



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

En nuestro entorno: una intervención educativa
para el aprendizaje del inglés con la metodología de
Task-Based Learning en un aula de infantil

Autora

Edit Blanch Fullola

Directora

Burcu Gülüm Tekin

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Campus de Huesca

2024

Índice

Resumen	3
Abstract	4
Introducción.....	5
Objetivos	5
Marco teórico.....	6
Programación didáctica.....	10
Situaciones de enseñanza – aprendizaje.....	17
Sesión 1: Name of the fruits	17
Sesión 2: The animal world.....	20
Sesión 3: On wheels, wings and under the sea	22
Sesión 4: Help the ground animals’ day.....	25
Sesión 5: Help the sea animals’ day.....	28
Sesión 6: Help the air animals’ day	30
Consideraciones metodológicas.....	33
Conclusiones.....	34
Referencias bibliográficas	35
Libros y artículos	35
Documentos oficiales	37
Anexos.....	38

En nuestro entorno: una intervención educativa para el aprendizaje del inglés con la metodología de Task-Based Learning en un aula de infantil

Título del TFG: En nuestro entorno: una intervención educativa para el aprendizaje del inglés con la metodología de Task-Based Learning en un aula de infantil.

Title (in English): In Our Environment: An Educational Intervention for Learning English with the Task-Based Learning Methodology in the Infant Classroom.

- Elaborado por Edit Blanch Fullola
- Dirigido por Burcu Gülüm Tekin
- Presentado para su defensa en la convocatoria de junio del año 2024
- Número de palabras (sin incluir anexos): 10641

Resumen

El presente trabajo de fin de grado se centra en la aplicación de la metodología Task-Based Learning (TBL) o también conocida como, aprendizaje basado en tareas, en el aula de Educación Infantil, más concretamente el segundo ciclo (3–6 años). Dicha metodología se configura como el principal centro de investigación de este trabajo. Task-Based Learning se centra en el desarrollo y aprendizaje de una nueva lengua de manera más específica y significativa. Se lleva a cabo una propuesta de didáctica de seis sesiones en el aula trabajando conceptos de la vida cotidiana a través de la cooperación y juego.

Palabras clave

Task-Based Learning, Educación Infantil, Inglés, Metodología, Comunicación.

Abstract

This final degree project focuses on the application of the Task-Based Learning (TBL) methodology in the Early Childhood Education classroom, more specifically in the second cycle (3–6 years). This methodology and its implementation in the infant classroom serve as the main research focus of the project. Task-Based Learning mainly deals with the development and learning of a new language in a more specific and meaningful way. The present project also provides a didactic proposal consisting of six sessions that are carried out in the classroom, focusing on everyday concepts such as animals, food and numbers through cooperation and games based on TBL.

Keywords

Task-Based Learning, Early Childhood Education, English, Methodology, Communication

Introducción

La enseñanza de una segunda lengua (L2) ha ido evolucionando a lo largo del tiempo y, hoy en día se le da importancia para poder evolucionar en nuestra comunicación. Es por eso que, a lo largo de las siguientes líneas se engloba la importancia del aprendizaje de una nueva lengua, el inglés, desde edades tempranas, Educación Infantil. En la enseñanza debe destacar la excitación y originalidad de las actividades, por consiguiente, a lo largo de este presente trabajo se desarrolla la propuesta mediante la metodología Task-Based Learning por el uso y buenos resultados que se le otorgan como enfoque central en el aprendizaje de un idioma. La metodología empleada se divide en varios apartados constituyendo una propuesta de intervención en un aula de aprendices de cuatro años de edad.

Objetivos

Para la elección de una temática innovadora en el Trabajo Final de Grado, en adelante TFG, hemos considerado oportuno trabajar con conceptos útiles e imprescindibles en la sociedad en la que vivimos. Por esa razón hemos optado a la realización de un trabajo donde pudiese observarse el lenguaje y la exploración dentro del mundo infantil. Dentro de esta importancia es necesario destacar como objetivo principal el aprendizaje de un segundo idioma, teniendo en cuenta que este sea el eje principal del aprendizaje. El inglés es uno de los idiomas más hablados en el mundo. Por consiguiente, utilizar dicho idioma en el aula de Educación Infantil aporta grandes beneficios. Las actividades y/o tareas son la base en la que se apoya el desarrollo de esta, por esa razón dividir el aprendizaje en tres momentos dentro de la misma sesión posee riqueza en la resolución final.

Este TFG está formado por varios apartados los cuales desarrollan una propuesta de intervención educativa en base a la metodología Task-Based Learning, en un aula de Educación Infantil.

A través de este trabajo nos gustaría acercar a los infantes al aprendizaje de la lengua inglesa desde edades tempranas, estudiantes de entre 3 y 6 años, como fuente de disfrute, comunicación, aprendizaje y exploración.

Marco teórico

La educación en la etapa de infantil, que engloba desde lo 0 a los 6 años es de carácter voluntario, donde se busca facilitar el desarrollo del infante, según el Departamento de Educación, Cultura y Deporte de la Comunidad Autónoma de Aragón. (Educación infantil en España, 2024). En este apartado se exponen diferentes fuentes de varios autores con la exploración y recopilación de información acerca de la metodología Task-Based Learning Teaching, o también conocida como enfoque de enseñanza - aprendizaje basado en tareas en la enseñanza de una lengua extranjera. El objetivo general de este capítulo del presente trabajo fin de grado es observar en qué consiste la dicha metodología y qué pasos requiere para poder implementar en el aula infantil.

El acercamiento a la educación debe darse desde edades tempranas y con el acompañamiento de un adulto para guiar de manera adecuada el aprendizaje. Teniendo en cuenta que, no existe una metodología en específico para trabajar en el aula infantil y, como expone Zabala (1987), la metodología debe ofrecer experiencias y actividades que contribuyan a cumplir el propósito planteado. Como exponen Henández y Vodniza (2023) TBL es un enfoque de motivación en el contexto de aprendizaje de lenguas extranjeras, dando la oportunidad al alumnado de buscar intereses específicos para abordar los conocimientos necesarios de aprendizaje. Nombrado por Martínez Enríquez (2023), el método de proyectos, (ABP/ TBLT) es una de las novedosas estrategias pedagógicas utilizadas en la Educación Infantil que se centra en la realización de proyectos de aprendizaje. Es una forma de organizar y estructurar las actividades educativas, donde el alumnado participa activamente en la planificación, ejecución y evaluación de un proyecto. Con estas citas en mente, exploramos los puntos imprescindibles de la metodología conocida como Task-Based Learning Teaching (TBLT) a lo largo de este trabajo fin de grado.

“La TBLT es un enfoque de la enseñanza de idiomas que implica al alumnado en una comunicación e interacción significativas, lo que les permite adquirir conocimientos gramaticales mediante el uso auténtico de la lengua” (traducido de Nget at al., 2020, pág 211)¹. Esta metodología fue generalmente popularizada en 1987 por N Prabhu, quien

¹ “TBI [also referred to as Task-based Language Teaching (TBLT)] is an approach to language teaching that engages learners in meaningful communication and interaction, which enables them to acquire knowledge of grammar through authentic language use”. (Mi traducción)

trabajó con estudiantes en Bangalore, sur de la India, según nos cuenta Jeremy Harmer (1991, pág: 86).

Como su nombre nos señala, *task* refiriéndose a la tarea, TBLT consiste en plantear y realizar distintas tareas. El aprendizaje basado en tareas tiene su origen en la enseñanza comunicativa de idiomas y es una subcategoría de esta. En el caso de N Prabhu (citado por Harmer 1991, pág. 86), en su proyecto Bangalore, optó por dicha enseñanza por los mecanismos y fluidez de la adquisición de una lengua extranjera.

