para educadores*. Barcelona: Paidós Educador
- Asher, J. (1969). *The Total Physical Response Approach to Second Language Learning*. *Modern Language Journal*, 53: 3-17. <https://www.library.brawnblog.com/TPR2.pdf>
- Barreira, E.M. (2014). La enseñanza del inglés en el primer ciclo de la Educación Infantil como práctica en escuelas y centros educativos. Propuesta de un modelo de actuación. *Reladei*, 4(1), 211-243. <file:///C:/Users/sarit/Downloads/4867-Texto%20del%20art%C3%ADculo-24191-1-10-20180221.pdf>
- Basterra, A. (2014). Las inteligencias múltiples y las competencias básicas del currículo [Presentación de diapositivas]. SlideShare. <https://es.slideshare.net/slideshow/las-inteligencias-mltiples-y-las-competencias-bsicas-del-curriculum/40561513>
- Beghadid, H. (2013). *El enfoque comunicativo, una mejor guía para la práctica docente*. Instituto Cervantes de Orán. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/pdf/oran_2013/16_beghadid.pdf
- Bolaños Muñoz, V. (2021). *Uso de flashcards en el aula de inglés para fomentar el aprendizaje y comprensión de vocabulario en la lengua meta* [Trabajo académico, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/41326>
- Briceño, C.E. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO*, 9(1), 11-22.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8594023.pdf>

- Brumfit, C.J., y Carter, R.A. (1986). *Literature and Language Teaching*, London: Oxford University Press.
- Bruner, J. (1986). *El habla del niño. Cognición y desarrollo humano*. Paidós.
- Cakir, A. (1999). Musical activities for young learners of EFL. *The Internet TESL Journal*, 11. <http://iteslj.org/Lessons/Cakir-MusicalActivities.html>
- Canga, A. (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), 1-10 <https://rieoei.org/RIE/article/view/1307/2391>
- Casado Ramos, M. (2016). *La gamificación en la enseñanza de inglés en Educación Primaria* [Trabajo fin de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/18538>
- Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *REIDOCREA*, 8(33), 422-430. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/58021>
- Coll, C., Marchesi, A., y Palacios, J. (2001). *Desarrollo psicológico y educación. 2. Psicología de la educación escolar*. Alianza Editorial.
- Consejo de Europa (2002). Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Departamento de política lingüística Estrasburgo.
- Contreras, O.L. (2012). Stephen Krashen: sus aportes a la educación bilingüe. *Revista Ratros Rostros*, 14(27), 123-124. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6515551>
- Espí, M., y Azurmendi, M. (1996). Motivation, Attitudes and Learning of Spanish as a Foreign Language. *RESLA*, 11, 63-76. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=106214>
- Faraón, F., Gallego, C., Villagrà, P., Satorre, R., y Molina, R. (2016). Gamificación del proceso de aprendizaje: Lecciones aprendidas. *RUA*, 4(1), 25-32. <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/57605>
- Fuente, O. (2024). ¿Qué son las TIC y para qué sirven? Iberestudios. <http://noticias.iberestudios.com/%C2%BFque-son-las-tic-y-para-que-sirven/>.
- Gardner, H. (2010). *La inteligencia reformulada: Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Paidós.
- Gardner, H. (2011). *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Garrote, M. (2019). *Didáctica de segundas lenguas y lenguas extranjeras en Educación Infantil y Primaria*. Paraninfo.

Gómez, J (2019). Metodologías activas e inteligencias múltiples en la enseñanza de la lengua inglesa: Una nueva forma de enseñar. *Cuadernos del Tomás* 11, 141-173.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7540965>

Harmer, J. (2001). *The practice of English language teaching*. Logman.

<file:///C:/Users/sarit/Downloads/jeremy-harmer-the-practice-of-english-language-teaching.pdf>

Isabell, R., Sobol, J., Lindauer, L., y Lowrance, A. (2004). The effects of storytelling and story reading on the oral language complexity and story comprehension of young children. *Early Childhood Education Journal*, 32(3), 157-163.

https://www.researchgate.net/publication/226108668_The_Effects_of_Storytelling_and_Story_Reading_on_the_Oral_Language_Complexity_and_Story_Comprehension_of_Young_Children

Kohonen, V. (1992) Experiential language learning: second language learning as cooperative learner education. En Nunan, D. (ed.), *Collaborative language learning and teaching*, Cambridge: Cambridge University Press, 14-39.

https://www.academia.edu/1816842/Experiential_language_learning_second_language_learning_as_cooperative_learner_education

Larsen-Freeman, D., y Anderson, M. (2013). *Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford. <https://acasearch.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/03/techniques-in-language-teaching.pdf>

Leganés González, E., (2014). *Aprovechamiento de la especialización fonetológica en el proceso de adquisición de segundas lenguas. Aplicación del Brain method*. [Tesis doctoral, Universidad de Córdoba].

