



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

El juego simbólico: medio para el desarrollo de la competencia oral en el área de lengua inglesa. Una propuesta didáctica.

Trabajo fin de grado presentado por:
Titulación:

Núria Cabarrocas Estrella
Grado de Maestro en Educación infantil

Línea de investigación:
Director/a:

Propuesta de intervención
Slava Lopez Rodriguez

Girona
[22-06-2016]

CATEGORÍA TESAURO: Educación
1.1.8 Métodos Pedagógicos

A mi amiga y compañera de trabajo Vanesa, por sus sabios consejos.
A mi pareja y a mi familia por su cariño y paciencia a lo largo de estos dos últimos años.
Y en especial a mi directora, Slava Lopez, por su gran dedicación y profesionalidad.

A todos ellos,
¡GRACIAS!

RESUMEN

Con el presente trabajo se pretende elaborar una propuesta didáctica basada en los beneficios de la utilización del juego simbólico en el aula de lengua extranjera. El objetivo que perseguimos es aprovechar el potencial didáctico del juego para la mejora de la competencia comunicativa en Inglés, en alumnos de tercer curso del segundo ciclo de educación infantil.

Para ello, en primer lugar se ha llevado a cabo una recerca bibliográfica para descubrir y analizar los factores que intervienen en el aprendizaje de la lengua extranjera en educación infantil. Posteriormente se analizan las características del juego simbólico como recurso didáctico. Finalmente a partir de la base teórica se desarrolla la propuesta didáctica con actividades de juego simbólico para mejorar la competencia comunicativa en inglés.

PALABRAS CLAVE

Educación infantil, Juego simbólico, Competencia comunicativa, Enseñanza del inglés

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS	3
2.1 OBJETIVO GENERAL	3
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
3. MARCO TEÓRICO	3
3.1 INTRODUCCIÓN	3
3.2 LA SOCIEDAD ACTUAL: DEMANDAS.	4
3.3 IMPORTANCIA DE LA ENSEÑANZA LA LE EN EDUCACIÓN INFANTIL.	5
3.4 BREVE APROXIMACIÓN A LOS MÉTODOS	6
3.5 EL JUEGO FUENTE DE APRENDIZAJE	8
3.5.1 Adquisición de la competencia oral en LE	9
3.5.2 El juego simbólico	10
3.5.3 Ventajas y desventajas de la utilización del juego simbólico en LE.	10
3.5.4 Programar y planificar el juego simbólico en el aula de LE.	12
4. MARCO EMPÍRICO	12
4.1 PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	13
4.2 CONTEXTO ESCOLAR	14
4.3 RECURSOS MATERIALES, HUMANOS Y ESPACIALES.	15
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA	16
5.1 PRESENTACIÓN	16
5.2 OBJETIVOS	17
5.3 COMPETENCIAS CLAVE	18
5.4 SESIONES	19
5.4 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	34
5.5 EVALUACIÓN	34
6. CONCLUSIONES	35
7. CONSIDERACIONES FINALES	36
8. BIBLIOGRAFÍA	38

8.1 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	38
8.2 BIBLIOGRAFÍA DE CONSULTA	40
9. ANNEXOS	41
9.1 ANEXO 1 : HELLO SONG	41
9.2 ANEXO 2: JOHN THE CHEF	41
9.3 ANEXO 3 : LAS EMOCIONES	42
9.4 ANEXO 4 : DO YOU LIKE LASAGNA MILKSHAKES?	44
9.5 ANEXO 5: BYE BYE GOODBYE SONG	45
9.6 ANEXO 6 : FOOD FLASHCARDS	46
9.7 ANEXO 7: KETCHUP ON YOUR CORNFLAKES?	47
9.8 ANEXO 8: ALIMENTOS DE FELPA	48
9.9 ANEXO 9: MATERIAL Y MOBILIARIO	49
9.10 ANEXO 10: MENÚ DEL RESTAURANTE	52
9.11 ANEXO 11: TARJETAS DE RESPUESTA	53
9.12 ANEXO 12: ROLE PLAY DIALOGUE	54
9.13 ANEXO 13: CARNETS	54
9.14 ANEXO 14: CÁMARA DE TELEVISIÓN	55
9.15 ANEXO 15: CLAQUETA DE CINE	56
9.16 ANEXO 16: TABLAS DE EVALUACIÓN	57
9.17 ANEXO 17: ENCUESTA ORAL	59
ÍNDICE DE DIAGRAMAS Y TABLAS	
1. Tabla 1. Porcentaje de alumnos cursando lenguas extranjeras (Inglés y Francés) en el curso 2013/14 en las distintas etapas educativas en España.	4
2. Diagrama 1: Aspectos del desarrollo del niño a partir del juego.	8
3. Diagrama 2: Interdependencia del desarrollo físico/motor y psíquico.	9
4. Diagrama 3: Teoría cognitiva de Piaget.	11

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos 50 años hemos experimentado la creciente influencia de los países de habla inglesa, reforzando a su vez la presencia y dominancia de su lengua: el inglés. En la actualidad, el inglés es la lengua de referencia en todo el mundo. Ejerce el papel de verdadero puente comunicativo entre las distintas personas de los diferentes países del mundo.

Nos encontramos con una de las lenguas más habladas en todo el mundo, llegando incluso a ser considerada la “lingua franca” por excelencia. Una lengua universal, de carácter global que nos posibilita y facilita nuestro día a día, empezando por la comunicación, el acceso a la información, a la tecnológica o incluso a la cultura y al ocio.

Su importancia e influencia en la sociedad actual la han situado como una clara prioridad educativa. Este hecho ha propiciado su asentamiento como segunda lengua de estudio en prácticamente la totalidad de las escuelas de nuestro país, encontrándonos además con su presencia en edades cada vez más tempranas.

Si nos centramos en el marco legal Europeo, el propio Consejo Europeo remarca los beneficios y la importancia de la enseñanza de segundas lenguas en Educación Infantil, estipulando la etapa comprendida entre los 3 y los 6 años como un periodo sensitivo clave para la adquisición de una correcta pronunciación. En este sentido el Consejo Europeo afirma que una iniciación temprana al plurilingüismo facilitará no solo la adquisición de la segunda lengua sino que va a posibilitar una mayor corrección en la adquisición de la primera.

En respuesta a estas afirmaciones, cada día son más las escuelas que defienden en sus Proyectos Educativos de Centro la iniciación del inglés en edades tempranas. A su vez, esta presencia requiere la utilización de una metodología adecuada, flexible y coherente con la edad de los alumnos, que les permita adquirir las capacidades comunicativas de forma significativa y funcional.

Pero ¿cómo podemos superar las barreras idiomáticas e incentivar a nuestros alumnos al aprendizaje de una segunda lengua en tan pronta edad?

Para ello no cabe duda que debemos utilizar actividades motivadoras, activas y funcionales, en las que los niños tengan la oportunidad de aplicar lo aprendido. Debemos hacer que lo aprendido sea útil, a partir de actividades lo más realistas posibles para propiciar un aprendizaje significativo que perdure en el tiempo. Todo aprendizaje debe tener un fin, un fin explícito que vamos a compartir con los alumnos haciéndolos no solamente partícipes, sino participar de forma lúdica de su propio aprendizaje. Sin embargo, no podemos olvidar las características específicas que presentan los alumnos en la etapa evolutiva en la que se encuentran.

Por lo cual, la competencia comunicativa va a ser nuestra prioridad en la enseñanza de la segunda lengua en Infantil. Estimulando a los alumnos para la adquisición de una correcta pronunciación y comprensión, utilizando el lenguaje adquirido en contextos lo más reales posibles. Proporcionando en todo momento situaciones comunicativas funcionales, similares a las que se pueden encontrar en su vida cotidiana, porque y como nos dice Widdowson: “Hablar es simplemente productivo cuando se concibe para el uso del mismo.” (1978, p.59).

Esta necesidad de desarrollar situaciones comunicativas adecuadas a niños de 3-6 años y la observación de las aulas de infantil de la escuela en la que trabajo son la base de la presente propuesta didáctica. Concretamente, la finalidad de este trabajo es elaborar una Unidad Didáctica que pueda ser aplicada en las aulas de p5 a lo largo del próximo curso 2016-17. El objetivo principal que persigo es la utilización y consolidación por parte de los alumnos de las distintas estructuras y vocabulario, mejorando significativamente su capacidad comunicativa en la segunda lengua.

Para ello voy a partir del juego como elemento clave del desarrollo intelectual, social, psicomotor y emocional en nuestros alumnos de p5. Tal y como vemos reflejado en el currículo: “El juego forma parte de la tarea escolar, en la escuela infantil tiene una intencionalidad educativa que no se da en otros contextos y ha de organizarse de un modo significativo y distinto del practicado fuera de la escuela”, Real Decreto 122/2007, de 27 de Diciembre 2007.

Teniendo en cuenta la etapa evolutiva en la que se encuentran (pre operacional) voy a centrarme en el juego predominante en esta etapa: el juego simbólico. Después de visitar las distintas tutorías de la escuela y observar los distintos rincones de aprendizaje decidí centrarme en la utilización de actividades de juego simbólico para favorecer la adquisición del segundo idioma. Posibilitando a través del juego, un acercamiento a la lengua extranjera lo más semejante posible al proceso de adquisición de su lengua materna. Procuraré que el alumnado no aprenda el vocabulario de forma descontextualizada sino que sean capaces de reconocer el valor del idioma como herramienta de comunicación a través del juego.

Con esta idea, una gran motivación y muchas ganas de mejorar los resultados a nivel oral y de escucha de mis alumnos de infantil nace la siguiente propuesta de Unidad Didáctica: la utilización del juego simbólico para desarrollo integral de la lengua inglesa.

2. OBJETIVOS

Con el siguiente trabajo pretendo desarrollar los siguientes objetivos:

2.1 OBJETIVOS GENERALES:

- Realizar una revisión bibliográfica sobre el aprendizaje de la lengua extranjera en educación infantil y la aplicación del juego simbólico para la mejora de la competencia comunicativa en LE.
- Desarrollar una propuesta de intervención didáctica con actividades de juego simbólico en lengua inglesa para mejorar la competencia oral en el aula de 5-6 años (P5) de Educación Infantil.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Justificar y destacar la importancia de la enseñanza del inglés en edades tempranas.
- Identificar los métodos más utilizados para la enseñanza de la lengua extranjera.
- Justificar y destacar el papel del juego en el aula de Educación Infantil.
- Determinar los aspectos que influyen en la adquisición e la competencia oral en LE.
- Definir e identificar las características del juego simbólico.
- Identificar las ventajas y desventajas de la utilización del juego simbólico para la adquisición de habilidades comunicativas en lengua extranjera.
- Determinar los aspectos de planificación y programación del juego simbólico para el aprendizaje de la lengua extranjera.
- Programar una propuesta didáctica en lengua extranjera que sea significativa y motivadora a partir de actividades de juego simbólico.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 INTRODUCCIÓN

A lo largo de este apartado vamos a analizar los factores que han influido en el asentamiento de la iniciación temprana a la enseñanza de una segunda lengua, en concreto el inglés. Nos vamos a fijar en primer lugar en las características de la sociedad actual y sus demandas. Posteriormente, citaremos las características del alumnado de infantil y veremos las teorías y legislaciones (europea y española) que respaldan la introducción temprana de la LE.¹

¹ Lengua extranjera, en nuestro caso el inglés.

Seguidamente haremos una aproximación a los métodos más comunes en la enseñanza del inglés en Educación Infantil y nos centraremos en un aspecto común en varios de ellos: el valor pedagógico y didáctico del juego. Finalmente veremos la importancia del juego en la educación de los alumnos y en concreto del juego simbólico para el desarrollo de la capacidad lingüística de los alumnos de infantil. Vamos a analizar las ventajas y desventajas de su utilización y a detallar cómo debemos planificar el juego simbólico para que sea lingüísticamente y comunicativamente significativo.

3.2 LA SOCIEDAD ACTUAL: DEMANDAS.

Vivimos en un mundo cada vez más globalizado, con un mayor y mejor acceso a la información, a la cultura y una gran movilidad entre países. En Europa las barreras entre los países se han prácticamente eliminado con la creación de un mercado económico común en el que según la propia Unión Europea “las personas, los bienes, los servicios y los capitales pueden circular libremente, como si estuvieran en un mismo país”.

Ján Figel', Comisario de la Unión Europea para la Educación entre los años 2004 y 2009, afirmó que: “En una Europa ampliada y multilingüe, el aprendizaje de una lengua extranjera desde muy temprana edad nos permite descubrir otras culturas y prepararse mejor para la movilidad profesional.”

Tal y como podemos apreciar en nuestro día a día, estamos delante de un mundo cada vez más globalizado, multicultural y plurilingüe. Estos cambios en nuestra sociedad hacen imprescindible el aprender una lengua extranjera para interrelacionarse.

Ante tal necesidad, los sistemas educativos de los distintos países han impulsado la enseñanza de una segunda lengua de forma obligatoria. En la EU28² y más concretamente en España, el dominio del inglés como segunda lengua de estudio es indiscutible.