Las ventajas de utilizar TBLT en el contexto de la enseñanza de un segundo idioma son varias. Según exponen Muhammad, Kisman y Sahril (2020), el Task- Based Learning (TBL) permite al alumnado participar y expresarse activa y libremente en las actividades del aula. En segundo lugar, la lengua que pretende ser aprendida deriva de las necesidades de los y las estudiantes. Esta necesidad determina el aprendizaje que se va a llevar a cabo en la lección, de manera que no es el docente quien decide. Prosigue exponiendo que, en tercer lugar, a partir de la experiencia de los alumnos y las alumnas con un lenguaje personalizado y apropiado, se establece en el aula un contexto natural.

Además, TBL ayuda a mejorar la comunicación entre los/las estudiantes según varios estudios. Conforme dice Zakime (citado por Rocío del Pilar y Darlene Alexandra, 2020) el TBL apunta a que los estudiantes desarrollen una comunicación real, dejando relevado la memorización de diálogos o actividades fuera de contexto real. También, según los estudios aportados de Jarrín (2018), (citado por Romero, Rocio del Pilar y Alva, Darlene Alexandra, 2020) en las habilidades comunicativas de los estudiantes se encontraba una mejoría, destacando las habilidades de vocabulario, pronunciación y fluidez, entre otras.

Según Ganta (citado por Jessica Fabiola, 2022), la autonomía y la intercomunicación espontánea son los beneficios más creíbles del TBL. El alumnado se vuelve apto de producir una actuación precisa para comunicarse. Por otra parte, como señalan los autores, Santiago C., Belkys G., y Dayanara C. (2007, pág 217), la enseñanza basada en tareas permite el uso de tecnologías y permite el aprendizaje de manera autónoma entre los y las estudiantes. Es necesario en este punto explorar el significado y los tipos de tareas. La definición de *Task* es cualquier actividad que los alumnos realizan para avanzar en el proceso de aprendizaje de una lengua (traducido de Williams and Burden, 1997, pág 168). También, puede definirse según Willis (1998, pág 3) como una actividad orientada a la consecución de objetivos en la que los alumnos utilizan la lengua para lograr un resultado real.

Según distintos autores, los tipos de la *Task* pueden variar. Por ejemplo, para Nunan (1989, pág 6, 40 - 42) existen solamente dos tipos de *task*; *pedagogical task* que son aquellas que tienen una base psicolingüística en la teoría y la investigación de la adquisición de una segunda lengua (SLA), pero que no reflejan necesariamente las tareas del mundo real. Y *real world task*, aquellas que al contrario que las tareas pedagógicas, están diseñadas para practicar o ensayar aquellas tareas que se consideran importantes en un análisis de necesidades y que resultan ser importantes en el mundo real.

De acuerdo con Jane Willis y Dave Willis (2007, pág 66) encontramos seis tipos diferentes de tarea, como por ejemplo compartir opiniones, ordenar y clasificar, listado y/o lluvia de ideas, unir, comparar buscando similitudes o diferencias y finalmente, resolución de problemas. Este tipo de tareas pueden ser empleadas para cualquier tema o actividad. Según las palabras de Pika, Kanagy y Falodum (2009, pág 171 - 175) podemos encontrar una clasificación diferente de las tareas; tareas para la resolución de problemas, tareas de toma de decisiones, tareas de intercambio de opiniones y pensamientos, tareas de rompecabezas y/o unión de piezas, y tareas de falta de información.

Por otra parte, en TBLT o aprendizaje basado en tareas encontramos tres fases diferentes en las cuales se realizan actividades o secuencias dependiendo del tema a trabajar. Para Willis (1996, pág 26) TBLT puede implementarse en el aula ya sea de manera escrita, mediante textos o libros, o bien de forma oral realizando en el aula presentaciones. Según Willis (1996), podemos diferenciar entre tres componentes para trabajar TBL, entre ellos, *pre-task*, *task cycle* y finalmente, *language focus*, *review* o *post-task*.

Pre-task o primera fase, es la actividad previa a la tarea, en la cual el profesorado tiene la principal labor y debe proporcionar a los y las estudiantes una explicación sobre lo que posteriormente se va a realizar, el objetivo principal, los materiales necesarios, además de información específica y tiempo de preparación. Como podemos leer en el libro de Jeremy Harmer (1991, pág 86 - 87), dentro del *pre-task* el profesor explora y expone el tema subrayando palabras que ayuden a los alumnos a comprender las instrucciones de la tarea.

Seguidamente, *task cycle* o segunda fase, viene a referirse a la ejecución de la tarea expuesta en la etapa anterior, exponiendo los conocimientos y capacidad de trabajo para conseguir un producto final. En el paso de *task cycle*, los estudiantes realizan la actividad

en parejas o pequeños grupos mientras la docente observa desde la distancia, al mismo tiempo deben planear como exponerlo a sus iguales una vez terminado.

Por último, *post-task* o fase final donde el alumnado presenta y evalúa el trabajo, tanto individual como de manera grupal. Y el profesorado hace una valoración del mismo, consolidando lo aprendido. En la fase de *post-task* también se puede implementar *language focus* que se examina y discute las características de algún texto auditivo o lectura consultado anteriormente o llevan a cabo una práctica de características lingüísticas concreta, como podría ser el ejemplo de la realización de un teatro.

También, tenemos que mencionar la importancia de adaptar las tareas según el nivel y las necesidades de nuestras/os estudiantes. Por ejemplo, Jane Willis (1996) menciona cada una de estas fases en su libro *A Framework for Task-Based Learning*, destacando que la primera fase, *pre-task*, es la más corta, trabajando en ella aproximadamente con un tiempo de duración entre dos y veinte minutos, dependiendo del nivel del alumnado y dificultad en el tipo de tarea. Dentro de esta pueden encontrarse actividades de clasificación, preguntas y respuestas y/o mapas mentales entre otras. En segundo lugar, *task cycle*, dentro de esta encontramos tres apartados; *task*, fase en la que el alumnado tiene la oportunidad de hablar en cualquier idioma, siendo conscientes de que deben trabajar para obtener el objetivo principal de la tarea. *Planning*, parte central de la tarea donde deben crear y aprender de manera efectiva con ayuda del resto de compañeros/as. Y, por último, *report*, la conclusión de *task-cycle*, con una duración, dependiendo del nivel, de dos minutos en la cual se debe exponer con un idioma diferente al nativo para mejorar en pronunciación y gramática. Finalmente, *language focus*, actividades que se centran especialmente en la forma y uso del lenguaje, con actividades de sensibilización lingüística.

Según Córdoba (2016, pág 14), TBLT es una herramienta valiosa para los niños, ya que les permite practicar el idioma de manera práctica y constante, promoviendo la integración de habilidades comunicativas y fomentando la creatividad en el aula:

Sin duda TBLT puede servir una de las herramientas más ricas para el nivel infantil porque proporciona oportunidades para experimentar la lengua hablada, leída, escuchada y escrita a través de tareas en el aula, que son significativas y que implican a alumnos/as en el uso práctico y funcional de una segunda lengua (L2). En consecuencia, TBLT promueve y estimula la integración de destrezas mediante la realización de actividades de la vida cotidiana que mejoran la competencia comunicativa, puesto que les ofrece la posibilidad de practicar la lengua meta constantemente. El alumnado ve el aprendizaje como una forma de explorar ejercicios activos en clase que

suscitan una auténtica comunicación en la que resuelven problemas y muestran creatividad. (traducido de Córdoba, 2016, pág 14).²

Para concluir, la enseñanza y el aprendizaje de un segundo idioma, en este caso del idioma inglés, debería impulsarse desde edades tempranas, desde los primeros años de educación hasta las últimas etapas de escolarización, así como la lengua materna, puesto que el inglés se considera la tercera lengua más hablada en el mundo y el idioma que hace posible la comunicación, conforme nos expone María Torres (2021).