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=68363>

Llorens, F., Gallego, F.J., Villagrà, C.J., Rosique, P., Satorre, R., y Molina, R. (2016).

Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *VAEPRITA*, 4, (1), 25-32 <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/57605>

Luzón, J. M., y Soria, I. (1999). El enfoque comunicativo en la enseñanza de lenguas. Un desafío para los sistemas de enseñanza y aprendizaje abiertos y a distancia. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 2(2), 40-58.

<https://doi.org/10.5944/ried.2.2.2077>

Marqués Graells, P. (2011). *Los medios didácticos y los recursos educativos*. Recuperado de

<https://www.peremarques.net/medios2.htm>

- Martín, M.A. (2009). Historia de la metodología de enseñanzas de lenguas extranjeras. *Tejuelo*, 5, 54-70 <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2983568.pdf>
- Martínez Aguilar, F.A. (2020). *El enfoque comunicativo para el aprendizaje del inglés* [Trabajo de Investigación, Universidad de Bogotá] <https://repositorio.unbosque.edu.co/items/b6cb2228-f61f-4003-9a98-22e9bebb1273>
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: Aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 83, 252-277. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>
- Morales, A., Carrasco, C., y Orgilés, M. (2019). Dos caminos con un mismo fin: ¿Metodología tradicional o innovadora para el aprendizaje de la lengua inglesa en la educación superior? *Research, technology and best practices in Education.*, 83-93. Eindhoven, NL: Adaya Press. <https://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2019/07/RTB8.pdf>
- Morles, V. (2002). Sobre la metodología como ciencia y el método científico: un espacio polémico. *Revista de Pedagogía*, 23 (66), 121-146. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922002000100006
- Moya, A.J., y Albentosa, J.I. (2003). *La enseñanza de la lengua extranjera en la educación infantil*. Colección Estudios. <https://books.google.es/books?id=5cr6kOT5hBoC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Moya, A.J., y Jiménez, M.J. (2004). El proceso de interlengua en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en edades tempranas. *Lenguajes y textos*, 22, 63-80. https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/8223/LYT_22_2004_art_6.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Nadal, B. (2015). Las inteligencias múltiples como una estrategia didáctica para atender a la diversidad y aprovechar el potencial de todos los alumnos. *Revista nacional e internacional de educación inclusiva*, 8 (3), 121-136. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5446538>
- Narváez, E (2022). Critical Thinking Skills in Elementary School Learners and the Task-Based Language Teaching Approach: A Systematic Literature Review. *Revista Educación*, 47(1), 1-15. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v47n1/2215-2644-edu-47-01-00571.pdf>
- Nunan, D. (2004). *Task-based language teaching*. Cambridge University Press. https://www.academia.edu/60617464/Task_based_language_teaching

- Pimentel, A. (2014). *¿Cómo fomentar el aprendizaje de idiomas en los niños?* INESEM Business school. <https://www.inesem.es/revistadigital/idiomas/aprendizaje-idiomas/>
- Pinker, S. (2012). *El instinto del lenguaje. Cómo crea el lenguaje la mente*. Alianza Editorial.
- Pretel, M.C., y Megías, A. (2005). El aprendizaje de lenguas extranjeras en educación infantil. *Puertas a la lectura*, 18, 127-133 <file:///C:/Users/sarit/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeDeLenguasExtrajerEnEducacionInfanti-5963824.pdf>
- Prieto, M.D., Navarro, J.A., Villa, e., Ferrándiz, C y Ballester, P. (2002). Estilos de trabajo e inteligencias múltiples. *Revista de Educación*, 4, 107-118. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=309701>
- Ramírez, R. (2009). La canción en el área de inglés. *Innovación y Experiencias Educativas*, 25, 1-11. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_25/ROSA_MARIA_RAMIREZ_1.pdf
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil (BOE núm. 28, de 02 de febrero de 2022). <https://www.boe.es/buscar/pdf/2022/BOE-A-2022-1654-consolidado.pdf>
- Retamar, G.M., Lorente, P., y Retamar M.M. (2002). Reflexiones en torno a la enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera en el segundo ciclo de la Educación Infantil. *Campo Abierto*, 22, 161-180 https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/13363/1/0213-9529_22_161.pdf
- Richards, J. C. and Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge university press. <https://www.novaconcursos.com.br/blog/pdf/richards-jack-c.-&-rodgers.pdf?srsId=AfmBOop0MDsIaP-nunUkwj9nGfecvHqulb-Wb0QchYyTNN8HxSIL92Xm>
- Richards, J. C., y Schmidt, R. (1985). *Longman Dictionary of Language Teaching & Applied Linguistics*. Pearson Education. https://www.academia.edu/44568181/Longman_Dictionary_of_Language_Teaching_and_Applied_Linguistics
- Richards, J.C. (2006). *Communicative language teaching today*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Robin, B. (2008). Digital storytelling: a powerful technology tool for the 21 st century classroom. *Theory into practice*, 47 (3), 220-228. https://www.researchgate.net/publication/249901075_Digital_Storytelling_A_Powerful_Technology_Tool_for_the_21st_Century_Classroom

