



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

La motivación en el aula de inglés a través de juegos que desarrollan las Inteligencias Múltiples

Trabajo fin de grado presentado por: Aida Cánovas Munuera

Titulación: Grado en Maestro de Educación Infantil

Línea de investigación: Propuesta de intervención didáctica

Directora: Annachiara Del Prete

Ciudad: Cartagena (Murcia)

Fecha: 23/06/2016

Firmado por: Aida Cánovas Munuera

CATEGORÍA TESAURO: 1.1.8. Métodos pedagógicos

RESUMEN

El presente trabajo tiene como finalidad diseñar una unidad didáctica (UD) basada en la teoría de las Inteligencias Múltiples (IM) de Howard Gardner, con el objetivo de promover la motivación hacia el aprendizaje de la lengua inglesa de los alumnos de 5 años de Educación Infantil. La metodología que se llevará a cabo será una metodología de investigación-acción educativa, en la que se consultarán diversas fuentes bibliográficas que permitan el análisis de la información y el diseño de la propuesta.

Tenemos que ser conscientes que en una misma aula nos encontramos con una gran diversidad de niños, con perfiles de inteligencia muy variados, que se están iniciando en lengua extranjera y en los que la inteligencia lingüística (propia de una lengua) no tiene que ser la dominante. Por esta razón, este trabajo propone una UD para el aula de Educación Infantil de 5 años organizada en diversas actividades y empleando el juego como hilo conductor.

Como resultados de su aplicación, se pretende obtener un aumento de la motivación y el interés del alumnado por la lengua inglesa, reflejado en una mayor participación por parte del mismo y la consiguiente mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: educación infantil, inteligencias múltiples, juego, lengua inglesa, motivación.

Índice

1.	INTRODUCCIÓN	7
1.1.	JUSTIFICACIÓN	7
1.2.	METODOLOGÍA.....	8
2.	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	9
2.1.	OBJETIVO GENERAL.....	9
2.2.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
3.	MARCO TEÓRICO	10
3.1.	INTRODUCCIÓN	10
3.2.	TEORÍAS SOBRE EL CONCEPTO DE INTELIGENCIA	10
3.3.	HOWARD GARDNER Y LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	12
3.3.1.	Breve aproximación a la teoría de las inteligencias múltiples	12
3.3.2.	Descripción de las ocho inteligencias	13
3.4.	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y SU RELACIÓN CON LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO.....	14
3.5.	MOTIVACIÓN E INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	17
3.6.	EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	18
3.6.1.	Características del juego.....	18
3.6.2.	Tipología de los juegos.....	19
3.6.3.	Influencia del juego en la motivación del alumnado de Educación Infantil....	21
4.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	22
4.1.	CONTEXTUALIZACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL GRUPO-CLASE	22
4.2.	JUSTIFICACIÓN LEGISLATIVA	22
4.3.	OBJETIVOS DIDÁCTICOS	22
4.4.	COMPETENCIAS CLAVE.....	23
4.5.	TEMPORALIZACIÓN	23
4.6.	CONTENIDOS	24
4.7.	METODOLOGÍA.....	25
4.8.	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	27
4.9.	EVALUACIÓN.....	39
5.	CONCLUSIONES	39
6.	CONSIDERACIONES FINALES	40
7.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42

7.1. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
7.2. REFERENCIAS DE IMÁGENES Y VÍDEOS.....	45
7.3. BIBLIOGRAFÍA	46
8. ANEXOS.....	47
▪ Anexo 1. Canción “Make a circle”	47
▪ Anexo 2. Canción “Hello”.....	47
▪ Anexo 3. Flashcards “feelings”	48
▪ Anexo 4. Flashcards “the weather”	49
▪ Anexo 5. Tablero de juego del tiempo atmosférico	49
▪ Anexo 6. Imágenes halloween.....	50
▪ Anexo 7. Mr. Potato	52
▪ Anexo 8. Flashcards Christmas.....	52
▪ Anexo 9. Flashcards feelings	53
▪ Anexo 10. Canción “If you are happy”.....	53
▪ Anexo 11. Dibujos de animales.....	54
▪ Anexo 12. Plano del aula	56
▪ Anexo 13. Tabla de evaluación del alumnado	57
▪ Anexo 14. Tabla de evaluación de las sesiones por parte del alumnado	58
▪ Anexo 15. Tabla de autoevaluación docente.....	59

Índice de tablas

Tabla 1. Inteligencias múltiples y sus habilidades.....	13
Tabla 2. Correspondencia entre las competencias clave y las IM	15
Tabla 3. Áreas de conocimiento de la etapa de EI y su correspondencia con las IM.....	16
Tabla 4. Objetivos generales de la etapa de EI y su correspondencia con las IM	16
Tabla 5. Aspectos y actividades que promueven la motivación en el alumnado de EI y su relación con los distintos tipos de inteligencia.....	18
Tabla 6. Temporalización de la unidad didáctica	24
Tabla 7. Registro de observaciones.....	57
Tabla 8. Valoración de las actividades.....	58
Tabla 9. Autoevaluación docente	59

Índice de ilustraciones

Ilustración 1. Good	48
Ilustración 2. Not so good	48
Ilustración 3. Hungry	48
Ilustración 4. Tired	48
Ilustración 5. The weather	49
Ilustración 6. The weather game	49
Ilustración 7. Cat	50
Ilustración 8. Witch	50
Ilustración 9. Bat	50
Ilustración 10. Spider	51
Ilustración 11. Ghost	51
Ilustración 12. Pumpkin	51
Ilustración 13. Mr Potato	52
Ilustración 14. Christmas vocabulary	52
Ilustración 15. Feelings II	53
Ilustración 16. Dog	54
Ilustración 17. Cat	54
Ilustración 18. Lion	55
Ilustración 19. Tortoise	55
Ilustración 20. Plano del aula	56

1. INTRODUCCIÓN

1.1. JUSTIFICACIÓN

La idea inicial de este trabajo surge a raíz de dos cuestiones, por un lado, como motivación personal hacia la teoría de las Inteligencias Múltiples desarrollada por Howard Gardner en 1983 y por otro lado, como interés profesional por aumentar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa en el grupo de 5 años de Educación Infantil donde imparto docencia.

La teoría de las IM ha suscitado siempre gran interés en mi persona y la realización de este Trabajo Fin de Grado supone una gran oportunidad que me permite investigar sobre esta temática que cobra gran relevancia desde hace años, tanto en el panorama educativo internacional como en España. Respecto a experiencias educativas en otros países, algunas instituciones educativas en EEUU (gerencia de escuelas Key, aplicación de proyectos como Spectrum para nivel básico, Arts Propel para nivel medio), Canadá, Venezuela, Italia, Australia y Nueva Zelanda aplican el modelo de Inteligencias Múltiples en sus aulas de forma oficial desde hace unos años. La aplicación de esta teoría ha provocado una serie de ventajas y beneficios como son: un incremento de la motivación y el gusto por la escuela, el aumento de la autoestima en los estudiantes, el desarrollo de la cooperación entre iguales y el aumento del conocimiento en ellos (Lapalma, citado en De Luca, 2004).