Programación didáctica

Para el desarrollo de esta propuesta de intervención educativa ha sido imprescindible una observación a ciertos grupos de alumnado para hacer posible la implementación de dicha secuencia de actividades. Para ello, durante el último periodo de prácticas escolares hemos optado por utilizar el método expuesto con anterioridad en Educación Infantil.

La temática elegida para la propuesta que se muestra a continuación viene dada por el proyecto en el que se encuentran presentes los alumnos y alumnas de 4 años de Educación Infantil. Dicho proyecto tiene contenidos relacionados con los animales y medios de transporte.

Para la puesta en práctica de las actividades era obligatorio establecer unos objetivos que basasen finalmente el aprendizaje del alumnado. Por ello, hemos basado nuestra búsqueda en la Ley de Educación, más concretamente al Boletín Oficial de Aragón, ORDEN ECD/853/2022, con el fin de desarrollar las competencias clave y competencias específicas, el pensamiento científico y el plurilingüismo.

Teniendo en cuenta la propuesta presentada, este trabajo centra su aprendizaje en las tres áreas curriculares: Crecimiento en armonía (1) para la realización de actividades que requieren respeto, coordinación y conocimiento de uno mismo; Descubrimiento y

² “TBLT provides opportunities to experience spoken, reading, listening, and written language through meaningful class assignments that involve learners in practical and functional use of L2. As a consequence, TBLT promotes and stimulates the integration of skills through completing daily-life activities that improve students’ communicative competence because it offers learners the possibility of practicing the target language constantly. The students see learning as a way to explore active class exercises that bring up genuine communication in which they solve problems and show creativity” (Córdoba, 2016, pág 14, mi traducción).

exploración del entorno (2), para iniciarse en el conocimiento de las características de su entorno y el hábitat de los animales; Comunicación y representación de la realidad (3), para fomentar las posibilidades artísticas del estudiantado.

A continuación, se exponen más detalladamente las áreas del currículum empleadas para el desarrollo de la propuesta didáctica.

Objetivos generales:

- 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 habilidades lógico matemáticas, en la lectura y la escritura.
- h. Desarrollar las conductas motrices a través de las actividades físicas y artístico expresivas.

Competencias clave:

Las competencias una vez que hemos decidido trabajar a lo largo de esta programación están expuestas a continuación. Las llevaremos a cabo puesto que consideremos que son relevantes para todos los grados además las actividades han sido desarrolladas a partir de dichas competencias, teniendo en cuenta el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Trabajando las competencias elegidas lo que se espera es que el alumnado adquiera habilidades fundamentales para su educación, puesto que van a poder desarrollarse desde aspectos sociales, emocionales y personales.

- *Competencia en comunicación lingüística (CCL):*

En Educación Infantil, se fomenta la comunicación respetuosa sea entre iguales y/o adultos, promoviendo habilidades lingüísticas y emocionales para expresarse con mayor complejidad. La oralidad es clave, no solo para comunicarse, sino también para introducirse en la cultura literaria, enriqueciendo su bagaje sociocultural. La competencia en comunicación lingüística implica no solo hablar, sino también escuchar y comprender, desarrollando habilidades de interacción y comprensión.

- *Competencia plurilingüe (CP):*

En esta competencia se inicia el contacto con lenguas y culturas distintas a las familias, por ello al trabajarse la lengua inglesa es una competencia fundamental en Educación Infantil. Con esta competencia se pretende desarrollar actitudes positivas hacia otras lenguas.

- *Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)*

En Educación Infantil se pretende y fomenta el inicio hacia el pensamiento crítico y lógico matemáticas, en las actividades presentes en la programación se plantean contextos manipulativos de clasificación, cuantía y construcción. Trabajando de esta manera aspectos espaciales y temporales.

- *Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):*

La competencia trata sobre la importancia de que los niños aprendan a reconocer, expresar y manejar sus emociones, así como a comprender las de los demás. Además, resalta cómo la escolarización les permite descubrir un nuevo entorno social, aprender a colaborar y resolver conflictos mediante el diálogo, fomentando su autonomía y habilidades sociales para “aprender a aprender”.

- *Competencia ciudadana (CC):*

Con el objetivo de una ciudadanía democrática, se ofrece el aprendizaje de cultivar valores democráticos y habilidades de convivencia en los niños, promoviendo el respeto, la equidad y la sostenibilidad. Se enfoca en fomentar actitudes de diálogo para resolver conflictos y en integrar hábitos saludables en la vida cotidiana, buscando crear comportamientos respetuosos hacia uno mismo, los demás y el entorno. El objetivo es que, a través de la educación, los niños adquieran habilidades y actitudes que les permitan actuar de manera democrática y correcta en la sociedad, utilizando el contexto educativo para practicar la convivencia y el respeto. Esta competencia se trabaja de forma indirecta a lo largo de toda la unidad didáctica a través de las diferentes actividades a realizar y en el trabajo cooperativo entre el alumnado.

Competencias Específicas:

Área I: Crecimiento en armonía

CA.2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.

CA.4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno

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

Área III: Comunicación y representación de la realidad

CRR.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las diferentes oportunidades o situaciones que nos brinda el entorno.

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

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

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

Criterios de evaluación:

Área I: Crecimiento en armonía

CA.2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando progresivamente el control de sus emociones.

CA.2.3. Expresar inquietudes, gustos y preferencias respetando las de los demás y mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.

CA.4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, y evitando todo tipo de discriminación.

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno

DEE.1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.

DEE.1.2. Emplear los números y los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.

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

Área III: Comunicación y representación de la realidad

CRR.1.1. Anticipar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad progresiva, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes y ajustando su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto.

CRR.2.2. Mostrar actitud de escucha atenta y respetuosa, que interés por las comunicaciones de los demás.

CRR.2.3. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, o en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.

CRR.3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales.

CRR.3.2. Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.

CRR.3.4. Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas, y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.

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

CRR.5.2. Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas.

CRR.5.5. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo.

Saberes básicos en educación infantil

ÁREA I:

A. El cuerpo y el control progresivo del mismo

- Los sentidos y sus funciones. El cuerpo y el entorno. La sensación y la percepción.
- El movimiento: control progresivo de la coordinación, tono, equilibrio y desplazamientos.
- El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego y aceptación de las mismas.
- Progresiva autonomía en la realización de tareas.

B. Equilibrio y desarrollo de la afectividad

- Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas.
- Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo y en sí misma, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás.
- Aceptación constructiva de errores, control de la frustración y correcciones: manifestaciones de superación y logro.

C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno

- Necesidades básicas: manifestación, solicitud de ayuda, regulación y control en relación con el bienestar personal.
- Hábitos y prácticas sostenibles y eco socialmente responsable relacionadas con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno.

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

- Habilidades sociales y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género.
- Fórmulas de cortesía e interacción social positiva. Actitud de ayuda y colaboración y empatía.

ÁREA II:

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

- Objetos y materiales. Interés, curiosidad y actitud de respeto durante su exploración.
- Cualidades o atributos de los objetos. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación.