- Rodríguez Cosgaya, S. (2013). *Task-based learning and project work as methods to learn in English and in Spanish in early years*. [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/4784>
- Rodríguez García, C. (2022). *Didáctica de gamificación cooperativa para inglés como segunda lengua extranjera*. [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/62346>
- Sarmiento Santana, M. (2007). *La enseñanza de las matemáticas y las NTIC. Una estrategia de formación permanente*. [Tesis doctoral, Universidad de Tarragona]. <https://hdl.handle.net/20.500.11797/TDX705>
- Schunk, D.H. (2012). *Teorías del aprendizaje*. PEARSON.
- Scoot, W. A., y Ytreberg, L.H. (1991). *Teaching English to children. Listening*. Logman London New York
<https://www.ebooktrove.com/TeachingEnglish/BasicEnglishCourses/teaching%20english%20to%20children.pdf>
- Scrivener, J. (2011). *Learning teaching: the essential guide to english language education*. Macmillan https://www.ircambridge.com/books/Learning_Teaching.pdf
- SlidesShare (2014, octubre). *Las inteligencias múltiples y las competencias básicas del curriculum*. <https://es.slideshare.net/slideshow/las-inteligencias-multiples-y-las-competencias-bsicas-del-curriculum/40561513>
- Solís Bendito, S. (2016). *Metodología de la enseñanza del inglés en educación infantil*. [Trabajo fin de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/21434>
- Sousa, D. A. (2011). *How the brain learns*. Corwin Press.
- The Conversation. (2019, junio). *Los idiomas del futuro : ¿Qué segunda lengua extranjera estudiar?* <https://theconversation.com/los-idiomasydel-futuro-que-segunda-lengua-extranjera-estudiar-118718#:~:text=Una%20lengua%20extranjera%20es%20aquella,usa%20como%20medio%20de%20comunicaci%C3%B3n>.
- UNIR. (2020, diciembre). *Método comunicativo: en qué consiste este modelo y ventajas para enseñar inglés*. <https://www.unir.net/revista/educacion/metodo-comunicativo/>
- Villagrasa, S., Fonseca, D., Redondo, E., y Duran, J. (2014). Teaching case of gamification and visual technologies for education. *Journal of Cases on Information Technology*, 16(4), 38-57.

https://www.researchgate.net/publication/286978968_Teaching_Case_of_Gamification_and_Visual_Technologies_for_Education

Willis, J. (1996). *A framework for task-based learning*. Harlow: Longman.

Wright, A. (2015). *Storytelling with children*. Oxford University Press.

10.ANEXOS

ANEXO 1. Contenidos curriculares

a) Crecimiento en armonía

A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.

- Imagen global y segmentaria del cuerpo: ubicación y representación. Características individuales.
- Destrezas manipulativas y control de las habilidades motrices de carácter fino.
- El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juego. Juegos reglados.
- Progresiva autonomía e iniciativa en la realización de tareas.

B. Desarrollo y equilibrio afectivos.

- Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas.
- Estrategias para desarrollar actitudes de escucha y de respeto hacia los demás.

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

- Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto.
- Actividades en el entorno.

b) Descubrimiento y exploración del entorno

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

- Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación atendiendo a varios criterios.
- Operaciones aritméticas. Juntar, quitar, repartir y completar. Símbolos matemáticos: más, menos, igual.

B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad.

- Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.

C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.

- Interés, disfrute e iniciativa por las actividades de exploración y juego que se realizan al aire libre y en contacto con la naturaleza.

c) 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.

- 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, repetición y participación.
- Léxico en lengua extranjera dentro de diversos contextos significativos.