En cuanto a España, según reflejan cada vez son más las aulas españolas que comienzan a potenciar el desarrollo de las inteligencias múltiples en ciudades como Madrid, Barcelona, Elche y Castellón. Los colegios Monserrat de Barcelona y Princesa de Asturias en Elche, fueron dos de los centros pioneros en implantar dicha teoría en la etapa de Educación Infantil (Reguero, 2015).

La teoría de las IM de Howard Gardner reconoce la existencia de diferentes tipos de inteligencia que están presentes en todos los individuos, defiende la idea de trabajar todas y cada una de ellas con el objetivo de potenciar las fortalezas y mejorar las debilidades, por lo tanto confirma la importancia de las diferencias individuales, aspecto que refleja la actual ley educativa del sistema educativo español.

De acuerdo a mi experiencia docente en algunos centros escolares, existen muchos centros educativos que no trabajan las inteligencias múltiples desde sus aulas, ya que únicamente se centran en desarrollar y evaluar capacidades y habilidades relacionadas con dos o tres tipos de inteligencia, que suelen ser la inteligencia matemática, la inteligencia lingüística y en algunos casos la inteligencia espacial. La inteligencia no se puede centrar en una única habilidad, ya que si revisamos la evolución de este concepto a lo largo de la historia, nos encontramos que la idea de inteligencia como capacidad unitaria ha sido superada por otros enfoques multidimensionales propuestos por autores como Thurstone (1938), Gardner (1983) y Sternberg (1986).

Sumado a esto, la Ley Orgánica de Educación 2/2006, de 3 de Mayo y la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa reflejan la pertinencia y necesidad de desarrollar en los niños una serie de competencias clave. De acuerdo a ese aspecto, si se revisan dichas competencias y otros elementos del currículo de Educación Infantil, se puede constatar una correspondencia bastante clara entre dichos elementos y las inteligencias múltiples descritas por Gardner. Como consecuencia, si aceptamos la existencia de diversas capacidades, aceptamos la pertinencia de diseñar diversas estrategias educativas y personalizadas para enseñar, de acuerdo al tipo de inteligencia o inteligencias que predominen en cada uno de los alumnos, o atendiendo a cual se quiera trabajar.

En cuanto a la segunda cuestión, otro aspecto que ha motivado la realización de este trabajo está relacionado con mi ejercicio como maestra de inglés en actividad extraescolar en Educación Infantil. Tanto mi compañera, maestra de inglés en el centro educativo donde trabajo como yo, hemos detectado una falta de motivación entre algunos alumnos en el grupo donde impartimos docencia. Por otro lado, he tenido la oportunidad de observar cómo se realiza el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa tanto en el centro educativo donde trabajo como en otros centros cuando realizaba mis prácticas escolares, llevando a cabo la mayoría de ellos una metodología tradicional donde el protagonista del proceso de E-A es el profesor y no el alumno, caracterizada por actividades poco variadas y motivadoras para los niños. Por ello, veo conveniente proponer una nueva metodología basada en el desarrollo de las IM que tenga en cuenta las necesidades e intereses de los alumnos.

En definitiva, nuestro papel como docentes es primordial ya que somos los principales responsables de proporcionar una enseñanza de calidad y formar en ellos una base sólida para el aprendizaje de la lengua extranjera, en este caso el inglés. No nos podemos acomodar en una única manera de enseñar sino que debemos planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa empleando una metodología que tenga en cuenta las diferencias individuales y ofrezca a los alumnos la oportunidad de aprender desde diversas actividades.

1.2. METODOLOGÍA

Para la realización de este Trabajo Fin de Grado se ha llevado a cabo una metodología basada en la investigación- acción educativa, ya que es la que mejor se adapta al propósito de este trabajo, investigar en torno a una temática para poder dar respuesta a una problemática en un contexto educativo determinado y mejorar la práctica educativa.

Diversos autores han descrito con amplitud las características de la investigación- acción, entre las que se encuentran las siguientes:

- *Participativa y colaborativa.* Para Kemmis y McTaggart (1988, citado en Latorre, 2003)
“Las personas trabajan con la intención de mejorar sus propias prácticas. La investigación

sigue una espiral introspectiva: una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión” (p.3).

- *Práctica.* Los resultados de la investigación no solo conceden una importancia teórica sino que conducen a mejores prácticas educativas durante y después del proceso de investigación (Zuber-Skerritt, 1992, citado en Latorre, 2003).
- *Crítica.* La comunidad crítica de participantes no sólo busca mejoras prácticas en su trabajo dentro de las restricciones sociopolíticas dadas, sino también actuar como agentes de cambio críticos y autocríticos de dichas restricciones. Cambian su ambiente y son cambiados en el proceso (Zuber-Skerritt, 1992, citado en Latorre, 2003).
- *Integra la teoría en la práctica.* Las teorías educativas se consideran como sistemas de valores, ideas y creencias representadas no tanto en forma proposicional como de práctica. Esas teorías se desarrollan a través del proceso reflexivo sobre la práctica. El desarrollo de la teoría y la mejora de la práctica se consideran procesos interdependientes (Elliot, 1993, citado en Latorre, 2003).

En definitiva, la metodología de investigación-acción educativa pretende producir cambios en la realidad debido a la existencia de discrepancias entre la situación real y la situación deseable, a través de la mejora de la práctica educativa en un contexto determinado.

2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. OBJETIVO GENERAL

- Aumentar la motivación de los alumnos de 5 años hacia el aprendizaje de la lengua inglesa a través del desarrollo de una unidad didáctica que tenga como referencia la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner y el juego como hilo conductor principal.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para llevar a cabo el objetivo general se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Conocer las características diferenciadas de cada tipo de inteligencia y su relación con las competencias básicas y áreas de conocimiento en Educación Infantil.
- Identificar las habilidades asociadas a cada tipo de inteligencia múltiple.
- Determinar los aspectos clave que promueven la motivación en el alumnado de Educación Infantil y su relación con las IM.
- Seleccionar un sistema de evaluación acorde a la propuesta de intervención.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. INTRODUCCIÓN

¿Qué es la inteligencia? Esta es una cuestión que ha desatado una gran variedad de opiniones dispares y teorías a lo largo de la historia, siendo uno de los constructos psicológicos más ambiguo y confuso de conceptualizar.

Según la Real Academia Española (2014), la inteligencia es la “capacidad para entender o comprender” y la “capacidad para resolver problemas”.

La revista American Psychologist (1996), expone en un extracto de artículo “Intelligence: Knows and Unknowns” la idea de que los individuos difieren los unos de los otros en sus habilidades, en su forma de adaptarse al entorno y hacer frente a los obstáculos, pero aunque estas diferencias sean importantes, nunca son completamente consistentes ya que las características intelectuales de una persona variarán en diferentes ocasiones y en diferentes dominios.