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

	<ul style="list-style-type: none"> – Pautas para la indagación en el entorno: interés, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. – Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno natural y sociocultural. – Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones. – Estrategia para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. <p>C. Indagación en el medio físico y natural y sociocultural. Cuidado, valoración y respeto</p> <ul style="list-style-type: none"> – Elementos naturales (agua, tierra, aire). Características y comportamiento (longitud, superficie, masa, capacidad, volumen, mezclas o trasvases).
ÁREA III:	<p>A. Intención y elementos de la interacción comunicativa</p> <ul style="list-style-type: none"> – Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal. – Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. – Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia. <p>B. Las lenguas y sus hablantes</p> <ul style="list-style-type: none"> – Repertorio lingüístico individual. – Aproximación a la lengua extranjera. Elementos para una comunicación funcional básica. <p>C. Comunicación verbal oral. Expresión - comprensión - diálogo</p> <ul style="list-style-type: none"> – El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. – Intención comunicativa de los mensajes. – Discriminación auditiva y conciencia fonológica. <p>D. Aproximación al lenguaje escrito</p> <ul style="list-style-type: none"> – Otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números... <p>G. El lenguaje y expresión plásticos y visuales</p> <ul style="list-style-type: none"> – Manifestaciones plásticas variadas. Otras manifestaciones artísticas.

Situaciones de enseñanza – aprendizaje

A lo largo de este presente apartado se expondrán las propuestas de actividad para implementar en el aula. Se puede observar un total de seis sesiones en las que trabajar de manera conjunta y con la metodología Task- Based Learning, las diferentes temáticas de las frutas, los animales y los medios de transporte. Al ser actividades centradas en el aprendizaje y enseñanza de una segunda lengua, en dicho caso inglés, se priorizará el uso de esta a lo largo de todas las presentes actividades.

Respecto a las actividades expuestas a continuación, las actividades número 4, número 5 y número 6 se componen de un título similar por la relación de las mismas en la utilización de los contenidos conjuntamente. A su vez, el objetivo principal que estas actividades tienen en común es aprender a cuidar a los animales y su alimentación, teniendo en cuenta la ayuda que prestan para conseguir superar la actividad.

Sesión 1: Name of the fruits

La temporalización para “*Name of the fruits*” es de 60 minutos, el tiempo que dura una sesión en el aula de Educación Infantil. Los objetivos tanto generales como los objetivos específicos que van a estar presentes a lo largo de esta son los siguientes:

1. Objetivos generales:
 - 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.
 - h. Desarrollar las conductas motrices a través de las actividades físicas y artístico expresivas.
2. Objetivos específicos:

- Comprender la lectura de “*The very hungry caterpillar*”.
- Aprender, al menos, cinco palabras del vocabulario de las frutas.
- Identificar las frutas mediante representación de imágenes.
- Asociar las frutas a su color característico.
- Decir: “*like*” / “*don’t like*” cuando se muestra la fruta.
- Utilizar el lenguaje oral para articular el vocabulario del nombre de las frutas.

Aparte de esos objetivos generales y específicos, esta sesión intenta cumplir con varias competencias clave, tanto específicas como generales, y también se consideran varios los criterios de evaluación a evaluar.

Las competencias claves (CC) que pueden verse reflejadas en esta primera actividad son: Competencia en comunicación lingüística, trabajando la comunicación entre iguales mediante el trabajo oral. Competencia plurilingüe, el uso de la lengua inglesa con la introducción de nuevo vocabulario. Competencia personal, social y de aprender a aprender, haciendo responsable al infante de sus emociones, dando a entender que no es necesario competir, sino trabajar en equipo y disfrutar realizándolo.

Competencias específicas:

Área I: Crecimiento en armonía

- CA.2
- CA.4

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno

- DEE.1

Área III: Comunicación y representación de la realidad

- CRR.2
- CRR.3

Criterios de evaluación:

Área I: Crecimiento en armonía

- CA.2.1
- CA.4.1

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno

- DEE.1.1

Área III: Comunicación y representación de la realidad

- CRR.2.2 / CRR.2.3
- CRR.3.1 / CRR.3.2 / CRR.3.4
- CRR.5.1 / CRR.5.2

Los recursos materiales necesarios para esta actividad son *flashcards* con las imágenes de las frutas que van a verse a lo largo de la lectura. Dichos materiales serán: un plato de cartón por cada estudiante, platos circulares en el centro de la mesa con diferentes colores de pintura de dedos, frutas (*banana, apple, orange, strawberry, grape, pear and kiwi*), bol o plato de plástico duro grande y finalmente un rotulador negro por cada estudiante.

La actividad se divide en tres partes, comenzamos por *pre task*. Tendrá la duración de aproximadamente unos 15 minutos. En dicha sección se pedirá al alumnado que se sienten en asamblea para dar comienzo a la lectura del cuento "*The very hungry caterpillar*". A medida que se va realizando la lectura por parte del docente, se muestran las *flashcards* de las frutas. Mientras observan la imagen es la docente quien repite en varias ocasiones el nombre de la fruta pertinente, de manera que comiencen a familiarizarse con el vocabulario que pretende que sea aprendido.

Seguidamente, una vez finalizada la lectura se pregunta "*Which fruits does the caterpillar eat?*", "*What are your favorite fruits?*", para introducir la *task*. Para que entiendan qué necesitan hacer en la fase de la *task*, vamos a explicarles que preparamos un bol con las frutas. Donde se va a realizar, durante los próximos 30 minutos, una simulación de ensalada frutal. En las mesas de trabajo, estarán colocados varios boles con las frutas ya cortadas previamente por el profesorado (véase Anexo I). En la pizarra del aula estarán colocadas las *flashcards* utilizadas previamente y varias con nuevas frutas, y junto con el alumnado se dirá en voz alta el nombre de la fruta, señalando las imágenes, y tendrán que encontrar la fruta en el bol. Cuando la tengan en la mano, si es una fruta que les gusta, *like / don't like* untarán en pintura ese trozo y será estampado en el plato (véase Anexo I). Se realizará esta acción repetidas veces. Tras llenar el plato de frutas, dejaremos secar y pasaremos al siguiente apartado, *post task*.

Para finalizar, en *post task*, empleando 15 minutos, haremos un repaso de los nombres de las frutas jugando a "*fortune wheel*" (véase Anexo II). En una ruleta se colocarán imágenes de frutas y cada alumno/a debe girar la ruleta para decir en voz alta el nombre

de la fruta que sale. De esta forma, conocemos más específicamente el vocabulario y las frutas que más dificultad para aprender tienen.

Sesión 2: The animal world

La temporalización para “*The animal world*” es de 1 hora 30 minutos, el tiempo que duran varias sesiones en el aula de Educación Infantil. Los objetivos que se van a desarrollar en el transcurso de esta sesión son los siguientes:

1. Objetivos generales:

- f. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- h. Desarrollar las conductas motrices a través de las actividades físicas y artístico expresivas.

2. Objetivos específicos:

- Saber, al menos, el nombre en inglés de cinco animales.
- Diferenciar las características físicas de los animales.
- Identificar los animales según su entorno y hábitat.
- Potenciar la creatividad e imaginación mediante las creaciones plásticas.
- Trabajar las habilidades motrices.
-

También en esta sesión se trabajan además de los objetivos expuestos con anterioridad, las competencias clave y competencias específicas. Evaluado todo ello mediante los criterios de evaluación señalados.

Respecto a las competencias claves (CC) observadas en esta sesión, se consideran importantes son: competencia en comunicación lingüística, fomentando la lengua oral en el aprendizaje, ya sea para la expresión de necesidades o conocimiento e introducción en una nueva lengua. Competencia plurilingüe, iniciando mediante flashcards y contenido manipulativo el contacto con el inglés en el aula. Competencia personal, social y de

aprender a aprender, demostrando conocerse a si mismo y entendiendo la forma de expresión de sus iguales, en momentos de juego o trabajo.