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

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

D. Aproximación al lenguaje escrito.

- Textos escritos en diferentes soportes para el proceso de aprendizaje de la lectoescritura.

F. El lenguaje y la expresión musicales.

- La canción como herramienta de comunicación, aprendizaje y disfrute en el aula de infantil.
- Propuestas musicales en distintos formatos (canciones, bailes, danzas, ritmos, retahílas, instrumentaciones, juegos, audiciones).

G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.

- Diferentes elementos (línea, forma, color, textura, espacio), técnicas (recortado, pegado, punteado, modelado, estampado, collage, pintura y demás) y procedimientos plásticos.

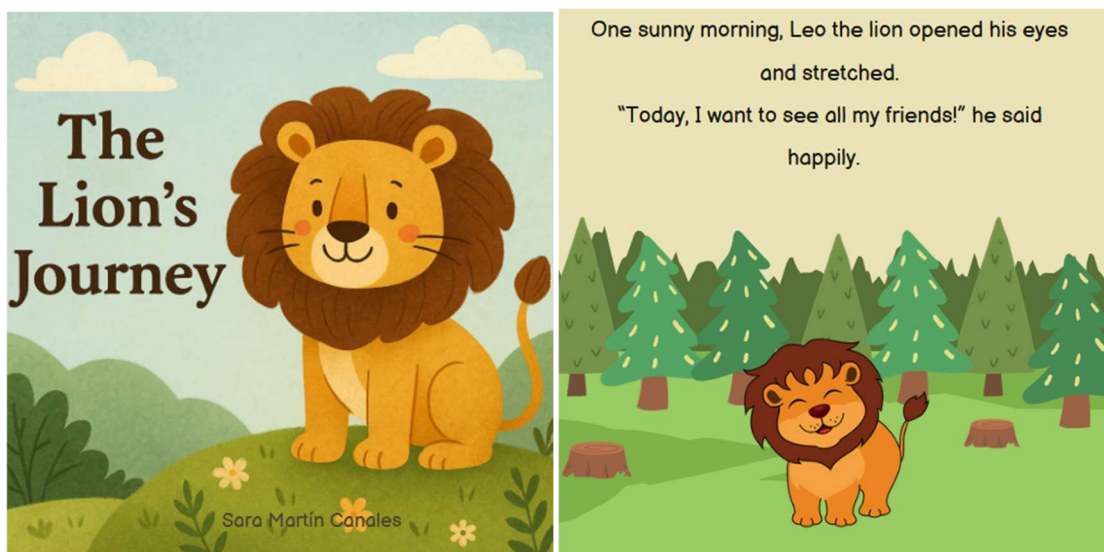
H. El lenguaje y la expresión corporales.

- Posibilidades expresivas, creativas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas.
- Juegos de expresión corporal y dramática: representación espontánea de personajes, cuentos, historias, diálogos, hechos y situaciones, individuales y compartidos.

I. Alfabetización digital.

- Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute, desarrollo de la imaginación y la creatividad.
- Lectura e interpretación crítica de imágenes, cortometrajes e información, y discriminación entre la realidad y el contenido de juegos y películas, a través de medios digitales y audiovisuales con la ayuda del adulto.

ANEXO 2. ACTIVIDAD “STORYTELLING”



First, Leo walked through the trees and saw Max the monkey swinging on a branch. "Hi, Max! Let's play!" "Not now, Leo. I'm too busy jumping! Try Ellie!"



Next, Leo went to the big tree and saw Ellie the elephant drinking water. "Hi, Ellie! Let's play!" "Sorry, Leo. I'm too thirsty. Go see Polly the parrot!"



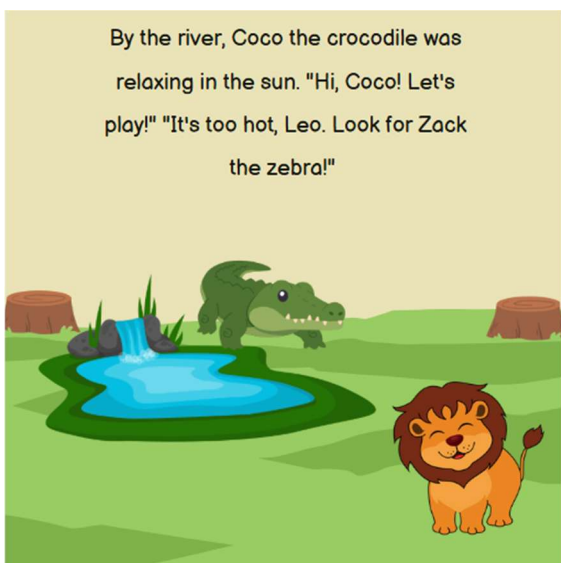
Leo looked up and saw Polly the parrot flying high in the sky. "Hi, Polly! Let's play!" "Squawk! I'm flying now. Try Sally the snake!"