El término inteligencia o inteligente se usan en la vida cotidiana para situaciones concretas limitándolo a una serie de capacidades casi siempre orientadas al razonamiento lógico matemático, el pensamiento abstracto y la facilidad para el aprendizaje asociado a conceptos, excluyendo múltiples destrezas y capacidades asociadas a otros como pueden ser la música, la danza, la pintura, etc, asumiéndolas exclusivamente a talentos, percibiéndose como habilidades innatas.

Para entender la evolución del concepto de inteligencia se hace necesario realizar un breve recorrido histórico de las teorías y enfoques más representativos sobre este constructo desde el siglo XIX hasta la teoría de Howard Gardner (1983), con el objetivo de comprender el enfoque multidimensional y pluralista que subyace a esta teoría.

3.2. TEORÍAS SOBRE EL CONCEPTO DE INTELIGENCIA

A lo largo del siglo XIX comenzaron los primeros estudios sobre la inteligencia, pero no fue hasta el siglo XX cuando dicho término comenzó a emplearse en el mundo científico, debido a la aplicación y aceptación de los resultados de las pruebas de inteligencia. A partir de entonces se produjo una explosión de definiciones sobre dicho término lo que no ha permitido llegar a un consenso sobre lo que se considera inteligencia. Cierto es que si consultamos la bibliografía en torno a este concepto, podemos comprobar que son numerosas las teorías existentes en torno a este concepto así como las clasificaciones propuestas por los autores atendiendo a diversas categorías.

Por ejemplo, Sternberg (1990, citado en Villamizar y Donoso, 2013) las clasificó en explícitas e implícitas, entendiendo como implícitas aquellas teorías elaboradas por personas que no han investigado sobre el tema, de modo que sus afirmaciones no tienen respaldo científico.

Por ende, este apartado se centrará en las teorías explícitas, que por el contrario si han sido producto de numerosas investigaciones y emplean pruebas que miden el funcionamiento intelectual. Dichas teorías se categorizan a su vez en cuatro clasificaciones: las psicométricas, las

biológicas, las de desarrollo y las inteligencias múltiples (1990, citado en Villamizar y Donoso, 2013).

Teorías biológicas

Este tipo de teorías estudian la inteligencia atendiendo al desarrollo en las diversas especies y en relación a atributos como el tamaño del cerebro, la raza, la herencia y potenciales evocados cerebrales. Uno de los más destacados investigadores en esta línea fue **Francis Galton** (1822-1911). Aplicó los postulados de su primo Charles Darwin al estudio de las diferencias individuales de las capacidades humanas, otorgando gran importancia al componente genético en el desarrollo de la inteligencia. Galton “elaboró diversas pruebas para estimar toda clase de parámetros psicofísicos (umbrales de percepción, tiempo de reacción, agudeza visual, capacidad respiratoria, etc.), a partir de los cuales pretendía obtener una medida objetiva de la inteligencia” (Mora y Martín, 2007, p.308).

Teorías psicométricas

Son aquellas que desarrollan pruebas de inteligencia y aplican el análisis factorial. **Alfred Binet** (1857-1911) construyó una serie de pruebas que medían las facultades psicológicas superiores, tales como memoria, atención, imaginación y comprensión (Binet, 1983 citado en Villamizar y Donoso, 2013).

En relación al *análisis factorial*, para **Charles Edward Spearman** (1863- 1945) la inteligencia comprende dos factores distintos: Factor G (general) y factor S (específico). El factor G es la base común de la inteligencia, que varía de una persona a otra y el factor S son las capacidades específicas que además de variar de un individuo a otro, varían de una capacidad a otra.

En contraposición a lo anterior, **Louis Leon Thurstone** (1887-1955) negó la existencia del factor G desarrollando el análisis factorial iniciado por Spearman en EE.UU. Aplicó el análisis factorial sobre los test de inteligencia en un elevado número de niños extrayendo una serie de habilidades primarias: comprensión verbal, fluidez verbal, aptitud numérica, visualización espacial, velocidad perceptiva, memoria y razonamiento.

Teorías del desarrollo

En este tipo de teorías destacan autores como Jean Piaget y Let Vigotsky, ambos teóricos constructivistas, pero existen algunas diferencias entre ellos.

Jean Piaget (1896-1980) puso en evidencia que la inteligencia y el pensamiento lógico se construyen progresivamente, siguiendo sus propias leyes y pasando por diferentes etapas: etapa sensorio-motriz, estadio pre-operacional, estadio de las operaciones concretas y estadio de las operaciones formales. La inteligencia es “la forma de equilibrio hacia la cual tienden todas las estructuras cuya formación debe buscarse a través de la percepción, del hábito y de los mecanismos sensomotores elementales” (Piaget, 1979, p. 16).

Por otro lado, para **Let Vigotsky** (1979, citado en Arias, 2013) la inteligencia es un producto histórico cultural, que puede modificarse a través de la actividad, y en particular por la actividad

mediada por el lenguaje. Para este autor, el desarrollo humano es el resultado de dos factores: la maduración biológica y la historia cultural.

Teorías de las inteligencias múltiples

Este tipo de teorías afirma que hay diversos tipos de inteligencias. En 1983, **Howard Gardner** critica la idea de la existencia de una sola inteligencia y presenta su teoría de IM en la que presenta siete tipos de inteligencias: inteligencia lingüística, inteligencia lógico-matemática, inteligencia cinético-corporal, inteligencia espacial, inteligencia musical, inteligencia intrapersonal e inteligencia interpersonal. En su teoría de las IM sostiene que todos nacemos con potencialidades que nos vienen dadas de la genética, pero estas pueden ser desarrolladas gracias a la influencia del ambiente y la educación.

Otros autores posteriores a Howard Gardner, mantienen la idea de la existencia de diversos tipos de inteligencia. **Sternberg** (2003) define la inteligencia como actividad mental dirigida hacia la adaptación intencional, selección o transformación de entornos del mundo real relevantes en la propia vida. Elaboró la Teoría Triárquica de la Inteligencia en la que distingue tres tipos de inteligencia: analítica, creativa y práctica, que a su vez conforman tres subteorías: componencial, experiencial y contextual respectivamente.

Como se ha podido comprobar, son numerosas las teorías y autores que han definido el concepto de inteligencia y aunque hoy en día no existe consenso general para la aceptación de una teoría en concreto, no se puede negar la evidente evolución de este concepto que inicialmente se centró en características físicas y posteriormente fue reemplazado por concepciones más amplias que defendían la existencia de distintos factores intelectuales, hasta llegar a Howard Gardner, que asume una perspectiva amplia y pragmática de la inteligencia.

3.3. HOWARD GARDNER Y LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

3.3.1. Breve aproximación a la teoría de las inteligencias múltiples

Howard Gardner, profesor de Psicología y Ciencias de La Educación en la Universidad de Harvard y miembro del proyecto “Zero” en dicha universidad, revolucionó el panorama educativo con el desarrollo de su teoría de las Inteligencias Múltiples en su obra “Frames of mind” (1983).