Tabla 1. Porcentaje de alumnos cursando lenguas extranjeras (Inglés y Francés) en el curso 2013/14 en las distintas etapas educativas en España:

	Total	Inglés	Francés	Otras lenguas extranjeras
Primera lengua extranjera				
E. Infantil Segundo Ciclo	79,9	79,0	0,6	0,3
E. Primaria	99,5	98,7	0,6	0,3
ESO	100,0	98,1	1,5	0,3
Bachillerato	96,3	94,0	1,9	0,3

**Datos extraídos de: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2015). Datos y cifras curso escolar 2015/2016. (p.29)*

El porcentaje de alumnos de Educación Infantil en España cursando inglés como LE es muy elevado, llegando prácticamente al 80% del alumnado.

² Países miembros de la Unión Europea.

“El inglés te permite formar parte de una conversación global para hablar de temas globales. Es el lenguaje común para solucionar problemas” Jay Walker (2015).

Willy Cano (2013) en su manual CLIL³ para centros bilingües nos dice que:

“La necesidad de aprender una segunda lengua ha crecido dentro de un contexto significativo y a una velocidad nunca antes vista. El poder comunicarse con otras personas con diferente lengua, dentro y fuera de nuestros municipios, se ha convertido en una necesidad vital con aplicación directa en el aula. Así, los docentes debemos tener en cuenta el crecimiento lingüístico que rodea a nuestros alumnos”. (p.15)

3.3 IMPORTANCIA DEL APRENDIZAJE DE LA LE EN EDUCACIÓN INFANTIL

Son numerosos los estudios que demuestran los beneficios de la enseñanza de la LE en Educación Infantil debido a las características diferenciales del alumnado en estas edades. Albert Costa (2015 citado en Peiro, 2015) profesor de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona nos dice que “los idiomas se aprenden mejor en un contexto social, por eso, cuanto antes, mejor”.

Los niños de educación infantil poseen una gran plasticidad neuronal que les va a facilitar la creación de más y mejores conexiones sinápticas que los adultos. Los expertos sostienen que al introducir la LE a edad temprana va a mejorar no solamente su adquisición sino que los alumnos van a desarrollar unas mejores capacidades comunicativas en su lengua materna. Los niños van a ir adquiriendo de forma inconsciente las estructuras, normas y pronunciación de la LE del mismo modo que han ido adquiriendo la L1, transfiriendo a su vez los aprendizajes de la LE a la L1 y viceversa.

El lingüista E. Lenneberg formuló en 1967 la hipótesis de los períodos críticos muy relacionada con la teoría de la plasticidad neuronal. Lennenberg defendía en su libro “Biological Foundations of Language” que la capacidad para adquirir el lenguaje disminuye al alcanzar la pubertad, dado que el cerebro pierde plasticidad, circunstancia que provoca que disminuya la capacidad para aprender tanto la L1 como la LE.

María Montessori (1870-1952) concretó más y situó el periodo sensitivo para adquirir la LE entre los 1 y los 8 años de edad. Entendiendo este intervalo de tiempo como el momento de máxima plasticidad neuronal para facilitar el aprendizaje del idioma.

La Comisión Europea en el documento *European Strategic Framework for Educational Training (2011)* respalda una introducción temprana de la LE. Según este documento la introducción

³ Content and Language Integrated learning, conocido en español como AICOLE (Aprendizaje Integrado de Conocimientos y Lenguas).

temprana de la LE va a facilitar su adquisición de una forma muy similar a la de la L1 es decir, de forma natural y sin esfuerzo. Además coincide con Lenneberg en el hecho que existe un “periodo crítico” pasado el cual su aprendizaje va a ser mucho más difícil. Finalmente concluyen que una enseñanza temprana de la LE es esencial para adquirir un nivel nativo de competencia comunicativa, especialmente en la pronunciación y entonación.

Si nos fijamos en la legislación Española podemos ver como en la Orden ECI/390/2007 por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de educación infantil también se recomienda un inicio temprano de la enseñanza de la LE. En su artículo 5 punto 6 encontramos una clara referencia a la introducción de la lengua extranjera: “En el segundo ciclo se iniciará una aproximación al uso oral de una lengua extranjera en actividades comunicativas relacionadas con las rutinas y situaciones habituales del aula”.

Respalados por las legislaciones y políticas de ámbito europeo y estatal, hoy en día son muchos los centros educativos que inician la enseñanza de la LE en edades cada vez más tempranas. Los Proyectos Educativos de los Centros han ido introduciendo su enseñanza en el segundo ciclo de Educación Infantil. Esta introducción temprana ha ido acompañada de una progresiva concienciación de los padres sobre la importancia y los beneficios de proporcionar situaciones comunicativas en lengua extranjera cuanto antes mejor.

Resumiendo, con una enseñanza temprana pretendemos facilitar el aprendizaje de la L2 de la misma forma que se adquiere la L1. Creando hablantes con un nivel alto tanto en L1 como en L2. Dotando a los alumnos con estrategias y habilidades comunicativas que les posibiliten en un futuro ser ciudadanos comunicativamente competentes dentro de un marco Europeo cada vez más plurilingüe y multicultural.

3.4 BREVE APROXIMACIÓN A LOS MÉTODOS

Son muchas y muy diversas las metodologías empradas en la enseñanza del inglés en edades tempranas. Entre las más utilizadas encontramos:

- Método Directo: se trata de uno de los métodos más utilizados actualmente. Su característica principal es el uso único de la L2 por parte del maestro. Se utilizan cuentos, canciones o juegos íntegramente en L2. De esta forma se enfatiza la parte oral del lenguaje favoreciendo una pronunciación a nivel nativo por parte de los alumnos. La gramática es enseñada solamente de forma inductiva.
- Método Audio-Lingual: de base claramente conductista centra el aprendizaje de la L2 en la repetición y memorización de pequeñas expresiones o frases hechas. Se premia la buena pronuncia y corrección en la reproducción de las frases.

- Aprendizaje Integrado de Conocimientos y Lengua (AICOLE): la lengua sirve de instrumento para el aprendizaje de otra materia por ejemplo las matemáticas o la plástica. Se trata de un método utilizado mayormente en educación primaria y secundaria. Sin embargo, encontramos centros bilingües que han iniciado su implantación en Educación Infantil.
- Método silencioso: método creado a principios de los años 70. Se basa en la premisa de que el profesor debe ser tan silencioso como sea posible en el aula con el fin de favorecer que el alumno produzca tanto lenguaje como sea posible.
- Respuesta Física Total (TPR): desarrollado por James Asher es también conocido bajo las siglas TPR. James creó un método basado en el aprendizaje de la lengua extranjera a partir del desarrollo psicomotriz y la comprensión oral. El docente va a dar unas consignas o premisas a los alumnos y estos van a responder con la acción, baile o movimiento correspondiente. Los alumnos a su vez pueden hacer el papel del maestro y dar instrucciones a sus compañeros fomentando su expresión oral a partir del juego de órdenes.
- Método Comunicativo: se fundamenta en la utilización de actividades relacionadas con la vida real que necesariamente requieran una interacción oral. Se presentan situaciones que los alumnos se puedan encontrar en su día a día tales como: ir al supermercado, a una fiesta, llamar a un amigo, etc. De esta forma se trabaja la oralidad y la escucha en L2 de una forma funcional y lúdica.
- Método Artigal: Creado por Josep Maria Artigal se trata de un método poco conocido. Fue creado específicamente para la mejora de la enseñanza de las lenguas extranjeras en Educación Infantil. En este método se involucra a los niños en un relato iniciado por el maestro. Los alumnos tienen diferentes personajes y van interviniendo creando entre todos y con la ayuda del maestro una historia de forma oral.
El método Artigal no solamente estimula la competencia oral de los alumnos sino que además fomenta la imaginación a partir del juego simbólico y/o de roles. Su autor defiende que las lenguas no se aprenden primero y se hablan luego sino que se deben aprender hablándolas.

Tal y como vemos, hay métodos muy distintos y muy válidos para la enseñanza del inglés en Educación Infantil. Además podemos observar que algunos de estos métodos utilizan actividades lúdicas y de juego con una clara finalidad educativa. No es de extrañar puesto que el juego es precisamente la actividad por excelencia en la etapa de educación infantil.

3.5 EL JUEGO FUENTE DE APRENDIZAJE

Desde la antigüedad encontramos numerosas referencias a la importancia del juego. El gran filósofo Griego Platón (427-347 a. C.) afirmaba que:

“Puedes descubrir más de una persona en una hora de juego que en un año de conversación.”
(Platón 427-347 a. C)

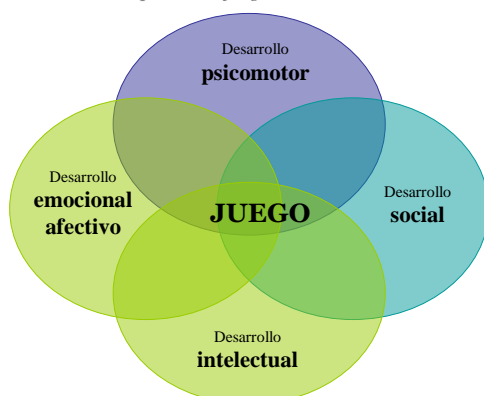
El juego es un instrumento muy importante para la intervención educativa en edades tempranas. Son muchos los estudios que señalan la importancia del juego no solamente como fuente de placer y gozo sino como herramienta imprescindible para el desarrollo intelectual de los niños.

Según el propio ministerio de Educación y Ciencia el juego “afecta al desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo y social ya que permite expresar sentimientos, comprender normas, desarrollar la atención, la memoria o la imitación de conductas sociales” (Orden ECI/3960/2007 Anexo II).

Finalmente y para terminar, la legislación actual afirma que el juego “no debe entenderse en oposición al trabajo escolar, sino como un instrumento privilegiado de aprendizaje” (Orden ECI/3960/2007 Anexo II).

Tal y como podemos ver el juego es un fenómeno mucho más complejo de lo que parece a simple vista y constituye una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano. El juego exige una conexión entre diferentes componentes del desarrollo psicomotor, intelectual, social y emocional/afectivo.

Diagrama 1: Aspectos del desarrollo del niño a partir del juego.



**Datos extraídos de los apuntes del tema 6 de Educación Temprana, cursado en UNIR (2015).*

En este sentido Halliwell (1992) nos dice que a través de la diversión y el juego, los niños tienen un contacto real con el lenguaje. La enseñanza del lenguaje debe estar relacionada con situaciones de

la vida real. Para ello, debemos proporcionar a nuestros alumnos situaciones que estimulen su creatividad para motivarlos a usar el lenguaje para compartir sus ideas.

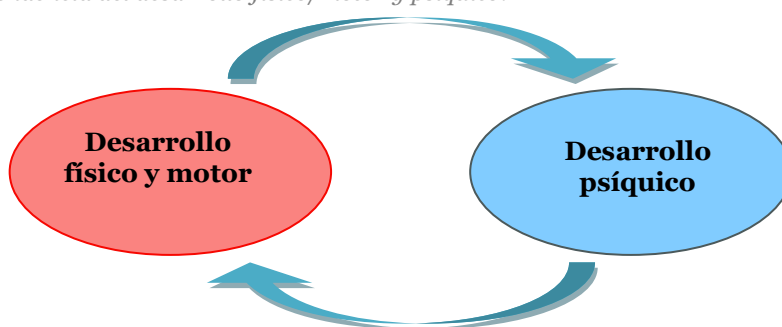
3.5.1 Adquisición de la competencia oral en LE

La enseñanza de la competencia comunicativa en L2 ha estado sujeta a constantes cambios en los últimos años. No obstante según Maley, A. y Duff, A. (1978) aún perdura la convicción que:

vocabulario + estructuras básicas = lenguaje.

“La enseñanza a partir de este principio solamente tiene en cuenta un aspecto del lenguaje, el aspecto intelectual. Pero el lenguaje no es solamente una cuestión intelectual. Nuestras mentes están unidas a nuestros cuerpos, nuestros cuerpos a nuestras mentes. El intelecto raramente funciona sin un elemento emotivo, pero suele ser éste mismo elemento el que raramente aparece en el material educativo.” (p.7)

Diagrama 2: Interdependencia del desarrollo físico/motor y psíquico.



**Datos extraídos de los apuntes del tema 2 de Educación Temprana, cursado en UNIR (2015).*

Existe una evidente interdependencia entre el desarrollo físico/motor, emocional e intelectual. En relación a esto encontramos distintos expertos que defienden el aprendizaje de la L2 en situaciones comunicativamente significativas para los alumnos de Educación infantil.

Halliwell (1992) afirma que sin hablar un idioma los niños no pueden ser buenos hablantes. La única forma de aprender a usarlo es precisamente usándolo. Creando oportunidades para que la comunicación en dicha lengua tenga lugar a partir de una variedad de actividades más y menos estructuradas. Además nos remarca el hecho de que proporcionando situaciones comunicativamente reales a los alumnos se contribuye a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en los siguientes puntos:

- Los niños siguen sus instintos para predecir el significado en vez de limitarse a una comprensión lingüística.
- Les confirma a los alumnos que el lenguaje es algo real y no solamente una lengua emprada para hacer ejercicios en clase.
- Incrementa la exposición al lenguaje dentro de los límites del lenguaje del aula.