Competencias específicas:

Área I: Crecimiento en armonía

- CA.2
- CA.4

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno

- DEE.1

Área III: Comunicación y representación de la realidad

- CRR.2
- CRR.3

Criterios de evaluación:

Área I: Crecimiento en armonía

- CA.2.1 / CA.2.3
- CA.4.1

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno

- DEE.1.1

Área III: Comunicación y representación de la realidad

- CRR.2.2 / CRR.2.3
- CRR.3.1 / CRR.3.2 / CRR.3.4

Los recursos materiales que requiere esta actividad son: *flashcards* con las imágenes de los animales (*monkey, cow, giraffe, elephant, whale, dolphin, penguin, shark, owl, flamingo, bird*), plastilina de colores (blanca, naranja, marrón, negra, azul, amarilla, gris y rosa), un trozo pequeño de cartulina blanca y cuerda por alumno/a, bote de barniz y pinceles.

Para el inicio de la actividad, *pre task*, los niños y las niñas estarán colocados en asamblea, de forma que todos puedan ver la pizarra donde se sitúan las tarjetas con las imágenes de los animales que vamos a trabajar. La/el docente reproducirá los nombres de los animales que se observan en las imágenes y el alumnado debe repetir dicha palabra. Se repetirá varias veces dejando así tiempo para retener algún nombre. Para hacer el aprendizaje más significativo jugaremos en la asamblea al “*What’s missing?*”, un juego donde las cartas estarán colocadas en el suelo, todos pueden verlas y uno de los niños y niñas debe irse fuera, seguidamente dentro del aula se quita una de las tarjetas de los animales para esconderla. Llamamos al compañero/a para que entre de nuevo y debe adivinar cuál es el animal que no se encuentra entre los demás. Se intentará que todos los alumnos y alumnas realicen la acción, al menos, en una ocasión. Utilizaremos 20 minutos para dicha sección.

Continuamos con la *task*, trabajando en ella 40 minutos. Los y las estudiantes tendrán que realizar un animal con plastilina para colocarlo en nuestro safari del aula. En la mesa sensorial habrá un recorrido de piedras con árboles y hojas simulando dicho paisaje. El alumnado colocará los animales simulando la sabana. En sus mesas tendrán diferentes colores de plastilina que podrán utilizar para crear su animal especial. También, tras moldear la plastilina tendrán que escribir el nombre del animal, estarán escritos en la pizarra y solamente deberán distinguir cual es el que corresponde con el suyo y deberán añadir un nombre. Tras la realización de la mascota le pondremos barniz para poder jugar con este más adelante.

Dejaremos para el día siguiente la *post task*, y para su desarrollo se emplearán 30 minutos. Realizaremos de forma individual una pequeña presentación donde el niño o niña diga cuál es el animal que ha realizado y su nombre ficticio. Comenzará la docente haciendo un ejemplo “*my animal is a giraffe and her name is Juana*” y proseguirán los alumnos y las alumnas.

Sesión 3: On wheels, wings and under the sea

La temporalización para “*On wheels, wings and under the sea*” es de aproximada 2 horas, dos sesiones en el aula de Educación Infantil. Los objetivos para tratar durante dicha sesión se dividen en objetivos generales y objetivos específicos, véase a continuación:

1. Objetivos generales:

- 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 habilidades lógico matemáticas, en la lectura y la escritura.
- h. Desarrollar las conductas motrices a través de las actividades físicas y artístico expresivas.

2. Objetivos específicos:

- Conocer el nombre de, al menos, 5 medios de transporte.

- Diferenciar los transportes terrestres, aéreos y acuáticos.
- Comprender la pronunciación de los nombres de los medios de transporte.
- Afianzar el conocimiento acerca de los medios de transporte.
- Utilizar el lenguaje oral para nombrar y posicionar los medios de transporte.
- Desarrollar la memoria, la capacidad de escucha y la atención.
- Fomentar una actitud de respeto y cooperación hacia sus iguales.

Tras la exposición de los objetivos generales y específicos que pretender ser evaluados a lo largo de esta presente actividad. Se muestra a continuación las competencias claves y las competencias específicas, además de los criterios de evaluación.

En relación con las competencias claves, utilizamos en esta sesión las expuestas en sesiones anteriores, donde encontramos la competencia en comunicación lingüística y competencia plurilingüe, las cuales se observan en el aprendizaje de una nueva lengua mediante la introducción de vocabulario no conocido. Y, competencia personal, social y de aprender a aprender, donde se considera que debe ser importante la comprensión de los sentimientos en la durabilidad de las actividades tanto propios, como ajenos.

Competencias específicas:

Área I: Crecimiento en armonía

- CA.2
- CA.4

Área III: Comunicación y representación de la realidad

- CRR.1
- CRR.2
- CRR.3

Criterios de evaluación:

Área I: Crecimiento en armonía

- CA.2.1 / CA.2.3
- CA.4.1

Área III: Comunicación y representación de la realidad

- CRR.1.1
- CRR.2.2 / CRR.2.3

- CRR.3.1 / CRR.3.2 / CRR.3.4

Los materiales empleados en esta actividad serán varios: *flashcards* de los medios de transporte, dibujos de los medios de transporte (bicicleta, moto, patinete, submarino, avión, coche, tren, barco, helicóptero y cohete), colores de madera, tijeras, pegamento, papel continuo para la realización del mural, cartones de bingo y rotuladores borrables. Esta actividad estará dividida en dos partes, vamos a realizar la bienvenida al aula y *pre task* a lo largo de una sesión (60 minutos) y posteriormente, realizaremos *task* y *post task* de manera conjunta en otra sesión.

Comenzamos el día con las rutinas, primeramente, cantando la canción “*Hello*”, ya cantada en anteriores ocasiones en el aula. El/la encargado/a del día da los buenos días a sus compañeros/as y posteriormente, trabajamos los días de la semana y el tiempo, marcando lo expuesto en el calendario. Finalizadas las rutinas, pasamos a trabajar los medios de transporte en *pre-task*. Empezamos colocando en la pizarra las tarjetas con las imágenes de los medios de transporte, donde encontraremos los medios de transporte en inglés (*bicycle, motorbike, scooter, submarine, plane, car, train, boat, helicopter, rocket*). A medida que se van colocando en la pizarra se nombra el medio de transporte que aparece en la tarjeta para trabajar el vocabulario. Para hacerlo de manera dinámica, jugaremos a “*flash*” de manera aleatoria se coge una tarjeta y se enseña al alumnado rápidamente, ellos y ellas deben reconocer la tarjeta mostrada y decir el medio de transporte al que corresponde. Utilizaremos para la asamblea y rutinas 20 minutos y lo restante, 40 minutos, será para la *pre-task*.

Posteriormente, durante la sesión de 60 minutos realizaremos un repaso de 10 minutos sobre los medios de transporte vistos y continuaremos con la *task*, dejando 40 minutos para su implementación. La *task* será útil para repasar el vocabulario y que de manera repetitiva se vayan quedando con los nombres, además de conocer el lugar específico donde puede encontrarse cada medio de transporte. El alumnado estará situado en sus mesas de trabajo habitual y en cada mesa encontrarán diferentes medios de transporte para colorear libremente. Una vez coloreados, realizamos un mural con papel continuo donde colocar los medios de transporte según su utilidad. En este papel continuo el profesorado es quien dibuja en este caso la carretera, el mar y el cielo. Los niños y niñas deben acercarse al mural, mostrar el medio de transporte que tienen en inglés y pegarlo en el lugar correspondiente, es la / el docente quien repite la oración; ej. “*I have a submarine, I put it in the water*”.

Finalmente, se realizará durante los 10 minutos restantes la tarea final, *post task*. Se repartirá a cada alumno y alumna un cartón de bingo (véase Anexo III) donde se vean reflejados los medios de transporte y jugaremos en conjunto para evaluar su atención y comprensión.