Leo walked slowly into the tall grass, and there was Sally the snake sleeping. "Hi, Sally! Let's play!" "Ssssh... I'm resting. Maybe Coco wants to play!"

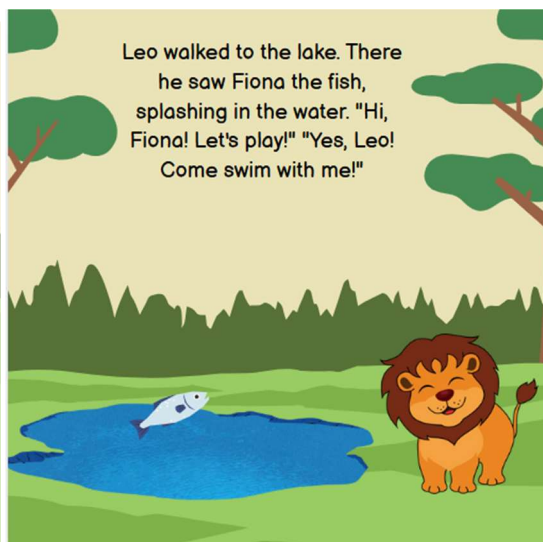
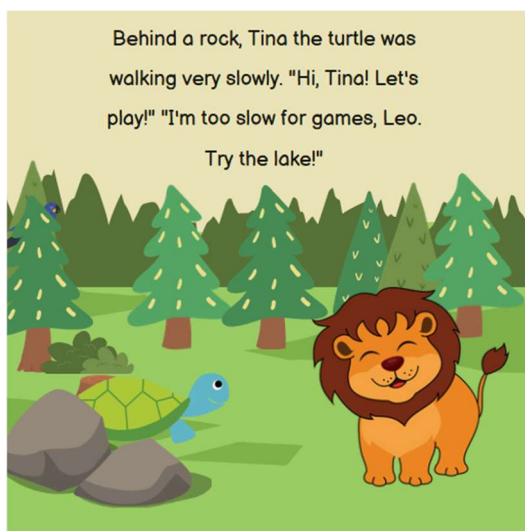


By the river, Coco the crocodile was relaxing in the sun. "Hi, Coco! Let's play!" "It's too hot, Leo. Look for Zack the zebra!"

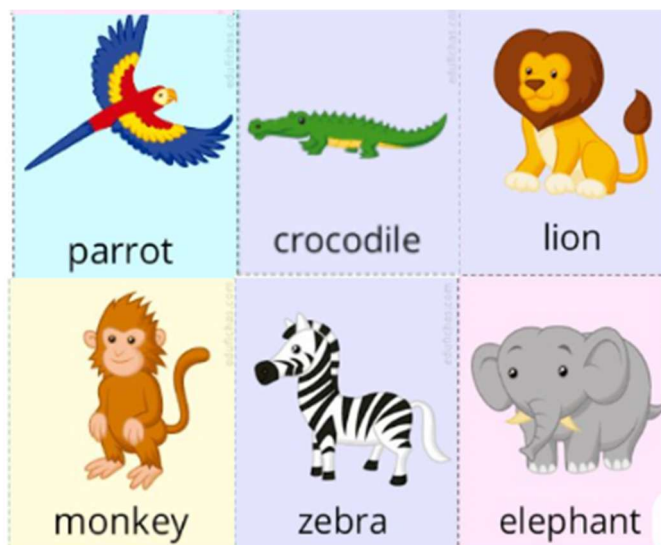


On the way, Leo saw Zack the zebra dancing across the field. "Hi, Zack! Let's play!" "Not now! I'm dancing! Go find Tina!"