Según varios expertos querernos comunicar implica en primer lugar tener una buena razón para hacerlo. Los niños en edad temprana no conciben el uso de la LE sino tiene una finalidad muy explícita. Para que la comunicación tenga éxito debemos preparar actividades o situaciones comunicativas que impliquen una interacción oral entre los niños. El juego simbólico puede ser una herramienta muy útil para la iniciación a la habla de un idioma extranjero, proporcionando una situación motivadora y comunicativamente relevante.

3.5.2 El juego simbólico

Existen muchas definiciones de distintos autores sobre de los términos “juego simbólico” o “juego de roles”.

- Ladousse (1987) nos dice que el juego de roles es una actividad en la que los participantes asumen el rol de otra persona. Puede ser el rol de un tendero, un doctor, un cocinero, etc. El juego se desarrolla a partir de ese rol.
- Yardley-Matwiejczuk (1997, como se citó en Manson, 2006) define el juego simbólico como el término que describe una variedad de actividades caracterizadas por la implicación del alumnado en acciones o circunstancias simuladas actuando “como si”.
- Para Livingstone (1983, como se citó Manson, 2006) el juego simbólico es la recreación de situaciones reales externas a la clase las cuales implican algún elemento restrictivo, tanto si es en forma de comportamiento específico, o pretender ser otra persona.

La legislación Española también hace referencia al juego simbólico y se afirma que:

“hacia el final del primer ciclo y sobre todo en el segundo ciclo el juego simbólico cobra especial importancia. A través de él, el niño se acerca a la imitación y representación de modelos externos, lo que les permitirá comprender e interpretar gradualmente el mundo que le rodea” (Orden ECI/3960/2007 Anexo II).

Todas estas definiciones coinciden el hecho que el juego simbólico o de roles consiste en pretender ser otra persona en unas circunstancias específicas y ficticias.

3.5.3 Ventajas y desventajas de la utilización del juego simbólico en LE

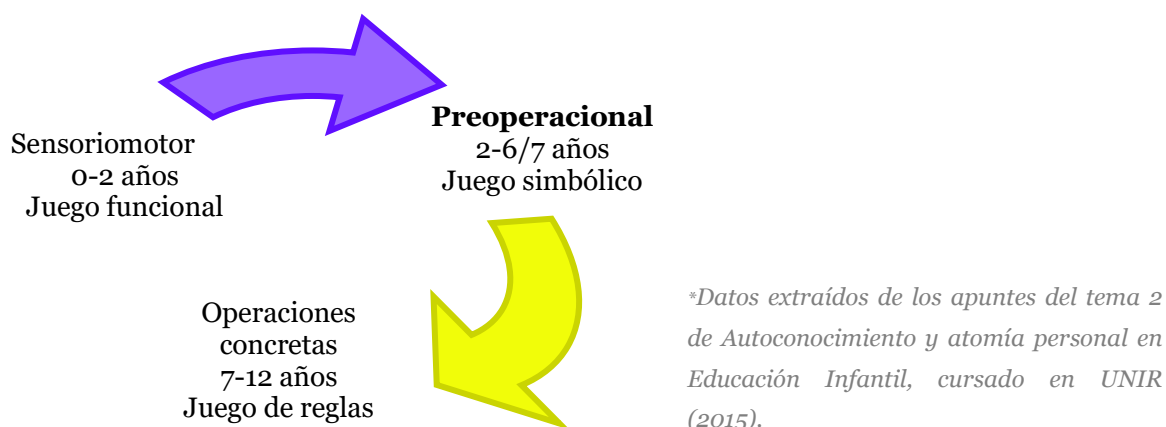
La utilización del juego simbólico como herramienta pedagógica tiene numerosas ventajas y beneficios para nuestros alumnos. Distintos autores, coinciden a remarcar que el juego de roles ha demostrado mejorar la adquisición del vocabulario y estructuras gramaticales y promover el uso del lenguaje espontáneo (Paulson et. Al., 1975; Scarella, 1978 en Shapiro, S. y Leopold, L., 2012). Asimismo según Ruiz de Velasco, A. y Abad, J. (2011) se trata de un método efectivo para el desarrollo del lenguaje, a la vez que un medio para mejorar las estructuras léxicas, el vocabulario y adquirir nuevas expresiones y desarrollar la competencia lingüística.

Por otro lado Al-Airishi (1994) afirma que el juego de roles funciona mejor en la teoría que en la práctica. El autor dice haber observado que habitualmente el juego simbólico termina por ser más un juego surrealista que realista. El mismo autor refiere que los niños no se conforman con simular una situación real porque ya tienen el mundo real de verdad para vivir esa experiencia. A pesar de esto, Paul Manson (2006) nos dice en su estudio que “los *role-play* usan la imaginación para superar las limitaciones de la clase artificial. En cierto sentido, se benefician de la artificialidad y hacen que funcione para el alumno.” (p.90)

Cabe recordar que el juego simbólico ofrece a su vez “un entorno seguro para que los alumnos estén relajados, creativos e inventivos” (Magos y Politi, 2008 como se citó en Shapiro, s. y Leopold, L. 2012, p. 122). De esta forma nuestros alumnos van a estar más seguros y relajados para intentar comunicarse en L2. Ladousse (1987 como se citó en Manson, P. 2006, p.105) afirma que el término “jugar” es muy próximo al término “seguro” o “a salvo”, y afirma que jugar implica hacerlo en un entorno seguro, lúdico y creativo.

Los niños de infantil se encuentran, según la teoría de Jean Piaget, en la etapa preoperacional.

Diagrama 3: Teoría cognitiva de Piaget.



Es precisamente durante la etapa preoperacional, cuando aparece el juego simbólico: “Entre los 4-7 años aparece el juego simbólico de representación de roles en el que, como dice Tejerina (1994) el simbolismo se hace colectivo y existe una mayor preocupación por la imitación exacta de lo real.” (Ruiz de Velasco, A. y Abad, J. 2011, p.106).

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, creo que la aplicación del juego simbólico en el aula de lengua inglesa nos proporciona un escenario perfecto para mejorar la competencia comunicativa. Sabemos que los niños aprenden más y mejor si están motivados para hacerlo y ven una finalidad al proceso de aprendizaje. El juego simbólico ofrece la oportunidad para iniciarse en la expresión oral en L2 de una forma no solamente motivadora sino además contextualizada y significativa.

“Cuentame y lo olvidaré. Enseñame y lo recordaré. Hazme partícipe y lo habré aprendido.”
(Benjamine Franklin 1706-1790)

3.5.4 Programar y planificar el juego simbólico en el aula de LE

El juego simbólico puede ser fuente de motivación para iniciarse en la comunicación en LE, pero al igual que cualquier otra actividad que realicemos en el aula debe estar muy bien planificada, programada y estructurada. Va a ser esa planificación y programación por parte del docente la que nos va a reforzar el valor didáctico y pedagógico de la misma.

Harries, J. (2009) en su libro *Role Play: Play in the EYFL* nos recuerda que:

“El juego de roles puede ser una manera muy emocionante para los niños de aprender, pero para ser beneficioso debe estar bien administrado y organizado. Los recursos deben ser apropiados y valorados por los adultos y los niños. También hay que pensar en cómo vamos a dar acceso a los niños a los recursos.” (p.2)

Así pues, tendremos en cuenta aspectos muy diversos en la planificación y programación de nuestra área de juego simbólico en LE.

- Objetivos claros y explícitos (compartidos con los alumnos)
- Rol del maestro y del alumno
- *Scaffolding*⁴: vocabulario y estructuras necesarias para poder realizar el *role play*.
- Número de alumnos y tiempo
- Medidas de atención a la diversidad
- Criterios de evaluación
 - Actitud e intenciones para comunicar
 - Intercambio verbal - expresión
 - Intercambio verbal - comprensión
- Autoevaluación (por parte del maestro y de los propios alumnos)

4. MARCO METODOLÓGICO

En este apartado vamos a analizar los aspectos a tener en cuenta para el desarrollo de la propuesta de intervención didáctica. Primeramente, citaremos los principios metodológicos en los que se asienta, seguidamente analizaremos las características del centro para el cual hemos diseñado la Unidad Didáctica. Finalmente vamos a especificar los recursos materiales, espaciales y humanos de los que dispondremos para su puesta en práctica.

⁴ Apoyos visuales que ayudan a los alumnos a comprender la actividad en LE.

4.1 PRINCIPIOS METODOLOGICOS

En primer lugar, considero conveniente señalar cuál va a ser la base metodológica a tener en cuenta para elaborar la propuesta de intervención didáctica. Para desarrollar la unidad didáctica vamos a partir de los aspectos mencionados en el marco teórico, atendiendo unas bases metodológicas adecuadas y coherentes.

Los principios metodológicos en los que se sustenta la presente propuesta son:

- El enfoque constructivista y la teoría de los estadios del desarrollo de Piaget.
- Aprendizaje significativo: la realidad como objeto de estudio.
- Rol activo del alumno.
- Función didáctica del juego simbólico.
- Método comunicativo y de Respuesta Física Total (TPR)

En coherencia con el actual marco legislativo, partiremos del constructivismo, teniendo en cuenta los conocimientos previos de nuestro alumnado para trabajar en la zona de desarrollo próximo. Respetando los procesos de asimilación y acomodación posibilitando la creación de más y mejores esquemas de conocimientos en nuestro alumnado.

Tal y como vimos en el anterior apartado, los alumnos de educación infantil se encuentran según Piaget, en el estadio preoperacional. Esta etapa, que se extiende de los 2 a los 7 años, se caracteriza por el afianzamiento del simbolismo (adquisición de la permanencia del objeto) y la capacidad de intervenir sobre la realidad. Es precisamente en este intervalo (de los 2 a los 7 años) cuando los niños tienen un gran instinto imitativo y una gran capacidad para comprender mensajes globales. Estas dos características facilitarán el aprendizaje de las estructuras comunicativas de la unidad y en especial de su fonética.

Con el objetivo de promover un aprendizaje significativo vamos a utilizar una metodología centrada en el alumno, personalizada e individualizada, en la cual el maestro ejerza de mediador y guía. Promoviendo el desarrollo del metac conocimiento⁵ y el aprendizaje activo es decir, aprender haciendo, relacionando las actividades del aula con la vida cotidiana. Para ello, diseñaremos actividades partiendo del juego simbólico, para poner en práctica los conocimientos trabajados de forma vivencial. Nuestro objetivo va a ser que los conocimientos puedan perdurar en forma de habilidades comunicativas, cobrando más peso la aplicación y la comprensión de los conocimientos aprendidos. Para alcanzar este fin, nos serviremos de dos de las metodologías empujadas en la enseñanza de las lenguas extranjeras: el Método Comunicativo y el Método de Respuesta Total Física. Mediante estos métodos abordaremos la enseñanza de la LE en situaciones comunicativas

⁵ Conocimiento que tiene cada alumno de su propio conocimiento.

de juego simbólico lo más semejantes a la realidad que se van a encontrar en un futuro en su vida cotidiana.

Con estos principios metodológicos fomentaremos el *lifelong learning*⁶. Un desarrollo integral del alumnado que se basa no solamente en los contenidos factuales sino en poder adquirir habilidades comunicativas que les permitan el día de mañana, desenvolverse con soltura en LE.

“Aquello que hacemos para el niño, no solo lo hacemos para el momento, sino para toda la vida”.
(Rudolf Steiner 1861-1925)

4.2. CONTEXTO ESCOLAR

La propuesta está diseñada para un colegio público situado en el vecindario de Montilivi en Girona, Cataluña. Se trata de un barrio de clase media-alta, la mayor parte de las familias poseen estudios de grado medio y algunos de carácter universitario. Este centro educativo de doble línea atiende a 385 alumnos de Educación Infantil y Primaria.

Aprovechando la inclinación del terreno, el centro fue construido con dos patios de recreo (uno para infantil y otro para educación primaria) a diferente nivel. En total el centro consta de 5 plantas, distribuidas de la siguiente manera:

- ❖ Planta 1: Educación Infantil con su respectivo patio de recreo.
- ❖ Planta 2: Cocina y comedor, administración, dirección, sala de maestros y patio de recreo de primaria.
- ❖ Planta 3: Aulas de especialidades (plástica, inglés, informática, biblioteca, educación especial , música, expresión corporal)
- ❖ Planta 4: ciclo inicial y ciclo medio
- ❖ Planta 5: ciclo superior.



Fuente:
<http://www.joanpascual.com/proyectos/escola-pericot-a-girona/>

Una de las principales características pedagógicas establecidas por el proyecto educativo del centro es el proyecto de lenguas, con una clara apuesta por el trilinguismo. Su principal objetivo es alcanzar una correcta competencia lingüística en las tres lenguas presentes en el centro: catalán, castellano e inglés. La lengua vehicular es el catalán aunque el castellano y el inglés están muy presentes en el día a día de los alumnos y la mayoría de las asignaturas se imparten en las tres lenguas. Para fomentar el aprendizaje del inglés el proyecto educativo establece la realización de sesiones diarias de inglés desde 3º hasta sexto de Educación Primaria. Estableciendo el uso de las lenguas como una herramienta más de aprendizaje y no solamente como una asignatura en sí misma. Los contenidos se trabajan globalmente a partir de las distintas lenguas, basándose

⁶ Movimiento educativo que defiende un aprendizaje integral del alumnado.

siempre en los intereses e inquietudes de los niños para promover una significatividad en la tarea educativa.