Sesión 4: Help the ground animals' day

La temporalización para “*Help the ground animals' day*” es de 60 minutos, el tiempo que dura una sesión en el aula de Educación Infantil. Los objetivos, generales y específicos, las competencias específicas y generales y los criterios de evaluación, que pretenden ser adquiridos y evaluados durante esta sesión son los mostrados a continuación:

1. Objetivos generales:

- 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 habilidades lógico matemáticas, en la lectura y la escritura.
- h. Desarrollar las conductas motrices a través de las actividades físicas y artístico expresivas.

2. Objetivos específicos:

- Reconocer el nombre de los animales, medios de transporte y las frutas a emplear.
- Identificar el vocabulario con las imágenes y materiales presentes.
- Iniciarse en el concepto de cantidad y operaciones matemáticas en inglés.
- Realizar clasificaciones según un criterio específico, criterio de la fruta.
- Participar en actividades grupales valorando y respetando las aportaciones de sus iguales.
- Comprender las normas de juego según se expone inicialmente.
- Utilizar el juego como un método de aprendizaje en el aula.

En esta sesión encontramos las siguientes competencias claves:

Competencia en comunicación lingüística y competencia plurilingüe, dando importancia a lo expuesto en anteriores sesiones de la secuencia de actividades. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, donde se introduce el aprendizaje de las matemáticas con el conteo de las frutas conseguidas por los y las estudiantes llevadas a cada animal. Competencia personal, social y de aprender a aprender, respetando y conociendo la evolución de las emociones, considerando que quien gana por tener más puntuación no es mejor. Finalmente, competencia ciudadana, con la introducción de valores de ayudar no solamente a sus iguales, mayores o personas, sino que es importante cuidar y respetar el medio ambiente y al resto de seres vivos.

Competencias específicas:

Área I: Crecimiento en armonía

- CA.2
- CA.4

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno

- DEE.1

Área III: Comunicación y representación de la realidad

- CRR.2
- CRR.3
- CRR.5

Criterios de evaluación:

Área I: Crecimiento en armonía

- CA.2.1 / CA.2.3
- CA.4.1

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno

- DEE.1.1

Área III: Comunicación y representación de la realidad

- CRR.2.2 / CRR.2.3
- CRR.3.1 / CRR.3.2 / CRR.3.4
- CRR.5.1 / CRR.5.2 / CRR.5.5

Los materiales necesarios para realizar esta actividad son: *flashcards* (emplearemos las mismas que se han utilizado en las actividades anteriores), motos, bicicletas y patinetes

infantiles, de manera que todos los grupos tengan un medio de transporte, poster de animales (si es un grupo de tres, tres pósteres de un animal cada uno – *monkey, elephant, cow*), frutas con diferentes números (una fruta para cada animal – *banana, apple, pear*). Finalmente, pequeñas tarjetas de todo el vocabulario trabajado.

Para comenzar con la actividad, realizaremos como primer paso la *pre-task*, empleando 15 minutos de tiempo para repasar el vocabulario que ya conocen. Lo haremos de manera que, enseñando solamente la mitad de ese animal, medio de transporte o fruta averigüen de que se trata.

En la parte principal, *task*, donde emplearemos 35 minutos, será donde realizaremos una competición de relevos con bicicletas, patinetes y motos desde un extremo del patio hasta el otro. Se realizará por grupos, los cuales llevarán las frutas correspondientes, manzanas, peras y/o plátanos, que será el alimento que el animal necesita. Previamente, como parte del razonamiento de la tarea, les explicaremos que los animales necesitan alimentarse y por eso piden ayuda a los/las alumnos/as. Estas frutas tendrán diferentes números (cantidad 1, 2 y 3) y ganará el equipo que más puntuación en frutas consiga. Se darán las indicaciones en inglés, pero cada grupo dispondrá de una pequeña tarjeta donde se podrán observar, a modo de pictograma (véase en Anexo IV), lo que necesita escoger y conseguir. Un concepto importante a tener en cuenta, el alumnado conoce los números en inglés del 1 al 30, pero en grandes cantidades todavía se les hace complicado sumar, por esa razón haremos esa operación de manera conjunta, docente y alumnado. Destacar que, el lenguaje presente en esta parte estará inmerso en describir antes de comenzar que es lo que deben escoger, y una vez hecho, decir el número de frutas que se han conseguido. Un ejemplo de ello: “*Our group has to give bananas to the monkey by bicycle*”, “*We got 12 bananas*”.

Para terminar, en *post-task* utilizaremos 10 minutos para jugar al memory en parejas con todo el vocabulario trabajado en inglés, el de los animales, medios de transporte y frutas. Para comprobar que saben y conocen los nombres, cada pareja cuando encuentren una carta deben decir su nombre en inglés para que puedan quedarse con la carta y se les otorgue 1 punto.

Sesión 5: Help the sea animals' day

La temporalización para “*Help the sea animals' day*” es de 60 minutos, el tiempo que dura una sesión en el aula de Educación Infantil. Los objetivos que se pretende que el alumnado alcance a lo largo esta sesión son los presentes:

1. Objetivos generales:
 - f. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
 - g. Iniciarse en habilidades lógico matemáticas, en la lectura y la escritura.
 - h. Desarrollar las conductas motrices a través de las actividades físicas y artístico expresivas.
2. Objetivos específicos:
 - Reconocer el nombre de los animales, medios de transporte y las frutas a emplear.
 - Explorar e investigar a través del sentido del tacto.
 - Identificar el vocabulario con las imágenes y materiales presentes.
 - Participar en actividades grupales valorando y respetando las aportaciones de sus iguales.
 - Favorecer la capacidad de expresión entre estudiantes.
 - Saber situarse en el plano del edificio.

Asimismo, tras los objetivos observamos las competencias clave y específicas y, los criterios de evaluación que esta sesión intenta ejecutar. Haciendo referencia a las competencias claves propuestas para la sesión número 5, pueden destacar: competencia en comunicación lingüística y competencia plurilingüe, teniendo en cuenta el aprendizaje y habla de una lengua extranjera (L2). Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, con la introducción de la localización, es decir encontrar puntos estratégicos en un mapa. Competencia personal, social y de aprender a aprender, desarrollando habilidades grupales. Competencia ciudadana, fomentando actitudes de respeto hacia el medio ambiente, como es el mundo animal.

Competencias específicas:

Área I: Crecimiento en armonía

- CA.2
- CA.4

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno

- DEE.1

Área III: Comunicación y representación de la realidad

- CRR.2
- CRR.3
- CRR.5

Criterios de evaluación:

Área I: Crecimiento en armonía

- CA.2.1 / CA.2.3
- CA.4.1

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno

- DEE.1.1

Área III: Comunicación y representación de la realidad

- CRR.2.2 / CRR.2.3
- CRR.3.1 / CRR.3.2 / CRR.3.4
- CRR.5.1 / CRR.5.2 / CRR.5.5

Los materiales que se necesitan en esta sesión serán expuestos a continuación: *flashcards* empleadas anteriormente, tres cajas medianas de cartón, animales y medios de transporte de juguete y fruta, el dibujo de un submarino y un delfín en A3 junto con un sobre de plástico pegado al submarino. También, gran cantidad de dibujos de cerezas para esconderlos y finalmente, tarjetas con las imágenes de animales y medios de transporte.