Gardner (1987, citado en Coria, 2010) define la inteligencia como “la capacidad de resolver problemas, de crear productos que sean valiosos en uno o más ambientes culturales” (p.2).

La concepción de Howard Gardner sobre la inteligencia cambió de forma radical la idea de que la inteligencia es unitaria, inamovible y cuantificable, considerando esta facultad como una capacidad que puede ser desarrollada gracias a la contribución del entorno, las experiencias y la estimulación y que transciende la capacidad académica e intelectual.

Sus investigaciones lo llevaron a concluir que existen diversos tipos de inteligencia, en concreto ocho, pero no descarta la idea de que existan muchas más. Todas estas inteligencias son combinadas por las personas y usadas en diferentes contextos y situaciones y en diferentes grados de manera personal y diferenciada. Además, la mayoría de las personas pueden desarrollar todas y cada una de las inteligencias hasta llegar a un nivel adecuado de competencia si se le brindan la estimulación y el apoyo necesario. Por otra parte, ninguna inteligencia existe por sí sola en la vida real. Algunos autores expresan que:

Las inteligencias siempre interactúan entre sí. Por ejemplo, cuando un niño juega al fútbol necesita la inteligencia cinético-corporal (correr, dar la patada a la pelota, atrapar la pelota), espacial (orientarse en el terreno de juego y anticiparse a la trayectoria de la pelota), lingüística e interpersonal (manifestar su punto de vista a los otros si se produce una discusión durante el juego) (Armstrong, 2006, p.27).

Resumiendo, las inteligencias propuestas por Gardner son las siguientes: inteligencia lógico matemática, lingüística, corporal-cinestésica, espacial, musical, intrapersonal, interpersonal y naturalista.

3.3.2. Descripción de las ocho inteligencias

A continuación, se explica detalladamente los ocho tipos de inteligencia propuestos por Howard Gardner, ya que si se quiere llevar a cabo una propuesta de intervención en el aula basada en el desarrollo de la teoría de las IM, se deben conocer previamente los diferentes tipos de inteligencia y sus características. Para profundizar en el análisis de los diferentes tipos de inteligencia, se han utilizado las definiciones de Thomas Armstrong (2006) por ser un gran especialista en el desarrollo de las IM en la etapa de Educación Infantil.

Tabla 1. Inteligencias múltiples y sus habilidades

Inteligencia	Habilidades que precisa
Inteligencia Lingüística	-Habilidad de pensar en palabras y utilizar el lenguaje para expresar y percibir significados. - Habilidad de utilizar la sintaxis o la estructura del lenguaje, la fonología, la semántica y las dimensiones pragmáticas del lenguaje.
Inteligencia lógico-matemática	-Habilidad de calcular, cuantificar, categorizar, clasificar, utilizar el razonamiento lógico, considerar premisas, hipótesis, pautas y relaciones. -Habilidad de llevar a cabo operaciones matemáticas complejas.
Inteligencia viso- espacial	-Habilidad de pensar de forma tridimensional y de percibir imágenes internas y externas, recrearlas, transformarlas y hacer que los objetos y uno mismo se muevan a través del espacio. -Habilidad de codificar y producir gráficos.

Inteligencia corporal-cinestésica	-Habilidad de manipular objetos y de coordinar y utilizar los músculos de forma coordinada, el equilibrio, la rapidez, la flexibilidad y la sensibilidad al tacto. -Habilidad para expresar ideas y sentimientos con el propio cuerpo.
Inteligencia musical	-Habilidad para percibir el tono, la melodía, el ritmo y la entonación. -Habilidad para expresar y transformar las formas musicales.
Inteligencia interpersonal	-Capacidad de entender a las personas e interrelacionarse con ellas. -Habilidad de liderar, organizar, comunicar, resolver conflictos y vender.
Inteligencia intrapersonal	-Habilidad de entenderse a sí mismo, reconociendo los puntos fuertes y debilidades propias. -Habilidad para establecer objetivos personales.
Inteligencia naturalista	-Capacidad de observar la naturaleza y de entender sus leyes y premisas, haciendo distinción entre flora y fauna.

Fuente: elaboración propia

Debido a que la propuesta de intervención elegida tiene como hilo conductor el juego, y aunque todas las inteligencias se pueden desarrollar mediante él, ésta se centrará en cuatro tipos de inteligencia en particular: inteligencia lingüística (ya que es la inteligencia dominante en el aprendizaje de cualquier lengua, y en este caso de la lengua inglesa), inteligencia viso-espacial , inteligencia corporal-cinestésica e inteligencia interpersonal (por ser tres tipos de inteligencia predominantes en el grupo de alumnos al que se dirige la intervención).

3.4. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y SU RELACIÓN CON LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO

El concepto de competencia básica aparece por primera vez, tras la aprobación de la Ley 2/2006 Orgánica de Educación (LOE). En dicha ley se mencionan las competencias básicas como un elemento más del currículo, al igual que los objetivos, contenidos y criterios de evaluación.

Posteriormente, la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) reemplazó el término competencia básica por competencia clave, introduciendo algunas variantes en sus denominaciones con el objetivo de ajustarse al marco de referencia europeo.

Pero, ¿qué se entiende por competencias clave? El documento de DeSeCo (Definición y Selección de Competencias fundamentales) elaborado por la OCDE (2003), define la competencia como la capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada. Combina una serie de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos y actitudes que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz (Horch, 2008).

Actualmente son siete las competencias clave recogidas en la LOMCE en el sistema educativo español: comunicación lingüística, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, sentido de

iniciativa y espíritu emprendedor y conciencia y expresiones culturales. Según consideran algunos autores:

En la etapa de Educación Infantil no se recoge de forma explícita la consideración de las competencias clave. Tan sólo se hace mención a la competencia comunicativa de los niños y niñas en esta etapa. Pero aunque la normativa aplicable en Educación Infantil no concreta su tratamiento en esta etapa, su inclusión se lleva a cabo de forma implícita en los enunciados que componen los bloques y las áreas de conocimiento (Vieites, 2009 citado en Muñoz, Bocanegra, Curquejo, Gómez, Mulero y Salas, 2010).

Si se atiende a las inteligencias múltiples de Howard Gardner, parece haber un claro paralelismo entre dichas inteligencias y las competencias clave que marca la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

A continuación, se presenta una tabla donde se refleja dicho paralelismo entre las IM y las competencias clave:

Tabla 2. Correspondencia entre las competencias clave y las inteligencias múltiples

Competencias clave	Inteligencias múltiples
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	Inteligencia lógico-matemática
Competencia en comunicación lingüística	Inteligencia lingüística
Competencia digital	Inteligencia lingüística Inteligencia lógico- matemática Inteligencia viso-espacial Inteligencia musical
Competencia para aprender a aprender	Inteligencia intrapersonal Inteligencia interpersonal
Conciencia y expresiones culturales	Inteligencia viso-espacial Inteligencia musical Inteligencia corporal-cinética
Competencias sociales y cívicas	Inteligencia interpersonal
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor	Inteligencia intrapersonal

Fuente: elaboración propia, considerando las competencias clave descritas en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero.