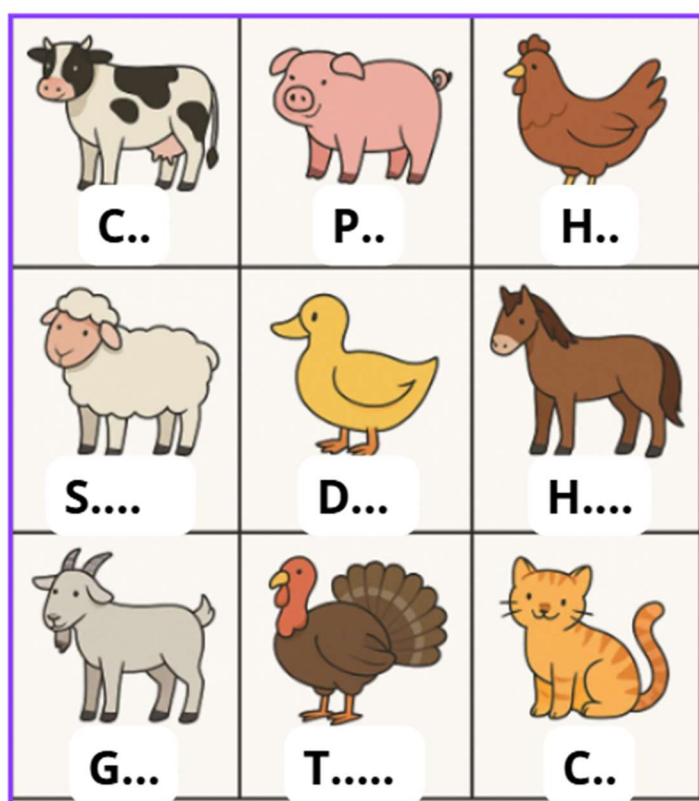




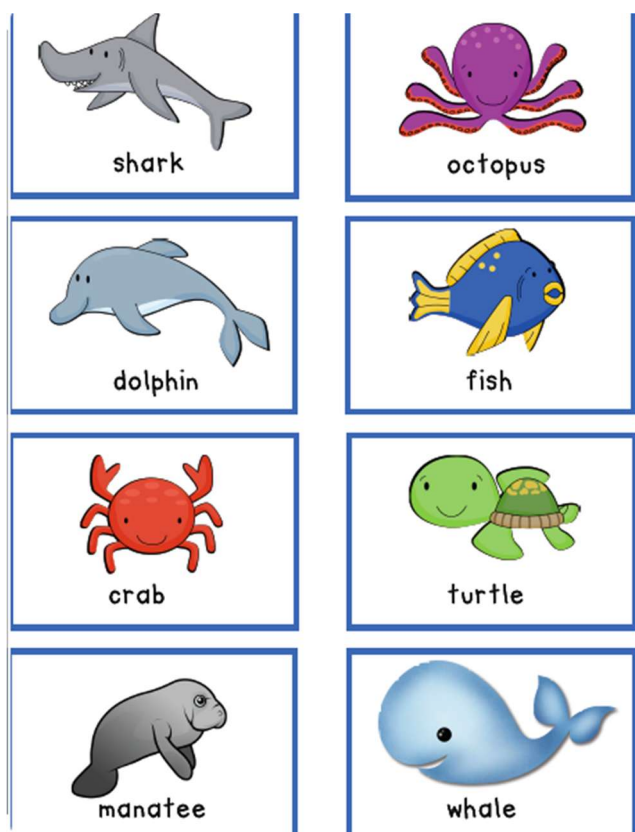
ANEXO 3. "Animal body comparison".



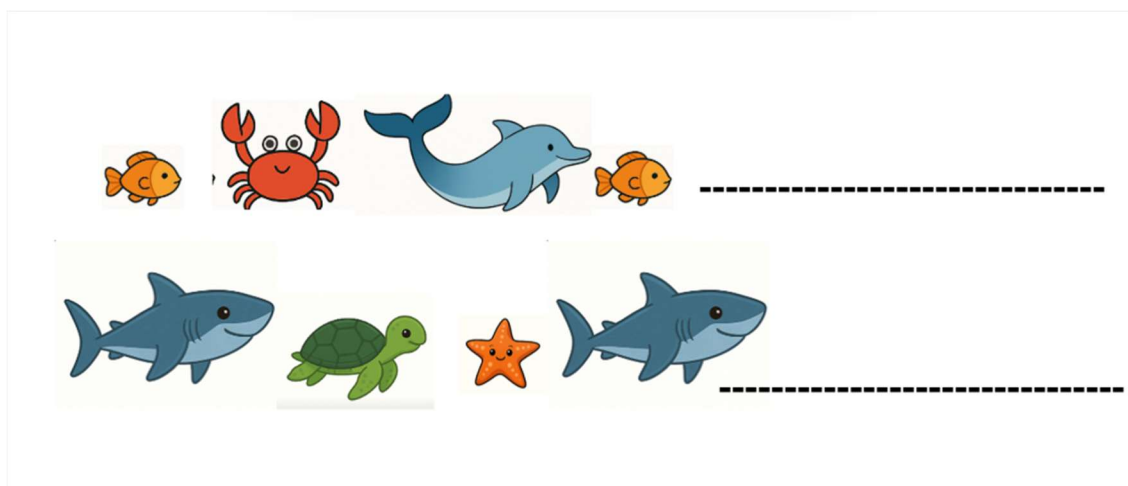
ANEXO 4. BINGO



ANEXO 5. Classifying aquatic animals



ANEXO 6. Seriación



ANEXO 7. Acertijos

**I have got
eight big
legs.**

What am I?