La sesión da comienzo con el repaso de vocabulario, *pre-task*, empleando para esta aproximadamente unos 30 minutos. Realizamos este apartado jugando a la mano inocente. Dentro de tres cajas diferentes estarán colocados los elementos que queremos estudiar, cada caja tendrá el título de lo que se encuentra en el interior. En las cajas se observará un agujero donde cabe la mano de un niño/a. Todos los presentes en el aula deberán introducir su mano y tocando el objeto, tendrán que adivinar qué es. Una vez digan alguna palabra, sacarán el objeto para comprobarlo, si no es correcto se corregirá

en voz alta. Se colocarán en la pizarra las *flashcards* junto con los nombres correspondientes. Tras dar la oportunidad de pasar todos por las cajas, pasaremos a la explicación y razonamiento de la *task*.

Esta vez, la *task* trata de ayudar a un animal específico que necesita comida. Los/las alumnos/as ayudaran a nutrir un delfín. La actividad pertenece a la *task*, utilizaremos 20 minutos. La docente dejará en la pizarra un submarino con una carpeta de plástico abierta para colocar las cerezas que encontraran en pequeños grupos y, en el suelo varios planos sencillos de comprender. Sera el/la docente quien esconda las cerezas por el pasillo y por el aula y en los planos estarán marcados los puntos estratégicos. Al mismo tiempo, en otro extremo se encontrará el delfín, el animal que puede ayuda para conseguir comida. El medio de transporte, submarino, debe llevarle comida al animal, pero este solamente avanzará conforme se cargue de cerezas. Dividiremos la *task* en 2 partes, la primera donde que explique la actividad y se formen los grupos, dando 10 minutos para ello y la siguiente, donde comienzan a buscar y cumplan con el objetivo, los minutos restantes, 10 minutos.

Para acabar, la temporalización de la *post-task* será de 10 minutos. Hacemos dentro del aula dos equipos y cuando la docente nombre un animal o medio de transporte en inglés, tienen que correr a tocar la tarjeta o dibujo que corresponda a la imagen en la pizarra.

Sesión 6: Help the air animals' day

La temporalización para “*Help the air animals' day*” es de 60 minutos, el tiempo que dura una sesión en el aula de Educación Infantil. Los objetivos que debe obtener en alumnado en el transcurso de esta sesión son los mostrados a posteriori:

1. Objetivos generales:
 - f. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
 - g. Iniciarse en habilidades lógico matemáticas, en la lectura y la escritura.
 - h. Desarrollar las conductas motrices a través de las actividades físicas y artístico expresivas.
2. Objetivos específicos:

- Reconocer el nombre de los animales, medios de transporte y las frutas a emplear.
- Identificar el vocabulario con las imágenes y materiales presentes.
- Nombrar, al menos, 10 conceptos trabajados.
- Potenciar la concentración, atención y la expresión artística.
- Comprender las directrices y normas que se dan.
- Favorecer las habilidades motrices finas, con el uso bilateral de las manos.

A estos objetivos generales y específicos, también añadimos en esta sesión varias competencias, tanto generales como específicas, y los criterios de evaluación que se pretende que el alumnado consiga desarrollar. Las competencias claves que pueden observarse y que van a desarrollarse a lo largo de esta última sesión son las mismas a las sesiones anteriores por su similitud en el contenido: competencia en comunicación lingüística. Competencia plurilingüe. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. Competencia personal, social y de aprender a aprender. Competencia ciudadana.

Competencias específicas:

Área I: Crecimiento en armonía

- CA.2
- CA.4

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno

- DEE.1

Área III: Comunicación y representación de la realidad

- CRR.2
- CRR.3
- CRR.5

Criterios de evaluación:

Área I: Crecimiento en armonía

- CA.2.1 / CA.2.3
- CA.4.1

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno

- DEE.1.1

Área III: Comunicación y representación de la realidad

- CRR.2.2 / CRR.2.3
- CRR.3.1 / CRR.3.2 / CRR.3.4
- CRR.5.1 / CRR.5.2 / CRR.5.5

Los materiales necesarios para implementar esta actividad son: *flashcards*, tarjetas juego “*I have ... / Who has ... ?*”, papeles A4 de colores, pegatinas de fruta, dibujo del flamenco A3 y un dado de tamaño grande.

Comenzando con *pre-task*, realizaremos primeramente un repaso de las *flashcards* mostradas en actividades anteriores y tras recordar los nombres jugaremos a “*I have ... / Who has ... ?*”. Este juego consiste en repartir a cada estudiante una tarjeta donde aparecen dos imágenes y las frases (ej. “*I have a monkey / Who has a car?*”) (véase Anexo V). Van colocándose las cartas en el centro de la mesa y de esta manera, todos los jugadores deben participar hablando.

Como actividad central, realizaremos un taller de papiroflexia de aviones por pequeños grupos, en cada uno habrá un/a profesor/a. Quién imparte el taller tendrá que realizarlo en inglés y adaptado para estudiantes de Educación Infantil. En las mesas de trabajo estarán colocados los papeles para realizar los aviones con origami. Los alumnos y las alumnas deben seguir las indicaciones que se dan. Tras conseguir realizar los aviones deben colocar pegatinas de fruta en el avión. Seguidamente, en el suelo del aula con cinta de colores habrá diferentes caminos y en la pared colocado el dibujo del flamenco. La *task* trata de ayudar y nutrir a un animal, como las sesiones anteriores. El animal necesita de su ayuda para comer, tendrán que lanzar los aviones hasta llegar a él. Antes de lanzar los aviones, cada estudiante tiene que decir el color del avión y la fruta que va a enviarle en inglés (ej. “*my plane is blue, the food is oranges*”). Emplearemos aproximadamente 40 minutos de tiempo para realizar dicha *task*.

Para finalizar, haremos como *post-task* un juego donde son necesarias tarjetas de vocabulario y un o dos dados. En el suelo de la clase se colocarán tarjetas con los números del dado o la suma de varios números por la parte blanca, de tal manera que cuando lancen el dado tendrán que levantar la tarjeta que corresponda con ese número y decir en voz alta qué es en inglés (ej. lanzo el dado y sale el número 6, levanto la tarjeta y hay una vaca, tendré que decir *cow*).

Evaluación de la propuesta didáctica:

La evaluación del proceso de enseñanza–aprendizaje a lo largo de la vida de los estudiantes es necesaria para comprobar sus avances, y aquellos conocimientos que todavía necesitan adquirir. Por esa razón, en base a los criterios de evaluación y los objetivos abordados en las actividades se van a llevar a cabo diferentes técnicas de evaluación.

La evaluación en cada una de las actividades será mediante la observación directa y sistemática, apuntando en un diario de campo los conceptos que hay que mejorar de cada estudiante y los asuntos a mejorar de las actividades. Realizamos la evaluación de esta manera puesto que, en un aula de Educación Infantil, más concretamente, en este aula de 4 años no es posible realizar una evaluación por medio de examen por su temprana edad y escasos conocimientos de escritura.

La evaluación global se va a evaluar mediante una hoja de registro (véase Anexo VI) donde se observarán diferentes ítems a evaluar. Dicha evaluación se realizará de forma individual a cada alumno y alumna, de manera que tras finalizar las sesiones va a evaluarse la capacidad de ese niño y/o niña. Teniendo en cuenta que no todos acuden al aula, como se van a repetir los conceptos en otras ocasiones puede hacerse de forma individual junto con otras evaluaciones.

Consideraciones metodológicas

Al llevar a cabo a la practica dentro de un aula cualquier propuesta de intervención hay que tener en cuenta varios factores para que dicha actividad salga como se ha propuesto anteriormente. Es por esta razón que, si como objetivo principal se ha propuesto el aprendizaje del inglés, debe ser hablado durante todo el proceso de realización.

A lo largo de un mes durante este año, 2024, se ha podido realizar la intervención educativa en un centro escolar público. El primer contacto con del alumnado y las ramas de aprendizaje en el que se encontraban inmersos se observó con anterioridad, dejando un periodo de tiempo de un mes para preparar una secuencia de actividades que pudiese funcionar dentro del aula.