Por otro lado, el modelo de trabajo basado en las IM está estrechamente ligado con los principios y fines del currículum de Educación Infantil, principalmente porque ambos buscan como objetivo final el desarrollo integral del niño [...] y dan oportunidades a todos los alumnos, resaltan las diferentes capacidades de las personas, favorecen el trabajo por rincones y por proyectos, posibilitan el trabajo por competencias y el trabajo cooperativo, otorgan especial importancia al desarrollo emocional, favorecen la participación, motivación y autonomía del alumno, así como la atención a la diversidad, fomentan la creatividad de los alumnos y promueven el aprender a aprender, aprender a convivir y aprender a ser (González, 2014, p.16).

En la siguiente tabla se refleja la relación existente entre las IM y las áreas de conocimiento de la etapa de Educación Infantil.

Tabla 3. Áreas de conocimiento de la etapa de EI y su correspondencia con las IM

ÁREAS DE CONOCIMIENTO	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	Inteligencia intrapersonal Inteligencia cinético-corporal Inteligencia viso-espacial Inteligencia interpersonal
Conocimiento del entorno	Inteligencia naturalista Inteligencia interpersonal Inteligencia intrapersonal Inteligencia viso- espacial Inteligencia lógico-matemática
Lenguajes: comunicación y representación	Inteligencia lingüística Inteligencia lógico-matemática Inteligencia musical Inteligencia viso-espacial Inteligencia cinético-corporal

Fuente: Elaboración propia, teniendo en cuenta las áreas de conocimiento establecidas por el Real Decreto 1630/2006

Asimismo, al igual que cada área de conocimiento tiene su correspondencia con los diferentes tipos de IM, los objetivos generales de la etapa de Educación Infantil también encuentran su paralelismo con estas inteligencias:

Tabla 4. Objetivos generales de la etapa de EI y su correspondencia con las IM

Objetivos generales de etapa	Inteligencias múltiples
Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias	Inteligencia corporal-cinestésica Inteligencia intrapersonal Inteligencia interpersonal
Observar y explorar su entorno familiar, natural y social	Inteligencia naturalista Inteligencia interpersonal
Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales	Inteligencia intrapersonal Inteligencia cinético-corporal
Desarrollar sus capacidades afectivas	Inteligencia intrapersonal Inteligencia interpersonal
Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos	Inteligencia interpersonal Inteligencia intrapersonal
Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión	Inteligencia lingüística Inteligencia musical
Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectoescritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.	Inteligencia lógico-matemática Inteligencia lingüística Inteligencia musical Inteligencia viso-espacial Inteligencia corporal-cinestésica

Fuente: elaboración propia, teniendo en cuenta los objetivos generales de etapa establecidos por el Real Decreto 1630/2006

3.5. MOTIVACIÓN E INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Antes de explicar la relación entre motivación e inteligencias múltiples, se hace preciso conceptualizar algunos términos. El término motivación se utiliza asiduamente en todos los niveles de enseñanza tanto por docentes como padres y otros agentes educativos. Es muy común oír comentarios de tipo “Mi hijo está muy desmotivado en la escuela” o “Los profesores deben promover la motivación en los niños para conseguir que aprendan”. Pero, ¿qué es la motivación en el aprendizaje? Este concepto hace referencia al interés del individuo hacia el aprendizaje o hacia las actividades que lo conducen a él. Este interés se puede mantener, disminuir, aumentar dependiendo de numerosos factores intrínsecos y extrínsecos. Estos factores determinan distintos tipos de motivación, entre ellas se encuentra la motivación intrínseca, aquella que nace del individuo que realiza las acciones por interés personal o realización personal y no obedece a factores externos.

Para Murado (2010, citado en García, 2015) durante el proceso de enseñanza de una segunda lengua, la motivación intrínseca es la más importante ya que es positivo que el alumno compruebe sus logros y le produzca satisfacción el simple hecho de aprender, más allá de castigos y refuerzos positivos.

Pero la motivación no se limita al plano intrínseco. Hay otro tipo de motivación, la motivación extrínseca que se da cuando “...la finalidad de la acción, la meta, el propósito tiene que ver con una continencia externa, con un beneficio tangible y exterior” (Huertas, 1997, p. 102). Un buen ejemplo de este tipo de motivación sería la recompensa material que un profesor le otorgaría a un alumno por realizar correctamente una tarea.

Como se ha ido explicando en apartados anteriores, la teoría de las inteligencias múltiples intenta sacar lo mejor de cada alumno, logrando así que el proceso de aprendizaje sea para el estudiante algo propio, familiar, por lo tanto generador de satisfacción, tal como se enunció previamente en la definición de motivación intrínseca.

Pero no se debe olvidar, que un estudiante, tanto como cualquier persona, es más que la suma de sus partes, incluyendo éstas sus inteligencias (las que más se destacan y las que menos sobresalen), y el proceso de enseñanza no debe ser ajeno a esto, estimulando todas estas áreas con los instrumentos adecuados.

Por otro lado, los docentes deben reflexionar sobre aquellos aspectos y actividades que promueven la motivación en los alumnos y para ello la observación es una actividad fundamental en el aula de Educación Infantil. Aunque cada grupo es diferente, algunos autores como M^a Carmen Morón (2011), Encarnación Rodríguez (2010) y Francisca Rosa Pedrosa (2011) describen una serie de aspectos que promueven la motivación en esta etapa educativa. De acuerdo a las aportaciones de dichos autores, a continuación se presenta una tabla de elaboración propia en la que se reflejan aspectos y actividades que promueven la motivación en los alumnos de 5 años así como su paralelismo con los tipos de inteligencia a través de los cuales se puede trabajar en el aula.

Tabla 5. Aspectos y actividades que promueven la motivación en el alumnado de EI y su relación con los distintos tipos de inteligencia

Aspectos que promueven la motivación	Actividades	Inteligencias
El juego como base del aprendizaje	Juego simbólico Juegos cooperativos Juegos motrices	Todas las inteligencias
Implicación del alumnado en el mundo de la imaginación y la fantasía	Historias y cuentos Dramatizaciones Teatro	Inteligencia lingüística
Promover la participación activa y el protagonismo del alumnado	Diálogo y debate: “dejar hablar”	Inteligencia lingüística
Fomentar la curiosidad del alumnado	Excursiones y visitas	Todas las inteligencias
Impulsar la motivación social	Trabajo en equipo: murales, maquetas,etc.	Inteligencia interpersonal Inteligencia lingüística
Promover la creatividad	Actividades plásticas	Inteligencia intrapersonal Inteligencia viso-espacial Inteligencia corporal-cinestésica
Partir de los intereses del alumnado	Proyectos y trabajo por rincones	Todas las inteligencias

Fuente: elaboración propia

3.6. EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL

Se puede considerar el juego como la actividad fundamental de la infancia, en la que el sujeto que juega se entrega plenamente, de esta manera afirma Schiller (1954) lo siguiente: “el hombre solo es completamente hombre cuando juega” (Gutiérrez, 2004, p.154).