An octopus

**I have got
one big tail
and one big
nose.**

What am I?

A dolphin

**I have got
big teeth.**

What am I?

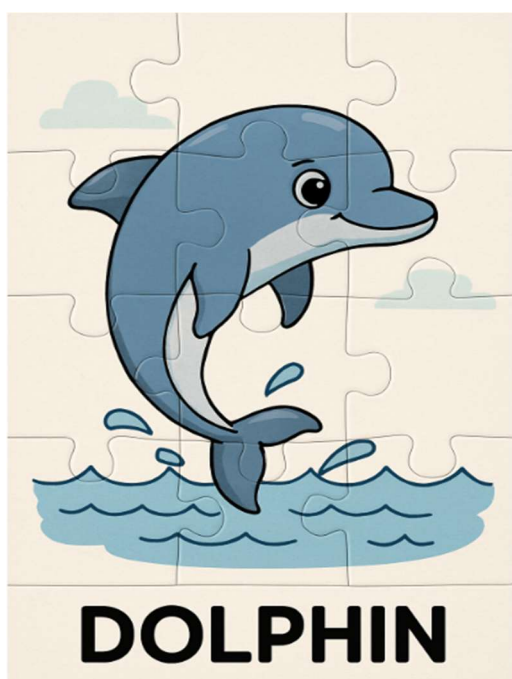
A shark

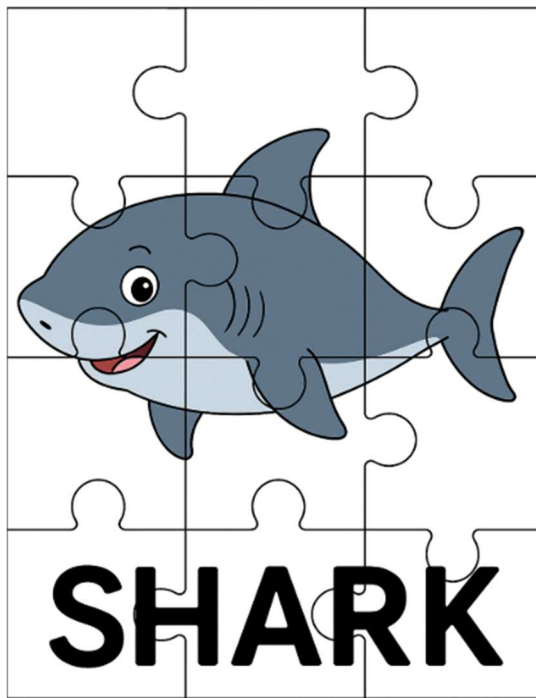
**I am red,
I have got
four legs
and two big
eyes.**

What am I?

A crab

ANEXO 8. Puzzle





ANEXO 9. Jungle animals



ANEXO 10. Pictionary



ANEXO 11. Song

Verse 1

- 🐌 Move like a snail, slow slow slow
- Slide on the ground, go go go
- Wiggle your body, take your time
- Moving slow is just fine
- Move like a snail, slow slow slow
- Slide on the ground, go go go

Verse 2:

- 🐜 Run like a cockroach, fast fast fast
- Scurry around, not too last!
- Quick little legs, left and right
- Running fast, what a sight!
- Run like a cockroach, fast fast fast
- Scurry around, not too last!

Verse 3:

- 🦋 Fly like a butterfly, flap flap flap
- Wings go up, wings go back
- Flying high, flying low
- Soft and quiet, nice and slow
- Fly like a butterfly, flap flap flap
- Wings go up, wings go back

Verse 4:

- 🐜 March like an ant, line by line
- One by one, it's marching time
- Step step step, look ahead
- Find the food and go to bed!
- March like an ant, line by line
- One by one, it's marching time

ANEXO 12. Emotions



ANEXO 13. Stories

The dove is sad because its head hurts and it can't play.