El centro se define a sí mismo como afín a la metodología Waldorf. La metodología Waldorf fue iniciada en 1919 por el filósofo austriaco Rudolf Steiner. Steiner puso en práctica sus ideas pedagógicas en un centro en Stuttgart (Alemania) creando la primera escuela Waldorf. Esta línea pedagógica defiende que no se debe educar solamente la parte intelectual sino que también se debe desarrollar la parte emocional y artística del individuo. En este centro en concreto, los principios de la pedagogía Waldorf se materializan con un estilo educativo personalizado y creativo. Los alumnos aprenden partiendo de la propia experiencia, mediante experimentos, juegos, dramatizaciones, salidas de entorno, etc. Favoreciendo que aprendan siempre que sea posible, de una forma vivencial el concepto y no a partir de libros o fichas.

“En la vida, más valioso que el saber es el camino que se hace para adquirir-lo” (Rudolph Steiner 1861-1925)

4.3 RECURSOS MATERIALES, HUMANOS Y ESPACIALES

Tal y como hemos podido ver anteriormente, en el centro se atiende de forma muy especial el aprendizaje de la LE. Las sesiones de LE tienen carácter diario, des de p3 hasta 6º.

Las 5 sesiones se dividen de la siguiente forma:

- 2 sesiones en gran grupo de 45 minutos con dos docentes en el aula (un especialista de inglés + el maestro tutor)
- 3 sesiones con medio grupo de 30 minutos con el especialista de inglés.

Para poder llevar a cabo el proyecto de lenguas la dirección del centro ha establecido una plantilla docente formada por 5 especialistas de inglés, algunos de los cuales ejercen a su vez de tutores. Garantizando de esta forma las cinco sesiones semanales de LE con el especialista. Además para favorecer su aprendizaje en gran grupo, se han establecido sesiones con dos maestros en el aula: el tutor más el especialista de lengua inglesa. Por otro lado el centro facilita la formación permanente de inglés para los docentes del centro no especialistas con sesiones semanales con profesionales nativos.

La escuela dispone de dos aulas de inglés, cada una de ellas equipada con proyector digital, rincón de asamblea con cojines y alfombra y un rincón de trabajo con dos mesas grandes que pueden albergar 13 alumnos.

Para la puesta la práctica de la Unidad Didáctica vamos a substituir la zona de mesas por una de juego simbólico. Crearemos un espacio con una mesa más pequeña con mantel y sillas, y otra zona de cocina. Además pondremos un par de sillas para la zona de entrada al restaurante. Los materiales a utilizar para el juego simbólico seguirán la línea pedagógica del centro, teniendo en cuenta la afinidad de la escuela a la metodología Waldorf. Para ello, procuraremos que todos los

objetos sean lo más reales posibles, utilizando utensilios de cocina de madera, aluminio, frutas y verduras reales, etc. y evitaremos en la medida de lo posible los materiales de plástico o artificiales.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA: “The fancy Restaurant”

5.1 PRESENTACIÓN

La siguiente propuesta de intervención didáctica utiliza como centro de interés el personaje “John the Cheff” y su restaurante “The Fancy Restaurante”. A continuación desarrollaremos una unidad didáctica que permita a los niños adquirir el vocabulario y las estructuras en LE y consolidarlas a partir de actividades de juego simbólico. La organización de las sesiones va a tener en cuenta los conocimientos previos necesarios, el propio desarrollo del juego simbólico y las actividades de síntesis necesarias para su asentamiento en forma de habilidades comunicativas.

La unidad está organizada en 8 sesiones siguiendo los criterios anteriores:

	Sesiones	Organización	Aula	Recursos humanos	Tiempo
Sesiones Iniciales	Sesión 1	Todo el grupo	Aula P5	2 maestros (tutor + especialista LE)	45’
	Sesión 2	Todo el grupo	Aula P5	2 maestros (tutor + especialista LE)	45’
Sesiones de Desarrollo	Sesión 3	1/2 grupo	Aula Inglés	Especialista LE	45’
	Sesión 4	1/2 grupo	Aula Inglés	Especialista LE	45’
	Sesión 5	1/2 grupo	Aula Inglés	Especialista LE	45’
	Sesión 6	1/2 grupo	Aula Inglés	Especialista LE	45’
Sesiones de Síntesis	Sesión 7	Todo el grupo	Aula P5	2 maestros (tutor + especialista LE)	45’
	Sesión 8	Todo el grupo	Aula P5 i P4	2 maestros (tutor + especialista LE)	45’

Tabla 2: Relación de sesiones de la Unidad Didáctica. Fuente: creación propia.

Respecto a su temporalización, está pensada para ser llevada a cabo el último trimestre del próximo curso 2016/2017 en las aulas de p5 de la Escuela Pericot de Girona.

Finalmente cabe destacar la importancia de establecer una coherencia entre la unidad y el proyecto educativo de centro. Para ello tendremos en cuenta la utilización de materiales lo más reales posibles siguiendo así la línea metodológica Waldorf a la que es afín nuestro centro.

5.2 OBJETIVOS

Con la siguiente propuesta de intervención didáctica pretendemos desarrollar los siguientes **objetivos generales**:

- Desarrollar habilidades comunicativas y de expresión en lengua inglesa.
- Fomentar la interacción social efectiva entre los componentes del grupo aumentando la cohesión del mismo.
- Despertar el interés para la utilización y el conocimiento de la segunda lengua y su cultura.
- Utilizar la lengua inglesa como medio de comunicación en el juego simbólico.

Para alcanzar estos objetivos generales vamos a trabajar los siguientes **objetivos específicos**:

Áreas	Bloques	Objetivos específicos
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	1. El cuerpo y la propia imagen	- Conocer el propio cuerpo y el de los demás, utilizando sus posibilidades para la expresión kinésica.
	2. Juego y movimiento.	- Divertirse en las actividades de juego propuestas en LE. - Respetar las normas del aula y del juego simbólico. - Participar activamente en actividades de juego en LE.
	3. La actividad y la vida cotidiana	- Reproducir y entender situaciones de la vida cotidiana a partir del juego simbólico. - Mostrar una actitud de respeto, mostrando empatía y sensibilidad por las dificultades de los demás.
	4. El cuidado personal y la salud.	- Valoración y reproducción mediante actividades de juego de roles de las normas de comportamiento establecidas durante las comidas.
Conocimiento del entorno	1. Medio físico: elementos, relaciones y medida.	- Tener una actitud respetuosa con los materiales del aula de LE.
	3. Cultura y vida en sociedad.	- Familiarizarse con algunos oficios valorándolos positivamente. - Participar activamente en los distintos roles propuestos en LE rechazando estereotipos y prejuicios sexistas.
Lenguajes: comunicación y representación	1. Lenguaje verbal	- Familiarizarse con la lengua extranjera valorando positivamente su utilización en el aula. - Comprender y ser capaz de dar una respuesta oral a pequeñas frases dentro de un contexto familiar (juego simbólico) - Expresar mensajes en LE a partir de estructuras gramaticales trabajadas en el aula. - Mostrar una actitud de escucha atenta y respetuosa acorde con las normas básicas de las intervenciones lingüísticas.

	3. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.	Comprender y valorar positivamente canciones y pequeños diálogos audiovisuales relacionados con el tema de estudio.
	3. Lenguaje artístico	- Explorar las posibilidades del lenguaje corporal y la voz a partir de canciones y actividades de juego de roles. - Disfrutar cantando canciones en LE.
	4. Lenguaje corporal	- Valorar la importancia del lenguaje gestual para la comunicación en LE. - Participar activamente en actividades de juego simbólico utilizando con intención comunicativa y expresiva el propio cuerpo.

5.3 Integración de la competencias

“Se entiende por competencias clave, o simplemente competencias, las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.”

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2016).

Aunque oficialmente las competencias clave⁷ no son exigidas en la etapa de educación infantil, si deben ser trabajadas de una forma implícita a lo largo del ciclo. De esta forma facilitaremos su adquisición en la etapa de educación primaria. Así lo vemos reflejado en las directrices marcadas por la ORDEN ECI/3960/2007:



“El currículo pretende lograr un desarrollo integral y armónico de la persona en los distintos planos: físico, motórico, emocional, afectivo, social y cognitivo, y a procurar los aprendizajes contribuyen y hacen posible los primeros pasos en la adquisición de las competencias básicas cuya consecución se espera a final de la educación obligatoria.”

La siguiente propuesta didáctica emplea una gran variedad de recursos, actividades y situaciones de aprendizaje para de contribuir de forma eficaz al desarrollo de las 7 competencias clave:

1. Comunicación lingüística.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3. Competencia digital.
4. Aprender a aprender.
5. Competencias sociales y cívicas.
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales.

⁷ Anteriormente se utilizaba el termino competencias básicas (LOE) con la nueva ley (LOMCE) ha sido modificado.

5.4 SESIONES

SESIÓN 1		Grupo: P5	Organización: todo el grupo	Tiempo: 45 minutos
Objetivos 1. Conocer y mostrar interés por el títere <i>John the Chef</i> . 2. Entender y reproducir el vocabulario nuevo relacionado con la comida. 3. Comprender y disfrutar reproducir la canción “Do you like Lasagna Milkshake?” 4. Reconocer y participar activamente en las rutinas de bienvenida y despedida de la sesión.		Contenidos - Expresiones de saludo: <i>Greetings (Hello/ Good morning/ How are you?/ What’s your name?)</i> - Expresión de emociones: Happy/sad/angry/tired - Preguntas y respuestas sobre alimentación y gustos: <i>Do you like? (Yes, I do/ No, I don’t)</i> - Vocabulario de la unidad: - <i>Food vocabulary: apple, orange, banana, tomatoes, lettuce, cheese, eggs, yoghurt, cookies, rice, pasta.</i> - Vocabulario del video: <i>lasagne, milkshake, avocado, lollipop, asparagus, cake, peanut butter, jelly.</i>		
SECUENCIA DIDÁCTICA				
Actividades			Materiales	
10’ Actividades Iniciales - Hello song (Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=fN1CyroZK9M , ver anexo 1) Visionado inicial de la canción y baile de la misma. - Presentación del títere John the Chef : Presentamos a la nueva marioneta que nos va a acompañar a lo largo de la Unidad. Se trata de un cocinero al que le encanta mezclar ingredientes de forma extraña. Saludamos a los niños y le presentamos. El títere da besos a los niños y les pregunta el nombre y su estado de ánimo con ayuda de flashcards visuales (Hello, my name is..... / How are you today?/ Would you like a kiss?).			 ▪ Títere : John the Chef ▪ Flashcards de las emociones (ver anexo 3) ▪ Flashcards de los alimentos (food)	
25’ Actividades de desarrollo			 Fuente: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/41Np7ksBM9L.jpg	



Fuente: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/41Np7ksBM9L.jpg>

- **John's favourite food:** *John the Chef* nos ha traído una caja con sus alimentos preferidos. Les preguntamos a los niños “Do you like Lasagna?” “Do you like Milkshake?” Do you like... ? John siempre va a contestar: Yes I do. El maestro y los alumnos van a intervenir con No, I don't o Yes, I do.

- **Do you like Lasagna Milkshake?** (ver anexo 4) Visionaremos el video una primera vez. Haremos un segundo visionado parando y preguntando a los alumnos y a *John the Chef*: Do you like....?

10' Actividades de cierre

- **Bye Bye Goodbye song** (Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=PraN5ZoSjiY>, ver anexo 5) Visionado de la canción y baile de la misma.

- **Goodnight John the Chef:** Nos despedimos del títere, John está muy cansado y debe ir a dormir. Animamos a los alumnos a dar un beso de buenas noches y a poner a John a dormir en su cama.

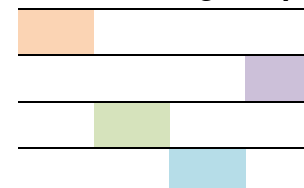
- Caja con recipientes de alimentos y frutas y verduras reales.
- Proyector multimedia y pantalla digital
- Cama para dormir el títere (realizada con una caja de zapatos y una manta.)

Criterios de evaluación

Objetivos S1⁸

1 2 3 4

1. Reconoce y muestra interés por el personaje: *John the Chef*
2. Reconoce y participa activamente en las rutinas de bienvenida y despedida del aula de lengua inglesa.
3. Entiende y reproduce correctamente el vocabulario nuevo relacionado con la comida.
4. Comprende y muestra interés por aprender la canción “Do you like Lasagna Milkshake?”



SESIÓN 2

Grupo: P5

Organización: todo el grupo

Tiempo: 45 minutos

Objetivos didácticos

1. Mostrar interés y divertirse con el títere *John the Chef*.

Contenidos

- Expresiones de saludo: *Greetings (Hello/ good morning/ how are you? / would you like a*

⁸ Sesión 1.