En cuanto a la puesta en practica de las actividades dentro del aula comenzamos con la preparación del material, a tener en cuenta que hay un trabajo detrás de búsqueda, creación, imprimir, recortar y plastificar para que perdure en el tiempo y, también, de

compra de materiales. Además de conseguir todo el material es importante que el alumnado se encuentre a disposición de aprender y disfrutar con nuestras estrategias de aprendizaje y, en este caso un aspecto al que se le debe dar importancia es la motivación del docente en la explicación y realización de las mismas. Las actividades deben estar pensadas para el alumnado al que se está impartiendo clase, por eso las expuestas con anterioridad son propuestas en las que disfrutan de la manipulación y escucha activa.

Al comienzo de cada sesión se crea un poco de intriga para conseguir que todo el alumnado esté presente y no hablando entre ellos. Las actividades propuestas salieron como se esperaba y como bien, se leen en las líneas de trabajo. Es cierto que, en ocasiones surgen pequeños problemas puesto que, hasta que una actividad no se realiza por mucho que se piense que puede estar destinada a ese grupo de edad, uno/a se puede equivocar. En todo momento se han podido buscar soluciones y no ha habido cambios a grandes rasgos. A destacar, en la actividad de ayuda a los animales mediante diferentes medios de transporte y seguidamente el conteo de las frutas, es complicado realizar una operación tan elevada sin tener algo significativo.

En cuanto a la actividad que más les ha gustado a los niños y niñas se encuentra en el *post task*, el final de cada sesión, donde se encuentran juegos con los que anteriormente han trabajado. El bingo de animales o “*I have ...*”, “*Who has ...*” son las actividades más repetidas para realizar en momentos de juego libre.

Acabando con el contenido relacionado con la intervención educativa, el planteamiento y desarrollo de las actividades llevadas a cabo han dado lugar al aprendizaje de nuevo vocabulario como bien estipulaban los objetivos y la metodología. Terminando con este apartado, y concluyendo, es importante darnos cuenta de que podemos encontrar errores y teniendo más meses de trabajo y a su vez, oportunidad para ver opciones de enseñanza en el aula hubiese sido una propuesta más completa a desarrollar para el aprendizaje global dentro del aula.

Conclusiones

A modo de conclusión, tras la realización de la recogida de información para el desarrollo de este trabajo final de grado, se concluye que, grosso modo, se cumplen con los objetivos establecidos al comienzo de este documento. En primer lugar, comenzando con la búsqueda de información detallada sobre la temática fue concreta y sencilla. Por lo contrario, siguiendo por la implementación de esta metodología en un aula de Educación

Infantil destaca por su inexistencia en las plataformas buscadas. A medida general, los resultados obtenidos tras la implementación de la propuesta de intervención son positivos.

Para concluir, señalar mi satisfacción del presente Trabajo Fin de Grado, así como la posible puesta en práctica en el aula. Me ha permitido conocer de manera amplia conceptos y dificultades que pueden surgir a lo largo del proceso como docente, asimismo profundizar en el conocimiento de la metodología expuesta.

Referencias bibliográficas

Libros y artículos

Alva Gonzales, D. A. & Romero Portal, R del P. (2020). *Task-Based Learning y su relación con el aprendizaje del inglés en los estudiantes del cuarto año de secundaria en la institución educativa emblemática “Faustino Maldonado”*. Universidad Nacional de Ucayali. Pucallpa - Perú.

Branden, K. Bygate, M. & Norris, JM. (2009). *Task-Based Language Teaching: A reader*. - Chapter 9. Choosing and using communication tasks for second language instruction. Jonh Benjamins Publishing Company.

Córdoba Zúñiga, E. (2016). *Implementing Task-Based Language Teaching to Integrate Language Skills in an EFL Program at a Colombian University*. PROFILE, vol. 18, núm. 2. Universidad de la Amazonia, Florencia, Colombia.

Dután Plaza, J. F. (2022). *Task-Based Learning in Teaching English as a Foreign Language to students coursing the quinto año de Educación General Básica “A” at “Unidad Educativa Once de Noviembre” from the city of Riobamba in The Chimborazo Province during the academic period 2021-2022*. Universidad Nacional de Chumborazo. Riobamba, Ecuador.

Harmer, J. (1991). *The Practice of English Language Teaching*. 3rd Edition, Longman.

Hernández, M. F. & Vodniza Ibarra. O. D. *Aplicación del método de aprendizaje basado en tareas. Task Based Learning – TBL Aprendiendo inglés con tareas auténticas*. (2023). Universidad Libre de Colombia, Bogotá.

Martínez Enríquez, P. (2023). *Aprendizaje basado en proyectos en educación infantil: una metodología emergente*. Riaices, vol.5, núm 1, págs. 63 – 69. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Facultad de Educación. Universidad de Oviedo.

Muhammad, S., Kisman, S. y Sahril, N. (2020). *Task-Based Learning (TBL) in ELF classroom: from theory to practice*. International Journal of Humanities and Innovation (IJHI) vol. 3 no. 4, pp. 138-143.

Nunan, D. (1989). *Designing tasks for the Communicative Classroom*. Macquarie University, Sydney. Cambridge University Press.

Santiago, C., Belkys, G. y Dayanara, C. (2007). *Las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje*. Laurus, vol.13, núm. 23, pp. 213 – 234. Universidad Pedagógica Experimental libertador Caracas, Venezuela.

Seanghai Nget., Omthajit Pansri. y Chanadda Poohongthong (2020). *The Effect of Task-Based Instruction in improving the English-speaking skills of Ninth-Graders*. LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network Journal, vol.13, issue 2. Faculty of Education, Naresuan University, Thailand

Torres, M. (2021). *La enseñanza de la lengua inglesa en Educación Infantil*. Revista Ventana Abierta.

Zabala, MA. (1987). *Didáctica de la Educación Infantil*. Narcea Ediciones.

Wikipedia, La enciclopedia libre. *Educación Infantil en España*. (25 de enero de 2024).

https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Educación_infantil_en_España&oldid=157700446

Williams, M. & Burden, R. (1997). *Psychology for language teachers*. Cambridge: Cambridge University Press.

Willis, J. (1996). *A Framework for Task-based Learning*. Oxford: Longman ELT.

Willis, J. (1998). *Task-based learning*. English Teaching professional. 3 – 6.

En nuestro entorno: una intervención educativa para el aprendizaje del inglés con la metodología de Task-Based Learning en un aula de infantil

Documentos oficiales

Orden ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículum y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

En nuestro entorno: una intervención educativa para el aprendizaje del inglés con la metodología de Task-Based Learning en un aula de infantil

Anexos

Anexo I:



Anexo II:



En nuestro entorno: una intervención educativa para el aprendizaje del inglés con la metodología de Task-Based Learning en un aula de infantil

Anexo III:



Anexo IV:



Anexo V:



Anexo VI:

INDICADORES DE LOGRO	Comprende las indicaciones y explicaciones del docente.		Demuestra interés por las actividades propuestas.		Participa de manera activa en las actividades grupales.		Conoce e identifica, al menos, 10 animales.		Conoce e identifica, al menos, 10 medios de transporte.		Conoce e identifica, al menos, 10 frutas.		Muestra concentración y atención en los trabajos realizados.		Utiliza la lengua inglesa para expresarse.		Desarrolla su creatividad y memoria en las actividades propuestas.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
ALUMNADO (A)																		
A1																		
A2																		
A3																		
A4																		
A5																		
A6																		
A7																		
A8																		
A9																		

A10																		
A11																		
A12																		
...																		