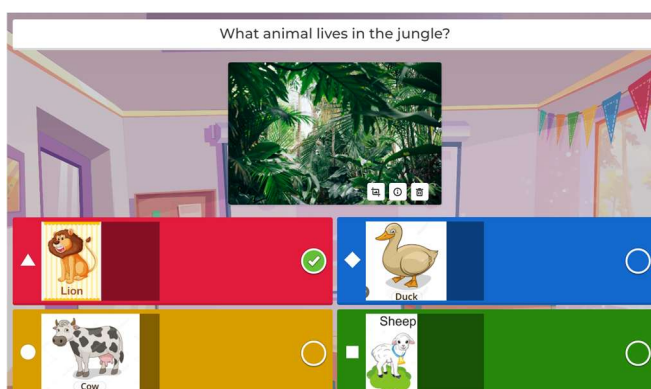
Your Turn!

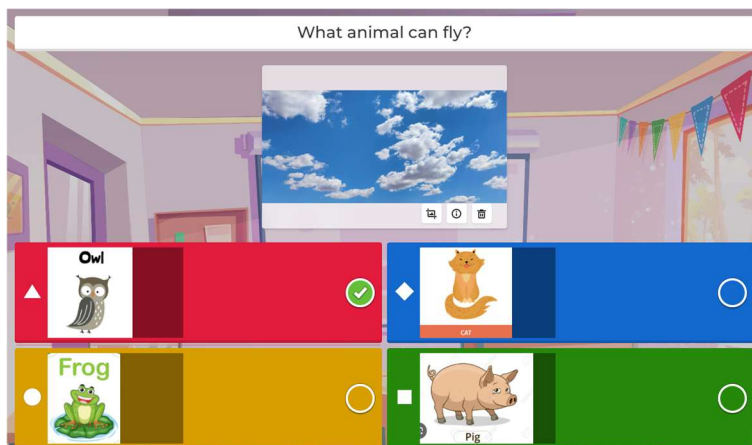
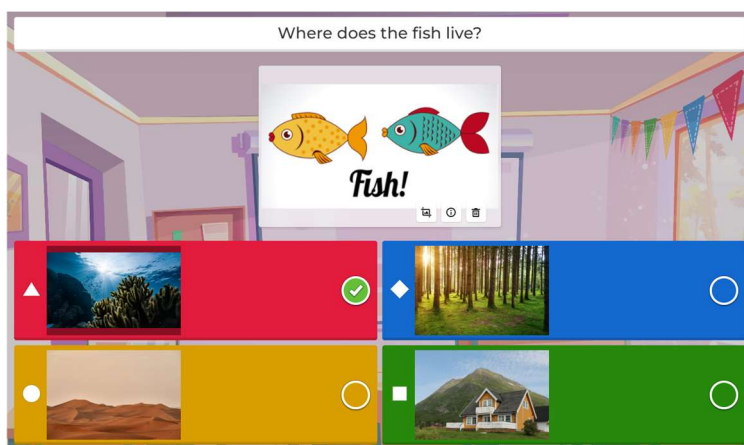
The _____ is _____ because _____.

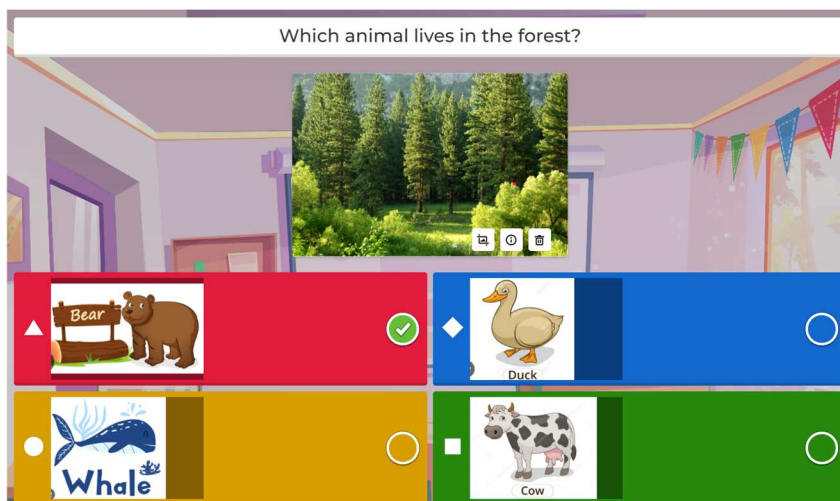
Then _____.

Now it is _____.

ANEXO 14. Kahoot







ANEXO 15. Hábitat