<p>2. Aprender y reproducir el vocabulario relacionado con la comida.</p> <p>3. Participar activamente y divertirse en el juego <i>I spy with my Little eye</i> (veo, veo).</p> <p>4. Comprender y mostrar interés por el cuento “Do you like ketchup on your cornflakes”.</p> <p>5. Expresar mensajes en LE a partir de la estructura gramatical “Do you like”.</p>	<p>kiss?)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresión de emociones: Happy/sad/angry/tired - Preguntas y respuestas sobre alimentación y gustos: <i>Do you like? (Yes, I do/ No, I don't)</i> - Vocabulario de la unidad: <ul style="list-style-type: none"> - <i>Food vocabulary: apple, orange, banana, tomatoes, lettuce, cheese, eggs, yoghurt, cookies, rice, pasta.</i> - Vocabulario del video: <i>lasagne, milkshake, avocado, lollipop, asparagus, cake, peanut butter, jelly.</i>
--	---

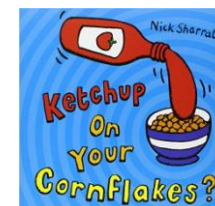
SECUENCIA DIDÁCTICA

Actividades	Materiales
<p>10' Actividades Iniciales</p> <p>- Hello song (actividad de rutina, ver sesión 1).</p> <p>- Salutación del títere: John the Chef. John no parece haber venido hoy al aula. Animamos a los niños a llamar-lo (John, where are you?). El maestro hace ruidos como si John estuviera encerrado. Preguntamos a los niños y finalmente encontramos a John dentro de una caja. John está contento,, se había quedado encerrado. Saludamos a los niños con el títere. El títere da besos a los niños y les pregunta su nombre y su estado de ánimo con ayuda de flashcards visuales (Hello, my name is..... / How are you today?/ Would you like a kiss?).</p> <p>25' Actividades de desarrollo</p> <p>- Do you like Lasagna Milkshake? (ver anexo 4): Repasamos el video visionado en la sesión anterior poniendo especial atención a los nombres de los distintos alimentos, pediremos a los niños que los repitan.</p> <p>- I spy with my little eye (veo, veo): A John le encantan los juegos. Colocamos las tarjetas con los alimentos trabajados en la sesión anterior repartidos por las paredes del aula. Los niños van a escoger un alimento y decir los colores que lo conforman (<i>I spy with my</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Títere : John the Chef ▪ Flashcards de las emociones ▪ Caja con recipientes de alimentos y frutas y verduras reales. ▪ Proyector multimedia y pantalla digital ▪ Cama para dormir el títere. ▪ Libro: Do You like

Little eye something color green). Los demás alumnos deberán adivinar de qué alimento se trata.

- **John's favourite story:** John nos ha traído su historia favorita. Tiene que ver con su trabajo: la cocina. El libro se llama "*Do you like ketchup on your cornflakes* (ver anexo 7). Leemos el cuento jugando con ellos a formar mezclas extrañas de alimentos y preguntamos a John y a los alumnos: *Do you like....?*

Fuente: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/61bx5U7PyrL._SY478_BO1,204,203,200_.jpg



ketchup on your
cornflakes?

10' **Actividades de cierre** (rutinas de despedida, ver sesión 1)

Criterios de evaluación

Objetivos S2

1. Tiene interés y se divierte con el personaje *John the Chef*.
2. Participa activamente en el juego *I spy with my Little eye* (veo, veo).
3. Puede seguir el cuento "*Do you like ketchup on your cornflakes*".
4. Utiliza la estructura gramatical "*Do you like*" de forma correcta.
5. Escucha y atiende al cuento respetando las normas de la clase.

1	2	3	4	5

SESIÓN 3

Grupo: p5

Organización: medio grupo

Tiempo: 45 minutos

Objetivos didácticos

1. Recordar y reproducir el vocabulario trabajado relacionado con la comida.
2. Participar activamente y de forma cooperativa en el montaje del restaurante.
3. Mostrar una actitud respetuosa por los materiales del juego simbólico.

Contenidos

- Expresiones de saludo: *Greetings* (Hello/ good morning/ how are you? / would you like a kiss?)
- Expresión de emociones: Happy/sad/angry/tired
- Preguntas y respuestas sobre alimentación y gustos: *Do you like?* (Yes, I do/ No, I don't)
- Direcciones: *left/right*
- Vocabulario de la unidad:
 - *Food vocabulary: apple, orange, banana, tomatoes, lettuce, cheese, eggs, yoghurt, cookies,*

<p>4. Crear un menú acorde con el vocabulario trabajado en el aula.</p> <p>5. Comprender y seguir directrices en la colocación de objetos (left/right).</p>	<p><i>rice, pasta.</i></p> <p>- Vocabulario del video: <i>lasagne, milkshake, avocado, lollipop, asparagus, cake, peanut butter, jelly.</i></p>
SECUENCIA DIDÁCTICA	
Actividades	Materiales
<p>10' Actividades Iniciales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hello song (actividad de rutina, ver sesión 1) - Salutación de John the Chef: John estaba dormido en su caja. Despertamos a John (“<i>good afternoon John</i>”, “<i>wake up John!</i>”). El títere saluda y da besos a los niños. - John’s favourite food: Repasamos el vocabulario de <i>food</i> utilizando la caja con los alimentos. <p>25' Actividades de desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - John’s restaurant: John ha abierto su restaurante en nuestra aula de inglés. Descubrimos distintas cajas con alimentos de felpa (ver anexo 8), mesas, sillas y una pequeña cocina en el aula. John les explica a los niños que quiere montar un “<i>fancy restaurant</i>” y que necesita de su ayuda para ello. Colocamos el mobiliario y los materiales en su lugar con la ayuda de los alumnos y de John que dirige en todo momento dónde colocar cada cosa (“<i>left/right</i>”). - Let’s work on the menú: John invita a los niños a idear un menú para el restaurante. A él le encanta mezclar alimentos y ahora deberán ser los alumnos que mezclen alimentos trabajados en el aula (2 o 3). Se proporciona una plantilla (ver anexo 10) en la que los alumnos deben dibujar dos o más alimentos y poner un precio al menú (facilitaremos las <i>food flashcards</i> como <i>scaffolding</i>⁹ en la pizarra del aula). - Fancy menú: proyectaremos los distintos menús en la pantalla digital repasando los distintos alimentos presentes. John está muy 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Títere : John the Chef ▪ Caja con recipientes de alimentos y frutas y verduras reales. ▪ Proyector multimedia y pantalla digital ▪ Cama para dormir el títere ▪ Mesas y sillas pequeñas ▪ Cocina de juego simbólico ▪ Utensilios de

⁹ Apoyos visuales que ayudan a los alumnos a comprender la actividad en LE.

contenido ya tiene menú para su restaurante.				
10’ Actividades de cierre (rutinas de despedida, ver sesión 1)	<div>concina</div> <div><div>▪ Comida de felpa (ver anexo 8)</div><div>▪ Mantel y servilletas.</div></div>			
Criterios de evaluación				
Objetivos S3				
1. Recuerda y utiliza correctamente el vocabulario trabajado (food).	1	2	3	4
2. Participa y coopera con los compañeros en el montaje del restaurante.				
3. Utiliza el vocabulario sobre comida trabajado para crear un menú.				
4. Respeta el material de juego simbólico.				
5. Es capaz de responder no-verbalmente a las instrucciones (left/right).				

SESIÓN 4	Grupo: p5	Organización: medio grupo	Tiempo: 45 minutos
<p>Objetivos didácticos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Recordar y reproducir el vocabulario trabajado relacionado con la comida. 2. Participar activamente y de forma cooperativa en las actividades de juego simbólico. 3. Escuchar y respetar las intervenciones de los compañeros. 4. Familiarizarse con los distintos oficios y roles presentes en el juego simbólico valorándolos 	<p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresiones de saludo: <i>Greetings (Hello/ good morning/ how are you? / would you like a kiss?)</i> - Estructuras comunicativas del juego simbólico: <ul style="list-style-type: none"> o Good morning/afternoon/ Follow me/ this is your table. o Hi, may I take your order? / Yes please. Not yet. o I would like a / I'd like a o Anything else? / Right? /That's right! o Enjoy your meal! / thank you. - Vocabulario de la unidad: 		

positivamente. 5. Divertirse y disfrutar con actividades de juego simbólico en L2.	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Food vocabulary: apple, orange, banana, tomatoes, lettuce, cheese, eggs, yoghurt, cookies, rice, pasta.</i> - Vocabulario del video: <i>lasagne, milkshake, avocado, lollipop, asparagus, cake, peanut butter, jelly.</i>
--	---

SECUENCIA DIDÁCTICA

Actividades	Materiales
<p>10' Actividades Iniciales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hello song (Actividad de rutina, ver sesión 1) - Salutación de John the Chef: John saluda a los alumnos. Hoy está triste, lleva una tirita en el dedo. Se ha cortado cocinando. Animamos a los alumnos a soplar el dedo de John. John da besos a los niños, ya no le duele y está contento. - John's favourite menu: Comentamos los menús elaborados en la última sesión. Repasamos el vocabulario conjuntamente. Usamos las flashcards de Yes I do/ No I don't (ver anexo 11) para que los alumnos compartan los menús que les gustan y los que no. <p>25' Actividades de desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducing Role-play: John quiere enseñarnos como funciona un restaurante. Vamos a visionar un video (https://www.youtube.com/watch?v=IWMMkp35d6Y&index=26&list=PLii5rkhsEoLd3xCgxG6j5fw7RlG2S5czO) en el cual veremos las estructuras básicas que trabajaremos en el juego simbólico. Haremos un segundo visionado parando y repitiendo las estructuras oralmente en gran grupo. - Starting out: Dividimos los alumnos en 2 grupos. Un primer grupo formado por el metre, los camareros y los cocineros y un segundo grupo formado por los clientes. Los alumnos van a escoger el rol que prefieran dentro de las posibilidades organizativas de la sesión. Vamos a ensayar con ellos las frases que visionamos previamente en el vídeo y a introducir frases de bienvenida y despedida (ver los contenidos de la sesión: <i>estructuras comunicativas del juego simbólico</i>). El docente ejercerá de modelo junto a <i>John the Chef</i> reproduciendo las estructuras en forma de diálogo con la marioneta. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Títere : John the Chef ▪ Caja con recipientes de alimentos y frutas y verduras reales. ▪ Proyector multimedia y pantalla digital ▪ Cama para dormir el títere ▪ Mesas y sillas pequeñas ▪ Cocina de juego simbólico ▪ Utensilios de concina

- **Let's practice:** Practicaremos las estructuras trabajadas de forma vivencial mediante un pequeño role play delante de todo el grupo.

Por parejas vamos a escenificar las siguientes situaciones comunicativas:

- Entrada en el restaurante y acompañamiento a la mesa por parte del metre (metre y clientes)
- Visionado del menú y pedido de los platos (camareros y clientes)
- Paso del pedido a cocina (camareros y cocineros)
- Servicio de la comida (camareros y clientes)
- Despedida (metre y clientes)

- Comida de felpa
- Mantel y servilletas.

10' Actividades de cierre (rutinas de despedida, ver sesión 1)

Criterios de evaluación					Objetivos S4				
	1	2	3	4	5				
1. Recuerda el vocabulario de la unidad.									
2. Participa activamente en las actividades de juego simbólico.									
3. Escucha y coopera con los compañeros de la clase.									
4. Reconoce y valora positivamente los distintos oficios y roles del restaurante.									
5. Muestra interés en aprender mediante juego simbólico.									

SESIÓN 5		Grupo: p5	Organización: medio grupo	Tiempo: 45 minutos
Objetivos didácticos		Contenidos		
1. Reconocer el vocabulario de la Unidad (food) y empezar a utilizarlo en el juego simbólico.		- Expresiones de saludo: <i>Greetings (Hello/ good morning/ how are you? / would you like a kiss?)</i>		
2. Participar en situaciones comunicativas de juego simbólico.		- Estructuras comunicativas del juego simbólico:		
		○ Good morning/afternoon/ Follow me/ this is your table.		
3. Participar activamente en las dramatizaciones		○ Hi, may I take your order? / Yes please. Not yet.		

<p>utilizando frases muy sencillas en inglés.</p> <p>4. Pronunciar de forma correcta, clara y con una entonación adecuada las frases durante el juego simbólico.</p> <p>5. Divertirse y disfrutar con actividades de juego simbólico en L2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ I would like a / I'd like a ○ Anything else? / Right? /That's right! ○ Enjoy your meal! / thank you./Bye Bye <p>- Vocabulario de la unidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Food vocabulary: apple, orange, banana, tomatoes, lettuce, cheese, eggs, yoghurt, cookies, rice, pasta.</i> - Vocabulario del video: <i>lasagne, milkshake, avocado, lollipop, asparagus, cake, peanut butter, jelly.</i>
---	---

SECUENCIA DIDÁCTICA

Actividades	Materiales
<p>10' Actividades Iniciales</p> <p>- Hello song (actividad de rutina, ver sesión 1)</p> <p>- Salutación de John the Chef: John estaba dormido en su caja. Despertamos a John (“<i>good afternoon John</i>”, “<i>wake up John!</i>”). El títere saluda y da besos a los niños.</p> <p>- John favourite food: Repasamos el vocabulario utilizando la caja con los alimentos reales.</p> <p>25' Actividades de desarrollo</p> <p>- Let's review: volvemos a visualizar el video sobre role play (ver anexo 12) y las estructuras de bienvenida y despedida practicadas en la sesión anterior.</p> <p>- Get into character: Asignamos a cada niño un carnet (ver anexo 13) con la imagen de su personaje (camarero, metre, cliente o cocinero). Repasamos con los alumnos el vocabulario y las estructuras lingüísticas necesarias para llevar a cabo el juego simbólico de su personaje.</p> <p>- The Fancy Restaurant: Cada alumno debe colocarse en el lugar que le corresponde (cocina, entrada al restaurante o comedor).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Títere : John the Chef ▪ Caja con recipientes de alimentos y frutas y verduras reales. ▪ Proyector multimedia y pantalla digital ▪ Cama para dormir el títere ▪ Mesas y sillas pequeñas ▪ Cocina de juego simbólico

Iniciaremos la actividad de juego simbólico con los comensales entrando en el restaurante acompañados por el metre. Seguiremos con la entrada de los camareros con el menú, la pedida de la comida y el paso de la información a la cocina. Los camareros servirán los platos y posteriormente el metre los acompañará a la salida del restaurante. En todo momento el docente y el personaje John The Chef ejercerán de guías y ayudarán a los alumnos que muestren más dificultades para comunicarse en L2.