Pero el juego no es una actividad exclusiva del ser humano, ni específica de la infancia, ya que el hombre disfruta del placer del juego en todas sus etapas evolutivas. Antunes (2004) indica:

Hoy día, la mayoría de filósofos, sociólogos, etólogos y antropólogos están de acuerdo en ver el juego como una actividad que contiene el objetivo de descifrar los enigmas de la vida y construir un momento de entusiasmo y alegría en la aridez del recorrido humano. Así, jugar significa no extraer de la vida otra finalidad que no sea ella misma (p.32).

3.6.1. Características del juego

Si se realiza una revisión de la bibliografía en torno al juego, se encuentran diversidad de autores que han establecido una serie de características en torno a él. Tomando como referencia las aportaciones de Reina (2009) las características del juego se pueden resumir de la siguiente manera:

- Es una actividad placentera, divertida, que suscita excitación y es elevada positivamente por quien la realiza.
- Es el principal motor de desarrollo en los primeros años de vida del niño a diversos niveles: desarrollo físico, intelectual, afectivo y social.
- Favorece la interacción social y la comunicación, impulsando las relaciones entre iguales y favoreciendo el lenguaje comprensivo y expresivo.
- Tiene un espacio y un tiempo determinados. Cada juego tiene un desarrollo temporal claro, dividido en inicio, desarrollo y final, aunque en Educación Infantil los juegos suelen tener un grado de espontaneidad. Por otro lado, el juego también tiene un espacio determinado para su desarrollo, aunque no necesariamente tiene que constituir un espacio material, ya que la imaginación puede superar la carencia primera.
- Tiene un carácter desinteresado, constituye un medio y un fin en sí mismo. No se juega para obtener algo que no sea el mero placer de hacerlo.
- Todo juego lleva un elemento de tensión. El juego necesita un esfuerzo por parte del niño y es en esa tensión donde puede surgir el aprendizaje, desarrollándose facultades físicas, intelectuales, espirituales y morales.
- Está conectado con la realidad, ya que permite a los niños un mejor conocimiento del mundo que le rodea y favorece su integración.
- Implica acción, ya que los niños corren, saltan, se desplazan, ejecutan acciones que promueven una constante actividad física y mental (Reina, 2009).

3.6.2. Tipología de los juegos

Los juegos se pueden clasificar atendiendo a diversos criterios, por lo tanto no se puede encontrar una única clasificación. Piaget (1959) estableció una clasificación del juego atendiendo a diferentes estadios evolutivos, pero hay que considerar que una vez que aparece un tipo de juego en un estadio, no desaparece el anterior, si no que se perfecciona y estará al servicio del juego posterior. Por otro lado, el juego de construcción aparece en el primer año de vida e irá evolucionando a lo largo de los años.

- Juego funcional. Este tipo de juego comienza en el estadio sensoriomotor del desarrollo (0-2 años). Según Piaget, la mayoría de los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por “asimilación pura”, es decir, por puro placer funcional obteniendo el placer a partir del dominio de las capacidades motoras y de experimentar en el mundo. Algunos ejemplos de este tipo de juego serían: arrastrarse, gatear, balancearse, golpear, agitar, tocar, esconderse...
- Juego simbólico. Este juego se inicia en el estadio preoperacional del desarrollo (2-6 años). Consiste en simular personas, objetos y situaciones que no se encuentran presentes en el momento del juego. Por ejemplo, jugar a “papas y mamás”.

- Juego de reglas. Este tipo de juego comienza en el estadio de las operaciones concretas (7-12 años) y continua hasta el estadio de las operaciones formales (12-18 años). El conocimiento y comprensión de las reglas son requisitos fundamentales para que los niños aprendan a jugar. (Piaget, 1959, citado en Moreno y Rodríguez, s.f).

Otra clasificación del juego sería la siguiente:

- Juegos psicomotores. Son aquellos juegos que ayudan a los niños a descubrir su posibilidad corporal y a su identidad, como los juegos de movimiento, de conocimiento corporal, de discriminación sensorial, etc.
- Juegos cognitivos. Son aquellos juegos que favorecen el desarrollo del pensamiento, la creatividad y la abstracción, como los juegos de memoria, de descubrimiento, manipulativos...
- Juegos sociales. Son aquellos que propician las relaciones y la socialización, como los juegos de reglas y cooperativos.
- Juegos afectivo-emocionales. Son aquellos juegos que favorecen la expresión de emociones, como los juegos de rol o dramáticos.

En función de los participantes, los juegos se clasifican en:

- Juego individual. El niño juega solo, ya sea utilizando juguetes o materiales o ejercitando su cuerpo.
- Juego paralelo. Aunque los niños estén en proximidad, no interactúan entre ellos, sino que juegan de forma individual.
- Juego en pareja. En un principio se basa en la relación adulto-niño, siendo el primero quien dirige la actividad. Por ejemplo, juego de preguntas y respuestas, juegos de balanceo...
- Juego grupal. Se produce interacción entre varios niños y tiene como finalidad promover el desarrollo cognitivo y el desarrollo social. Algunos ejemplos serían juegos de mesa y juegos de carreras o persecuciones.

Dentro de los juegos grupales, se establecen distintos tipos de relaciones, como muestran Blázquez y Ortega (1988), citado en Rodríguez (2013).

- Asociativa: posee carácter lúdico, de disfrute y diversión entre los niños con los adultos y con objetos o juguetes. Pero no hay establecimiento ni organización de las relaciones sociales entre ellos. Ni jerarquía ni división de roles.
- Competitiva: su finalidad es promover, potenciar y desarrollar el esfuerzo personal, asegurar el desarrollo del autoconcepto y la autoestima.

- Cooperativa: los sujetos participan y comparten normas y responsabilidades, se establecen objetivos que abarcan a todo el colectivo organizado. Ayuda a integrar, comprender y asumir todos los puntos de vista, por lo que colabora a superar el egocentrismo y el egoísmo, facilitando los procesos empáticos. (Blázquez y Ortega, 1988 citado en Rodríguez, 2013).

No se debe obviar que el juego tiene una intencionalidad educativa en la etapa de Educación Infantil, por lo que ha de organizarse de un modo significativo y distinto del practicado fuera de la escuela. Reconocerlo y utilizarlo como recurso pedagógico para la observación ofrece informaciones muy ricas para evaluar conocimientos, actitudes y valores.

3.6.3. Influencia del juego en la motivación del alumnado de Educación Infantil

Teniendo en cuenta los apartados anteriores, se puede afirmar que el juego constituye el recurso educativo por excelencia para la infancia. Los niños se sienten profundamente atraídos y motivados por el juego, cuestión que deben aprovechar los educadores para plantear la enseñanza en el aula.

Tal y como apuntan algunos autores, el juego puede constituir un instrumento muy útil ya que a través de él se pueden aprender y reforzar conocimientos y desarrollar valores como el respeto, el compañerismo, la tolerancia, la cooperación, la lealtad, la responsabilidad, la independencia y la autonomía. Estos últimos se desarrollan con más facilidad a través del juego ya que el maestro adopta un papel de animador y orientador convirtiéndose el alumno en el protagonista de la actividad. Por otro lado, el juego también contribuye a la adquisición de las competencias básicas, tan importantes en nuestro sistema educativo. (Jiménez, s.f.).

El uso de los juegos en la enseñanza siempre puede suponer ventajas tanto para alumno como para el profesor [...]. Los juegos nos proporcionan múltiples ventajas si se sabe como emplearlos, entre ellas el carácter motivador, pues se trata de una actividad diferente a la rutina diaria y ello supone que los alumnos pueden practicar las destrezas con un menor esfuerzo (Chacón, 2009).

Los juegos en el aula y en el aprendizaje de las lenguas extranjeras son un elemento clave que pueden captar la atención y aumentar la motivación de los alumnos ya que a través de ellos, los niños pueden comprobar sus conocimientos y hacer uso de la lengua para comunicarse.

Considerar el componente lúdico puede constituir un medio para conseguir un fin, la motivación y como consecuencia el aprendizaje y uso de la lengua inglesa. Creando un ambiente positivo el docente conseguirá captar el interés de los alumnos y el aprendizaje será más efectivo.

Los alumnos tienen que tener la sensación de que aprenden sin esfuerzo y se pueden seleccionar una serie de actividades lúdicas para que se diviertan en clase, aprendan en clase, jueguen en clase , y por lo tanto “aprendan jugando” (Ledo, 2011).

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1. CONTEXTUALIZACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL GRUPO-CLASE

La propuesta de intervención está dirigida a los alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil del aula de 5 años. Dicha aula se encuentra en un centro público de Educación Infantil y Primaria ubicado en una pedanía de la ciudad de Cartagena, localidad perteneciente a la Región de Murcia. Dicho centro cuenta con 265 alumnos y oferta los niveles educativos de 2º ciclo de Educación Infantil y Educación Primaria, todos ellos con una línea educativa por nivel.

El nivel socioeconómico de las familias es medio y medio-bajo, dedicándose la mayoría de ellas a ocupaciones del sector primario como la agricultura y la ganadería. El alumnado del centro reside en la pedanía y son originarios de la zona, pero hay que señalar la gran afluencia de población magrebí en los últimos años y con ello la escolarización de numerosos alumnos tanto en Educación Infantil como en Educación Primaria. El grupo está compuesto por 15 alumnos, residentes en la zona y todos de origen español, excepto cinco alumnos de origen marroquí. Estos alumnos están escolarizados desde los 3 y 4 años en el centro y hablan español. Se trata de un grupo cohesionado y que no suelen tener problemas de convivencia.

4.2. JUSTIFICACIÓN LEGISLATIVA

La presente unidad didáctica se denomina “*Let's play in English*” y se ajusta a los requerimientos establecidos en la legislación vigente que regula dichos estudios, la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, de Educación y el Decreto número 254/2008, de 1 de agosto, por el que se establece el currículo del Segundo Ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

En concreto, en esta UD se trabajan las siguientes áreas y bloques que engloba el 2º ciclo de Educación Infantil:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

Bloque 2. Juego y movimiento.

- Conocimiento del entorno

Bloque 3. Cultura y vida en sociedad

- Lenguajes: comunicación y representación

Bloque 1. Lenguaje verbal

Bloque 3. Lenguaje artístico

Bloque 4. Lenguaje corporal

4.3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

-Desarrollar las inteligencias lingüística, corporal-cinestésica, viso-espacial e interpersonal a través del juego.

-Facilitar el uso oral de la lengua extranjera para comunicarse en actividades dentro del aula.

- Estimular el interés en diferentes intercambios comunicativos a través de los juegos.
- Transmitir el valor del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.
- Promover una correcta relación interpersonal del alumnado.

4.4. COMPETENCIAS CLAVE

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) recoge siete competencias clave en el sistema educativo español: comunicación lingüística, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales.

Aunque la normativa aplicable en Educación Infantil no concreta su tratamiento en esta etapa, su inclusión se lleva a cabo de forma implícita en los enunciados que componen los bloques y las áreas de conocimiento. Por lo tanto, en esta etapa, cada una de las competencias se adquiere a través de las distintas áreas de conocimiento y objetivos generales y específicos. Concretamente, en esta unidad didáctica se desarrollan las siguientes competencias:

-Competencia en comunicación lingüística. Se refiere a la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita. En esta unidad didáctica, esta competencia es inherente a ella, ya que es característica de la lengua extranjera y se desarrollará a través de las interacciones que tengan lugar en las diversas actividades.

-Competencias sociales y cívicas. Incluye la capacidad de comunicarse de manera constructiva en diversos entornos sociales y culturales, mostrar empatía y tolerancia y conocer las habilidades para interactuar de forma eficaz en el ámbito público, así como interés para resolver problemas que pueden aparecer en el ámbito escolar y en la comunidad. Respecto a la presente unidad didáctica, se pretende que los niños interactúen con sus compañeros a través del juego y se desarrolle un clima de convivencia, respeto y escucha activa a través de las distintas sesiones.

-Aprender a aprender. Es una de las principales competencias, que implica que el alumnado desarrolle su capacidad para iniciar y mantener el aprendizaje y trabajar de manera individual o colectiva para conseguir sus objetivos. A través de esta unidad didáctica, el niño aprenderá a través del juego diferentes contenidos que irá asociando a lo largo de las diferentes sesiones.