10' Actividades de cierre (rutinas de despedida, ver sesión 1)

- Utensilios de concina
- Comida de felpa
- Mantel y servilletas.

Criterios de evaluación

Objetivos S5

	1	2	3	4	5
1. Reconocer y utiliza el vocabulario de la Unidad (food).					
2. Participa activamente en situaciones comunicativas de juego simbólico.					
3. Pronuncia correctamente y con una buena entonación.					
4. Utiliza frases sencillas en inglés para comunicarse con los compañeros.					
5. Se divierte y disfruta con actividades de juego simbólico en L2.					

SESIÓN 6

Grupo: p5

Organización: medio grupo

Tiempo: 45 minutos

Objetivos didácticos

1. Reproducir y entender situaciones cotidianas en inglés.
2. Participar activamente en las dramatizaciones utilizando frases sencillas en inglés.
3. Pronunciar de forma correcta, clara y con una entonación adecuada las frases durante el juego simbólico.
4. Divertirse y disfrutar con actividades de juego simbólico en LE.

Contenidos

- Expresiones de saludo: *Greetings (Hello/ good morning/ how are you? / would you like a kiss?)*
- Estructuras comunicativas del juego simbólico:
 - o Good morning/afternoon/ Follow me/ this is your table.
 - o Hi, may I take your order? / Yes please. Not yet.
 - o I would like a / I'd like a
 - o Anything else? / Right? /That's right!
 - o Enjoy your meal! / thank you./Bye Bye
- Vocabulario de la unidad:

5. Rechazar estereotipos y prejuicios sexistas en las asignaciones de roles.

6. Tener una actitud respetuosa y de escucha atenta hacia los compañeros.

- *Food vocabulary: apple, orange, banana, tomatoes, lettuce, cheese, eggs, yoghurt, cookies, rice, pasta.*

- Vocabulario del video: *lasagne, milkshake, avocado, lollipop, asparagus, cake, peanut butter, jelly.*

SECUENCIA DIDÁCTICA

Actividades		Materiales					
<p>10’ <u>Actividades Iniciales</u></p> <p>- Hello song (ver sesión 1)</p> <p>- Salutación de John the Chef: John hoy nos espera en la cocina de su restaurante. Saludamos a John (good morning John), el títere saluda y da besos a los alumnos.</p> <p>25’ <u>Actividades de desarrollo</u></p> <p>- Get into character: Asignamos a cada niño un carnet (ver anexo 13) con la imagen de su personaje (camarero, metre, cliente o cocinero) diferente del de la sesión anterior. Junto a sus compañeros van a practicar las estructuras y vocabulario del juego simbólico con la ayuda del maestro y de los compañeros que ya realizaron ese rol.</p> <p>- The Fancy Restaurant: iniciamos la actividad de juego simbólico con el mismo procedimiento que la sesión anterior. El maestro y el títere <i>John the Chef</i> ayudan a los niños con más dificultades.</p> <p>10’ <u>Actividades de cierre</u> (rutinas de despedida, ver sesión 1)</p>		<ul style="list-style-type: none">▪ Títere : John the Chef▪ Proyector multimedia y pantalla digital▪ Cama para dormir el títere (realizada con una caja de zapatos y una manta.)▪ Mesas y sillas pequeñas▪ Cocina de juego simbólico▪ Utensilios de concina▪ Comida de felpa y real.▪ Mantel y servilletas.▪ Carnets con los oficios.					
Criterios de evaluación		Objetivos S6					
1. Reproduce y entiende situaciones cotidianas en inglés.		1	2	3	4	5	6

2. Participa activamente en las dramatizaciones utilizando correctamente frases sencillas en inglés.	
3. Tiene una pronunciación correcta, clara y con una entonación adecuada de las frases.	
4. Acepta las asignaciones de los distintos roles.	
5. Tiene una actitud respetuosa y de escucha hacia los demás alumnos del aula.	
6. Se siente seguro/a en clase y disfruta de las actividades de juego simbólico.	

SESIÓN 7	Grupo: p5	Organización: todo el grupo	Tiempo: 45 minutos
Objetivos didácticos <ol style="list-style-type: none"> 1. Participar activamente en las dramatizaciones utilizando frases sencillas en inglés. 2. Pronunciar de forma correcta, clara y con una entonación adecuada las frases durante el juego simbólico. 3. Divertirse y disfrutar con actividades de juego simbólico en LE. 4. Comprender mensajes orales diversos en L2, mostrando una de escucha atenta y respetuosa. 5. Mostrar interés por la grabación de la dramatización y valorarlo positivamente. 		Contenidos <ul style="list-style-type: none"> - Greetings (Hello/ Good afternoon/ How are you today?/ Would you like a kiss?/wake up!) - Role play structures: <ul style="list-style-type: none"> o Good morning/afternoon/ Follow me/ This is your table. o Hi, may I take your order? / Yes please. Not yet. o I would like a / I'd like a o Anything else? / Right? /That's right! o Enjoy your meal! / thank you. - Vocabulario de la unidad: <ul style="list-style-type: none"> - Food vocabulary: apple, orange, banana, tomatoes, lettuce, cheese, eggs, yoghurt, cookies, rice, pasta. - Vocabulario del video: lasagne, milkshake, avocado, lollipop, asparagus, cake, peanut butter, jelly. 	

SECUENCIA DIDÁCTICA	
Actividades	Materiales
<p>10' <u>Actividades Iniciales</u></p> <p>- Hello song (ver sesión 1)</p> <p>- Salutación de John the Chef: John hoy nos espera en la mesa de su restaurante. Saludamos a John (good morning John), el títere saluda y da besos a los alumnos.</p> <p>- John's TV Channel: John hoy ha traído una cámara de televisión en el aula. Nos explica que tiene un canal de cocina por internet y que le encantaría grabar el restaurante de nuestra escuela. Además nos propone que a la siguiente sesión él nos va a traer el montaje para que lo podamos enseñar a los alumnos de P4.</p> <p>20' <u>Actividades de desarrollo</u></p> <p>- Get into character: Vamos a dividir a los alumnos en dos grupos. Los dos grupos van a estar formados por los mismos niños que conforman los medios grupos de la sesiones anteriores. Repartiremos los carnets con los roles. Esta vez vamos a intentar que sean ellos los responsables de administrar los roles a asignar entre los miembros del grupo.</p> <p>- Let's practise: Los dos grupos van a disponer de unos minutos para poder ensayar la representación de juego simbólico que han llevado a cabo los últimos días. También pueden corregir errores de pronunciación o de estructura gramatical con la ayuda de los dos maestros (uno para cada grupo).</p> <p>- 3,2,1...ON AIR!: Realizaremos la ejecución y grabación de la dramatización por grupos (grupo 1 y grupo 2).</p> <p>10' <u>Actividades de cierre</u> (rutinas de despedida, ver sesión 1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Títere : John the Chef ▪ Cámara de televisión de cartón (ver anexo 14) ▪ Claqueta de cine (ver anexo 15) ▪ Cámara digital para grabación. ▪ Proyector multimedia y pantalla digital ▪ Cama para dormir el títere ▪ Mesas y sillas pequeñas ▪ Cocina de juego simbólico ▪ Utensilios de cocina ▪ Comida de felpa y real ▪ Mantel y servilletas.

Criterios de evaluación		Objetivos S7				
		1	2	3	4	5
1.	Participa activamente en las dramatizaciones utilizando frases sencillas en inglés.					
2.	Es capaz de pronunciar de forma correcta, clara y con una entonación adecuada las frases durante el juego simbólico.					
3.	Comprende los mensajes orales y tiene una actitud respetuosa con las intervenciones lingüísticas de los compañeros.					
4.	Se divierte con las actividades de juego simbólico y valora positivamente la grabación del mismo.					

SESIÓN 8		Grupo: p5	Organización: todo el grupo	Tiempo: 45 minutos
Objetivos didácticos. 1. Mostrar interés por la grabación de la dramatización y valorarlo positivamente. 2. Disfrutar compartiendo con los demás las experiencias comunicativas de juego simbólico llevadas a cabo y las producciones audiovisuales realizadas. 3. Participar activamente en la presentación de las actividades realizadas a grupos más pequeños.		Contenidos - Greetings (Hello/ Good afternoon/ How are you today?/ Would you like a kiss?/wake up!) - Role play structures: <ul style="list-style-type: none">o Good morning/afternoon/ Follow me/ This is your table.o Hi, may I take your order? / Yes please. Not yet.o I would like a / I'd like ao Anything else? / Right? /That's right!o Enjoy your meal! / thank you. - Vocabulario de la unidad: <ul style="list-style-type: none">- Food vocabulary: apple, orange, banana, tomatoes, lettuce, cheese, eggs, yoghurt, cookies, rice, pasta.- Vocabulario del video: lasagne, milkshake, avocado, lollipop, asparagus, cake, peanut butter, jelly.		
SECUENCIA DIDÁCTICA				

Actividades		Materiales														
<p>10’ <u>Actividades Iniciales</u></p> <p>- Hello song.</p> <p>- Salutación de John the Chef: John estaba terminando de probar su cámara. El títere saluda a los alumnos, les pregunta su estado de ánimo y les da un beso a cada uno. John está contento, por fin tiene editados los videos que grabamos en la sesión anterior.</p> <p>- John’s TV chanel: John ha concertado una visita a p4 para que podamos mostrar las grabaciones que hicimos en la sesión anterior.</p> <p>25’ <u>Actividades de desarrollo</u></p> <p>-Let’s present: Vamos al aula de P4 y presentamos al títere y a los alumnos (Hello, my name is...). El maestro explicará la actividad que han llevado a cabo a lo largo de las últimas sesiones y presentará a los dos grupos. Cada alumno dirá el rol que hizo en la dramatización (chef, waiter, cooker and costumer).</p> <p>- Let’s watch: Visionaremos las dos grabaciones con los alumnos de P4. Una vez terminada la sesión de videos animaremos a los niños de P5 a preguntar a los alumnos de P4 “Do you like lasagna?” “Do You like milkshake?”...</p> <p>10’ <u>Actividades de cierre</u>: nos despedimos de los alumnos de P4 agradeciendo su atención y volvemos al aula de lengua inglesa para realizar las rutinas de despedida (ver sesión 1)</p>		<ul style="list-style-type: none">▪ Títere : John the Chef▪ Proyector multimedia y pantalla digital▪ Cama para dormir el títere														
Criterios de evaluación		Objetivos S8														
<p>1. Muestra interés y valora positivamente la grabación del juego simbólico “The Fancy restaurant”.</p> <p>2. Tiene buena actitud y le gusta comparar con los demás las experiencias comunicativas de juego simbólico llevadas a cabo y las producciones audiovisuales realizadas.</p> <p>3. Colabora y participa en la presentación a los alumnos de P4 de las actividades realizadas.</p>		<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	1	2	3											
1	2	3														

5.5 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

“Atender a la diversidad supone ofrecer una respuesta adecuada a las diferentes motivaciones, necesidades, intereses y estilo cognitivo de cada niño.” Orden ECI/390/2007, Anexo II (2008)

Para ofrecer esta respuesta partiremos de una unidad didáctica abierta y con una gran flexibilidad. De esta forma, vamos a acomodar la unidad dependiendo de las necesidades y motivaciones de los alumnos. Por otro lado ofreceremos un aprendizaje individualizado adaptando el rol del juego simbólico a cada niño dependiendo de sus capacidades y habilidades comunicativas. Con este aprendizaje individualizado conseguiremos que los niños con más dificultades puedan sentirse confiados y seguros y sean capaces de realizar las actividades de juego simbólico. Por otro lado, a los niños con mayor capacidad se les va a requerir una mayor intervención y dificultad que los mantendrá motivados e interesados.

Creemos que tal y como señala la Orden ECI/390/2007, en su anexo II (2008): “De este modo se favorecerá el proceso de aprendizaje de manera individualizada, permitiéndose así que cada niño desarrolle al máximo sus potencialidades.”

5.6 EVALUACIÓN

“La evaluación en Educación Infantil debe ser continua y global.” (Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya, 2009, p.28).

Para la evaluación de nuestra unidad didáctica seguiremos los principios metodológicos establecidos en el marco legal español y el despliegue curricular realizado por la Generalitat de Catalunya. La evaluación de la unidad será llevada a cabo de forma global, continua y formativa. Evaluaremos los aprendizajes de nuestros alumnos, el propio proceso de aprendizaje-enseñanza y nuestra tarea docente (autoevaluación).

Para ello utilizaremos los siguientes instrumentos de evaluación (ver anexos 16 i 17):

	Evaluación de los alumnos	Evaluación del proceso y del docente
Maestro LE	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tablas de observación (adquisición de los contenidos y objetivos) ❖ Registro diario (actitudinal, participativo, motivacional) 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Registro de las sesiones. ❖ Rubricas de autoevaluación
Alumnos	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tabla de autoevaluación 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Encuesta oral
Equipo docente		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Encuesta anónima a los maestros especialistas y tutores de las aulas de P5.

6. CONCLUSIONES

El Objetivo principal de este trabajo de fin de grado era diseñar una propuesta didáctica para dos aulas de P5 para el próximo curso 2016/17, planificando actividades de juego simbólico para la mejora de la competencia comunicativa de los alumnos.

En este apartado vamos a analizar los objetivos que nos marcamos al iniciar el trabajo y ver en qué medida se han cumplido.

El primer objetivo pretendía justificar y destacar la importancia de la enseñanza de la Lengua Extranjera, en concreto el inglés, en educación infantil. Este hecho ha quedado ampliamente corroborado a partir de la documentación hecha en el marco teórico. Hemos podido observar que tanto las instituciones como los expertos en la materia coinciden en los beneficios de una iniciación temprana a la LE. Además hemos comprobado que esta tendencia educativa viene respaldada por el marco legal tanto europeo como español.

El segundo objetivo pretendía identificar los métodos más utilizados para la enseñanza de la lengua extranjera. En este punto citamos los más importantes y otros más actuales, además pudimos observar un elemento común en varios de ellos: la utilización del juego como recurso didáctico en LE. Este hecho nos reafirmó en la importancia que debe tener el juego en el aprendizaje de la lengua extranjera en la etapa de educación infantil.

Con el tercer objetivo buscábamos concretar el papel del juego simbólico en la etapa de 3 a 6 años. Este punto nos ha llevado a considerar las características del alumnado de educación infantil y la importancia del juego para reforzar un aprendizaje significativo en esta etapa. Sin lugar a dudas el juego es una de las actividades por excelencia en la etapa de educación infantil y así lo define el propio currículo de educación infantil.

Muy relacionado con el punto anterior concretamos y profundizamos en las ventajas del aprendizaje de la LE en situaciones comunicativamente significativas para los alumnos de Educación Infantil. Hemos visto que para crear estas situaciones significativas el juego simbólico nos proporciona un contexto divertido y cercano a la realidad. A partir de este contexto “real” los alumnos encontraran la motivación necesaria para iniciarse en el uso de la lengua extranjera.

Por otro lado también recalcamos las ventajas y desventajas de la utilización del juego simbólico con finalidad didáctica. Encontramos numerosos expertos que apoyan su utilización pero también existen detractores. Finalmente pudimos concluir que las numerosas ventajas que nos ofrece su puesta en práctica van a compensar los posibles obstáculos que pueden surgir con su aplicación en el aula de LE.

Finalmente para terminar el marco teórico dimos respuesta a la pregunta: ¿Qué elementos debemos tener en cuenta para la planificación del juego simbólico?”. Determinando los distintos aspectos a tener en cuenta para una planificación y preparación que resulte en una aplicación efectiva y significativa del juego simbólico. Sin duda, la planificación, los materiales y las estrategias comunicativas que utilicemos con los alumnos van a marcar el éxito o el fracaso de las actividades de juego simbólico.

Partiendo de las bases teóricas expuestas anteriormente se ha elaborado una propuesta didáctica para dar respuesta al segundo objetivo general del trabajo. La unidad está organizada en 8 sesiones divididas en 3 grandes bloques: introducción, desarrollo y síntesis.

En las dos primeras sesiones introductorias hemos utilizado metodología muy relacionada con el método comunicativo y el método de respuesta física total. Seguidamente tenemos 4 sesiones que se fundamentan en la utilización del juego simbólico (el restaurante) para practicar y desarrollar una correcta competencia comunicativa. Finalmente y para terminar la unidad, tenemos dos sesiones de síntesis donde además podemos compartir el trabajo realizado con otros alumnos del centro. De esta forma el trabajo hecho en el aula de P5 adquiere una mayor notoriedad y repercusión en los alumnos y en el ciclo de infantil en general.

7. CONSIDERACIONES FINALES

Una vez realizado el trabajo creo oportuno señalar algunas consideraciones finales. En primer lugar me gustaría apuntar que la limitación más relevante ha sido el hecho de no haber podido llevar a la práctica la unidad didáctica de este trabajo de final de grado.

Por motivos organizativos del centro donde trabajo, no me ha sido posible aplicar la unidad en este curso 2015/16. Actualmente trabajo de maestra de inglés en el centro y tutorizo un grupo de segundo de primaria. A pesar de llevar a cabo diversas de las sesiones de lengua inglesa en P5 en la actualidad comparto el peso de la asignatura con dos especialistas más del centro. Por ese motivo su implementación ha sido imposible ya que la unidad está pensada para ser llevada a cabo con sesiones sucesivas y por un mismo especialista. A pesar de este gran hándicap valoro muy positivamente disponer de una unidad programada de inglés a partir de juego simbólico para el próximo curso. Realmente creo que este hecho y la motivación que veo en los futuros tutores de P5 van a ayudarme a conseguir unos horarios más favorecedores para su puesta en práctica el año que viene.

“Nunca olvidamos lo que aprendemos con placer.” -Alfred Mercier.

Personalmente me ha enriquecido muchísimo la elaboración de éste trabajo de final de grado. He adquirido unas habilidades para documentar, desechar, analizar y catalogar información que hasta entonces nunca había hecho a un nivel tan formal. Además me he podido nutrir de los consejos de mi directora de TFG de la UNIR y de mis compañeros de claustro de educación infantil acercándome mucho más a su tarea como docentes. He aprendido a compartir ideas pero también críticas y a la vez a aceptarlas para corregir en algunos momentos y para reafirmarme en mis convenciones en otros. Sin lugar a dudas es una experiencia muy gratificante y me siento muy orgullosa del trabajo realizado.

Encarando la recta final de mis estudios de Grado quería señalar lo importante que han resultado ser para la mejora de mi tarea docente diaria. Inicié los estudios de Grado de Magisterio de Educación Infantil impulsada por la necesidad, dando clases de inglés des de p3 hasta segundo de primaria con unos estudios previos únicamente de primaria con especialidad de inglés. Diariamente he mejorado mi práctica docente en infantil descubriendo nuevos métodos y mejores estrategias para educar en edades tempranas. Actualmente me siento mucho más confiada y sé que todo lo aprendido me ha hecho evolucionar y mejorar mis actuaciones en las aulas de Educación Infantil.

Además, la realización del propio TFG ha implicado la utilización y puesta en práctica de las capacidades y competencias que he ido adquiriendo a lo largo del grado. En primer lugar, ser capaz de llevar a cabo una investigación teórica, documentada y objetiva demostrando la capacidad para desglosando y transmitir la información más relevante relacionada con el tema a tratar. En segundo lugar, programar de forma eficaz una unidad de intervención didáctica partiendo del conocimiento del marco legal (aspectos curriculares) y de los distintos aspectos metodológicos estudiados en las distintas asignaturas del grado. En tercer lugar, definir correctamente unos criterios de evaluación claros y explícitos, sin olvidar la realización de la autoevaluación del alumno y del maestro. Finalmente, la elaboración del TFG creo que ha conseguido sintetizar muy bien los aprendizajes realizados a lo largo de las distintas asignaturas, entrelazando sus contenidos de forma interdisciplinar consiguiendo el enriquecimiento del presente trabajo.

Sinceramente, no sé que me depara mi futuro laboral. Quizás mi trabajo no sea necesariamente en un aula de Educación Infantil, pero ahora más que nunca tengo la certeza que los aprendizajes y los conocimientos van a acompañarme. El espíritu de este grado y la maestra de infantil que ahora forma parte de mí van a estar presentes en cada una de mis clases futuras aportándome una visión más amplia y completa de nuestro alumnado.

“La mente que se abre a una nueva idea nunca vuelve a su tamaño original.” –Albert Einstein (1879-1955)

8. BIBLIOGRAFÍA

8.1 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cano, W. (2013). *Manual CLIL para centros bilingües (1ª ed.)*. Logroño: UNIR Editorial.
- Comisión Europea (2015). *Comprender las políticas de la Unión Europea: Mercado interior*. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.
- Comisión Europea (2006). *The main pedagogical principles underlying the teaching of language to very Young learners*. Recuperado de http://ec.europa.eu/languages/policy/language-policy/documents/young_en.pdf
- Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya (2009). *El desplegament del currículum i la programació al segon cicle de l'educació infantil*. Recuperado de http://xtec.gencat.cat/web/.content/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/0011/3c7ac774-2e4b-436d-b7fd-8a68fbc6eb8d/curriculum_programacio_2cicle_infantil.pdf
- Do You Like Lasagna Milkshakes? Ice Cream and Lasagna!?* (13/04/2016). [Vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=13mftBvRmvM>
- Eurostat Press Office (2014). *European Day of Languages: English, French and German still most common foreign languages studied at lower secondary level in the EU28 in 2012*. Recuperado de <http://ec.europa.eu/eurostat/en/web/products-press-releases/-/3-25092014-AP>.
- Bye Bye Goodbye, goodbye song for kids*. (25/11/2015). [Vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=PraN5ZoSjiY>
- Hello Hello!, Kids song nursery rhymes*. (5/08/2015). [Vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=fN1CyrOZK9M>
- Halliwell, S. (1992). *Teaching English in the Primary Classroom (1ª ed.)*. Essex: Longman.
- Ladousse, P. G. (1987). *Role Play (4ª ed.)*. Oxford: Oxford University Press.
- Lenneberg, E. H. (1967). *Biological Foundations of Language*. Recuperado de: <http://readebook.club/read-now/ha/biological-foundations-of-language.pdf>

Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, de 4 de mayo de 2006.

Llorens, A. C. (2015). *Tema 2: Programas de desarrollo motor en Educación Temprana*. Material no publicado.

Llorens, A. C. (2015). *Tema 6: El juego como instrumento de desarrollo intelectual del niño*. Material no publicado.

May I take your order? I'd like a pizza. (12/04/2015). [Vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=IWMMkp35d6Y&feature=youtu.be&list=PLi5rkhsEoLd3xCgxG6j5fw7RlG2S5czO>

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2016). *Competencias clave*. Recuperado de <http://www.mecd.gob.es/educacion-mecd/areas-educacion/sistema-educativo/enseanzas/educacion-primaria/curriculo.html>.

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2015). *Datos y cifras curso escolar 2015/2016*. Recuperado de <http://www.mecd.gob.es/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/educacion/indicadores-publicaciones-sintesis/datos-cifras/Datosycifras1516.pdf>.

Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, de Educación. Boletín Oficial del Estado, de 5 de enero de 2009.

Peiro, P. (2015, 7 de marzo). El inglés, cuanto antes, mejor. *El País. Edición Digital*.

Prieto, F. (2015). *Tema 2: Los orígenes de la competencia*. Material no publicado.

Widdowson, H.G. (1978). *Teaching Language as Communication (12ª ed.)*. Oxford: Oxford University Press.

8.2 BIBLIOGRAFÍA DE CONSULTA

- Bernaus, M. (2004). Un Nuevo paradigma en la didáctica de las lenguas. *Glosas didácticas: revista electrónica internacional* (pp. 3-13). Recuperado de: <http://www.um.es/glosasdidacticas/doc-es/02bernaus.pdf> 3rd of March 2016.
- Featherstone, S. (2013). *The Little Book of Role Play: Little Books with Big Ideas* (1ª ed.). London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Harmer, J. (1989). *The Practice of English Language Teaching* (3ª ed.). Essex: Longman.
- Harries, J. (2009). *Role play: play in the EYFS* (1ª ed.). London: Practical Pre-school Books.
- Llorens, A.C. (2015). *Tema 6 (parte II): El juego como instrumento de desarrollo intelectual del niño*. Material no publicado.
- Manley, A., Duff, A. (2004). *Drama Techniques in Language Learning* (22ª ed.). Cambridge: Cambridge University press.
- Mason, P. (2006). *New Approaches to Role-Play in the Communication Classroom*. Recuperado de: <http://www.ic.nanzan/u.ac.jp/tandai/kiyou/No.34/06-Paul%20Mason.pdf>.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero del 2015, de Educación*. Boletín Oficial del Estado, de 29 de enero de 2015.
- Ruiz de Velasco, A., Abad, J., (2011). *El juego Simbólico* (1ª ed.). Barcelona: Editorial Graó.
- Shapiro, S., Leopold, L. (2012). *Perspectives A Critical Role for Role-Playing Pedagogy*. Recuperado de <http://www.teslcanadajournal.ca/index.php/tesl/article/view/1104/923>.
- Smidt, S. (2010). *Playing to Learn: The role of play in the early years* (1ª ed.). Abingdon: Routledge.

9. ANEXOS

9.1. ANEXO 1: HELLO SONG

Canción de rutina de inicio para les distintas sesiones.

Hello song - Routine

Hello, hello.
Can you clap your hands?
Hello, hello.
Can you clap your hands?

Can you stretch up high?
Can you touch your toes?
Can you turn around?
Can you say, "Hello"?

Hello, hello.
Can you stamp your feet?
Hello, hello.
Can you stamp your feet?

Can you stretch up high?
Can you touch your toes?
Can you turn around?
Can you say, "Hello"?

Hello, hello.
Can you clap your hands?
Hello, hello.
Can you stamp your feet?

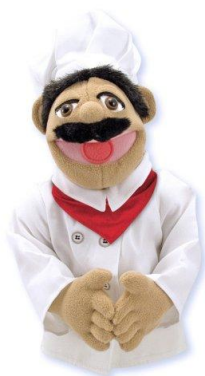


Fuente:

<https://www.youtube.com/watch?v=fN1Cyr0ZK9M>

9.2. ANEXO 2: JOHN THE CHEF

Títere de John the Chef.



Fuente: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/41Np7ksBMoL.jpg>



Fuente: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/71nxPPj4oVL. SL1292 .jpg>

9.3. ANEXO 3: LAS EMOCIONES

Flashcards de las emociones.



Fuente de la imagen: http://www.fm104.ie/getmedia/1babco3f-fff9-4837-b737-7ac74e147ef8/mum_1.png



Fuente de la imagen: <http://northtexaskids.com/ntkblog/wp-content/uploads/2013/02/happy-group-of-kids.jpg>



Fuente de la imagen: <http://thehomeopathiccoach.com/wp-content/uploads/2014/12/tired-biz-man1.jpg>



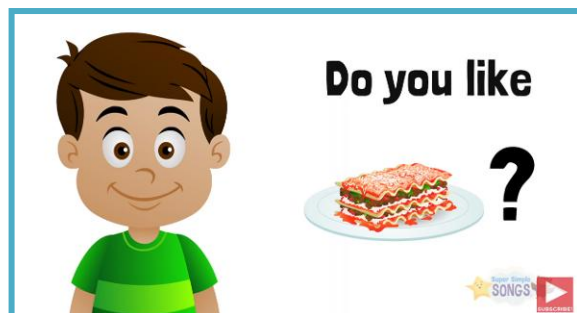
Fuente de la imagen:
<https://sp.yimg.com/xj/th?id=OIP.M683671833f016ee092d7a4927b633bab00&pid=15.1&P=0&w=300&h=300>

9.4. ANEXO 4: DO YOU LIKE LASAGNA MILKSHAKES?

Canción: *Do you like Lasagna Milkshakes?*

Do you like Lasagna Milkshakes?

Do you like lasagna?
 Yes, I do! Yes, I do!
 Do you like milkshakes?
 Yes, I do! Yes, I do!
 Do you like lasagna milkshakes?
 No, I don't! Yucky!



Do you like avocados?
 Yes, I do! Yes, I do!
 Do you like lollipops?
 Yes, I do! Yes, I do!
 Do you like avocado lollipops?
 No, I don't! Yucky!



Do you like asparagus?
 Yes, I do! Yes, I do!
 Do you like cake?
 Yes, I do! Yes, I do!
 Do you like asparagus cake?
 No, I don't! Yucky!



Do you like peanut butter?
 Yes, I do! Yes, I do!
 Do you like jelly?
 Yes, I do! Yes, I do!
 Do you like peanut butter and jelly?
 Yes, I do. Yummy!

Fuente:
<https://www.youtube.com/watch?v=13mftBvRmvM>

9.5. ANEXO 5: BYE BYE GOODBYE SONG

Canción de rutina para despedida de las distintas sesiones.

Bye Bye Goodbye song- Routine

Bye bye. Goodbye.
Bye, bye, bye, bye. Goodbye.

I can clap my hands.
I can stamp my feet.
I can clap my hands.
I can stamp my feet.

Bye bye. Goodbye.
Bye, bye, bye, bye. Goodbye.
Bye bye. Goodbye.
Bye, bye, bye, bye. Goodbye.
GOODBYE!



Fuente:
<https://www.youtube.com/watch?v=PraN5ZoSjiY>

9.6. ANEXO 6 : FOOD FLASHCARDS

Food Flashcards. Super simple learning (14/04/2016). Recuperado de:
<http://supersimplelearning.com/resource-center/do-you-like-lasagna-milkshakes/>.



lasagna



milkshakes



lasagna milkshakes



avocados



lollipops



avocado lollipops



asparagus



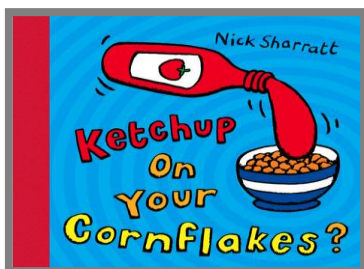
cake



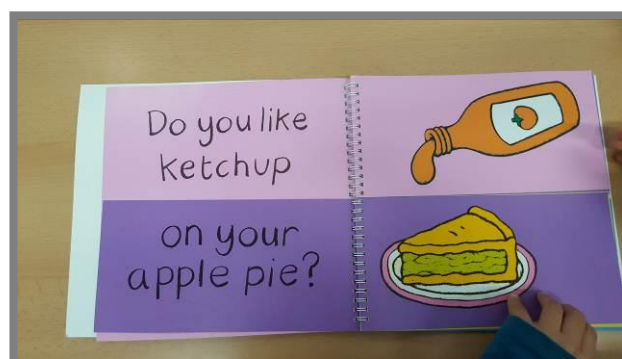
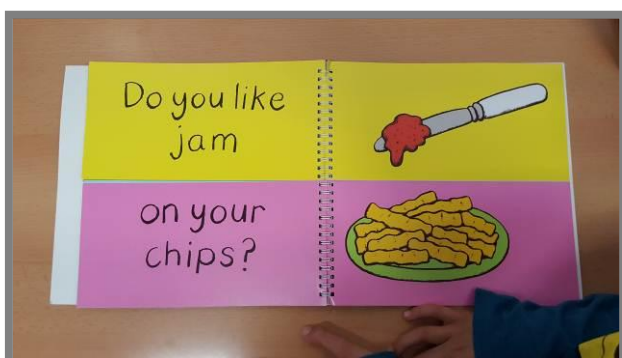
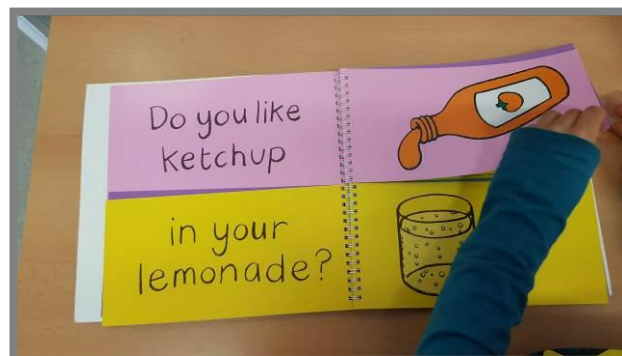
asparagus cake

9.7. ANEXO 7: KETCHUP ON YOUR CORNFLAKES?

Cuento: *Ketchup on your cornflakes*, de Nick Sharratt.



Fuente: Escuela Pericot de Girona (Mayo del 2016)



9.8. ANEXO 8: ALIMENTOS DE FELPA

Alimentos de felpa para la realización del juego simbólico “The Fancy Restaurant”.



Fuente: Escuela Pericot de Girona (Mayo del 2015).

9.9. ANEXO 9: MATERIAL Y MOBILIARIO

Material y mobiliario para el juego simbólico.



Utensilios de cocina de juguete. Fuente: http://www.ikea.com/es/es/images/products/duktig-utensilios-de-cocina-piezas-colores-variados_0094816_PE232792_S4.JPG



Juego de vasos y copas de juguete. Fuente: http://www.ikea.com/es/es/images/products/duktig-vaso-colores-variados__0108759_PE258444_S4.JPG.



Juego de platos y cuencos de juguete fabricados en cerámica. Fuente: http://www.ikea.com/es/es/images/products/duktig-plato-cuenco__0086286_PE214926_S4.JPG



Batería de cocina para niños. Fuente: http://www.ikea.com/es/es/images/products/duktig-bateria-de-cocina-para-ninos-gris__0086287_PE214927_S4.JPG



Juego de café / té de cerámica. Fuente: http://www.ikea.com/es/es/images/products/duktig-juego-de-cafe-te-piezas-colores-variados__0086281_PE214921_S4.JPG.



Cocina de juego simbólico con vitro cerámica con luz led. Fuente: <http://ca.ikea.com/es/ca/catalog/products/60319972>



Fuente: Escuela Pericot de Girona (Mayo del 2016)

9.10. ANEXO 10: MENÚ DEL RESTAURANTE

Fitxa para realitzar el menú de Fancy Restaurant



9.11. ANEXO 11: TARJETAS DE RESPUESTA

Yes, I do, No I don't , food Flashcards. Super Simple Learning (14/04/2016) Recuperado de:
<http://supersimplelearning.com/resource-center/topic/food>



9.12. ANEXO 12: ROLE PLAY DIALOGUE

Role Play dialogue

Waiter: Hi, May I take your order?

Mum: Yes, I'd like a pizza and spaghetti.

Waiter: Anything else?

Child: A green salad, please.

Waiter: A pizza, spaghetti and a green salad. Right?

Mum: Yes, that's right.

Child: Oh! It's too hot.

Mum: Do you want some water?

Child: Yes, please.



Fuente:

<https://www.youtube.com/watch?v=IWMMkp35d6Y&index=26&list=PLii5rkhsEoLd3xCgxG6j5fw7RlG2S5czO>

9.13. ANEXO 13: CARNETS

Carnets con los roles de los personajes del juego simbólico.



Fuente de la imagen:
<https://jadeinfo.files.wordpress.com/2016/03/happy-waiter-cruise.jpg>



Fuente de la imagen:
<http://i.huffpost.com/gen/1282658/images/o-FEMALE-CHEF-facebook.jpg>



Fuente de la imagen:
<http://cptstatic.s3.amazonaws.com/imagens/enviadas/materias/materia7063/m-comportamento-do-maitre.jpg>



Fuente de la imagen:
<http://rfsdelivers.com/images/customers/customer-grid-restaurant.jpg>

9.14. ANEXO 14: CÁMARA DE TELEVISIÓN

Cámara de televisión de *John the Chef*.



Fuente: Escuela Pericot de Girona (Mayo del 2016)

9.15. ANEXO 15: CLAQUETA DE CINE

Claqueta de cine



Fuente: Escuela Pericot de Girona (Mayo del 2016)

9.16. ANEXO 16: TABLAS DE EVALUACIÓN

Tablas de observación de las distintas sesiones con sus pertinentes criterios de evaluación.

ALUMNOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																			
	Sesión 1				Sesión 2					Sesión 3					Sesión 4					
	1. Reconoce y muestra interés por John.	2. Reconoce y participa activamente en las rutinas.	3. entiende y reproduce correctamente el vocabulario	4. comprende y muestra interés por la canción.	1. Tiene interés y se divierte con el personaje.	2. Participa activamente en el juego I spy	3. Puede seguir el cuento “Do you like ketchup ...	4. Utiliza la estructura gramatical “Do you like”	5. Escucha y atiende al cuento respetando normas	1. recuerda y utiliza el vocabulario.	2. participa y coopera	3. utiliza el vocabulario para crear el menú.	4. Respeta el material	5. Responde no-verbalmente a left/right	1. Recuerda el vocabulario.	2. Participa activamente en del juego simbólico.	3. escucha y coopera con los compañeros.	4. Reconoce y valora positivamente los distintos oficios v. roles	5. Muestra interés en aprender con juego simbólico.	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN																		
ALUMNOS	Sesión 5					Sesión 6						Sesión 7				Sesión 8		
	1. Reconoce y utiliza el vocabulario de la unidad.	2. Participa activamente en situaciones de J.S. ¹⁰	3. Pronuncia correctamente y buena entonación.	4. Utiliza frases en inglés.	5. Se divierte y disfruta con el juego simbólico.	1. Reproduce y entiende situaciones cotidianas en LE.	2. Participa activamente utilizando frases en LE.	3. Pronunciación clara, correcta.	4. Acepta las asignaciones de roles.	5. Tiene una actitud respetuosa y de escucha	6. Se siente seguro y disfruta del J.S.	1. Participa activamente con frases sencillas en LE.	2. Pronuncia clara y con una buena entonación.	3. Comprende los mensajes orales y tiene actitud respetuosa	4. Se divierte con el J.S y la grabación del mismo.	1. Muestra interés y valora positivamente la grabación.	2. Le gusta compartir las experiencias de J.S. con los demás.	3. Colabora y participa en la presentación en P4.

¹⁰ Juego Simbólico.

9.17. ANEXO 17: ENCUESTA ORAL

Tabla de recogida de datos de la encuesta oral para el alumnado.

How did you feel during the Role Play? (¿Cómo te has sentido durante el Juego simbólico?)						
ALUMNADO	