4.5. TEMPORALIZACIÓN

La unidad didáctica se llevará a cabo en los dos primeros trimestres del curso, realizando dos sesiones mensuales de media hora cada una, ya que el horario destinado en el grupo para la enseñanza del inglés es de 1 hora y media semanal dividida en tres sesiones de media hora cada una. Se ha decidido destinar esta unidad didáctica desde el inicio de curso ya que es un momento clave para despertar el interés por la lengua inglesa. Por otro lado, dos trimestres es tiempo suficiente para valorar la adecuación de la unidad didáctica al grupo y realizar las modificaciones pertinentes. A continuación se presenta una tabla donde se recoge la temporalización de la UD:

Tabla 6. Temporalización de la unidad didáctica

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
3^asemana Septiembre			Sesión 1 30'		
2^asemana Octubre			Sesión 2 30'		
4^asemana Octubre			Sesión 3 30'		
2^asemana Noviembre			Sesión 4 30'		
4^asemana Noviembre			Sesión 5 30'		
2^asemana Diciembre			Sesión 6 30'		
3^asemana Diciembre			Sesión 7 30'		
2^asemana Enero			Sesión 8 30'		
4^asemana Enero			Sesión 9 30'		
2^asemana Febrero			Sesión 10 30'		
4^asemana Febrero			Sesión 11 30'		
2^asemana Marzo			Sesión 12 30'		

Fuente: elaboración propia

4.6. CONTENIDOS

En educación infantil, los contenidos se pueden organizar en tres tipos: conceptuales, procedimentales y actitudinales. En esta unidad didáctica se empleará el juego como actividad principal a lo largo de todas las sesiones con la finalidad de conseguir el objetivo principal, el aumento de la motivación en los niños. Los juegos estarán relacionados con los contenidos recogidos en la programación de aula de 5 años de lengua inglesa y serán de diversos tipos con el objetivo de ofrecer distintas modalidades de juego que promueven la participación del alumnado según sus intereses: juegos psicomotores que impliquen acción, movimiento y autoconocimiento personal , juegos cognitivos que favorezcan el desarrollo del pensamiento y la creatividad y juegos grupales y de reglas que fomenten la cooperación y la interacción entre los alumnos.

A continuación se detallan los tres tipos de contenidos a trabajar en esta unidad didáctica.

I) Contenidos conceptuales

- Greetings: hello, my name is..., how are you?
- Feelings: good, sad, not so good, tired, sleepy and hungry.
- The weather: today it's...sunny, cloudy, rainy, windy and snowy.
- Colors: red, orange, yellow, blue, green, purple, pink, brown, white and black.
- Halloween: pumpkin, witch, bat, spider, cat,

- Christmas time: christmas tree, ball, star, gift, snowman, bell, hat, christmas stocking, Santa Claus.
- The numbers: 1 to 10.
- My face: eyes, mouth, nose and ears.
- Animals: domestic animals and wild animals.
- Shapes: heart, circle, triangle, square.
- Fruits: orange, banana, apple, pear.
- Easter: bunny, easter eggs.

II) Contenidos procedimentales

- Identificación de conceptos y uso del vocabulario con o sin apoyo visual.
- Comprensión oral de conceptos y expresiones en inglés relacionada con los contenidos y rutinas.
- Respuesta verbal o física en los diferentes juegos.
- Comprensión y aceptación de normas y reglas de los diferentes juegos.

III) Contenidos actitudinales

- Participación del alumnado en interacciones orales en lengua extranjera en rutinas y situaciones habituales de comunicación.
- Interés y entusiasmo por emplear vocabulario ya conocido.
- Interés y gusto por participar en los diferentes juegos.
- Respeto a los compañeros y al docente en los diferentes juegos.

4.7. METODOLOGÍA

En esta propuesta de intervención se empleará una metodología activa y participativa, donde los alumnos serán los protagonistas de su aprendizaje y construirán su propio conocimiento a través de las diversas actividades. Se parte de la realidad y la experiencia del alumnado, así como de sus conocimientos previos gracias a la información recogida por la maestra de inglés que imparte docencia en el aula. Esta metodología se caracteriza por ser:

- *Lúdica*. Se emplea el juego como motor de aprendizaje en las actividades.
- *Interactiva*. Uno de sus objetivos es promover el diálogo y la interacción entre los alumnos en un ambiente cálido y afectivo, donde prime el respeto y la tolerancia entre sus miembros.
- *Creativa y flexible*. No responde a modelos rígidos ni autoritarios. Abandona la idea de que las cosas solo pueden conseguirse de una forma.
- *Fomentar la conciencia grupal*. Promueve la cohesión grupal generando en sus miembros un sentimiento de pertenencia.

- *Formativa.* Se prioriza la formación de los alumnos, promoviendo el pensamiento crítico, la escucha tolerante, el diálogo y el debate respetuoso.
- *Procesual.* Se aprenden contenidos, pero se prioriza el proceso de aprendizaje.

El docente será un guía y facilitador durante todo el proceso, estableciendo en todo momento un clima cálido y afectivo donde prime la comunicación, la interacción entre los alumnos, la colaboración y la cooperación a través de actividades en gran grupo y en pequeño grupo, el juego como motor de aprendizaje y las actividades individuales con el objetivo de respetar los diferentes ritmos de aprendizaje.

Se emplearán diferentes materiales, como flashcards, juegos y materiales creados por el propio docente y en algunas ocasiones se emplearán canciones para introducir el juego a realizar y/o se recordará el vocabulario a emplear en cada sesión. Posteriormente, el docente explicará el juego a realizar y los alumnos participarán de forma activa, animados por él mismo, que también participará en algunos juegos con el objetivo de desarrollar al máximo la motivación del alumnado.

4.8. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

SESIÓN 1. HELLO, WHAT'S YOUR NAME?		
OBJETIVOS		RECURSOS MATERIALES
-Desarrollar diferentes tipos de inteligencia. -Participar y disfrutar en los diferentes juegos. -Recordar los nombres de los compañeros. - Aprender a saludar y a presentarnos a otros en inglés.		- Pizarra digital interactiva. - Canción “Make a circle”.
DURACIÓN	ESPACIO	JUEGO
30 minutos	Aula 5 años	- My name is... - Who is missing?
ACTIVIDAD 1 Make a circle (5 min)	Los niños escucharán la canción “Make a circle” (anexo 1) y harán un gran círculo siguiendo los movimientos de la canción, hasta quedar sentados en el suelo para presentarse a los demás compañeros.	
ACTIVIDAD 2 My name is... (10 min)	Una vez que los niños y el docente están sentados en el suelo, al azar, un niño deberá presentarse al resto con la frase “My name is ...” y realizar un gesto o movimiento. El niño que esté a su lado se presentará y hará lo mismo realizando también el gesto o movimiento de su compañero y así sucesivamente hasta que todos se hayan presentado.	
ACTIVIDAD 3 Who is missing? (15 min)	Los niños estarán sentados en sus correspondientes sillas y el docente, al azar, elegirá a uno de ellos que deberá darse la vuelta mientras que otro niño se levantará y esconderá en el baño dentro del aula. El resto de niños cambiará de sitio. El primer niño deberá darse la vuelta, observar a sus compañeros y adivinar quién de ellos no se encuentra en su sitio.	
COMPETENCIAS CLAVE	-Competencia en comunicación lingüística. -Competencia para aprender a aprender. -Competencias sociales y cívicas.	
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	-Inteligencia corporal-cinestésica. - Inteligencia lingüística. -Inteligencia viso-espacial.	
EVALUACIÓN	Se empleará la observación directa teniendo en cuenta los siguientes indicadores: -Muestra interés por participar. -Escucha y está atento en el transcurso de las actividades. - Se presenta a los demás empleando la lengua inglesa. -Realiza los gestos y movimientos correspondientes a canción y juegos.	

SESIÓN 2. HOW ARE YOU TODAY?		
OBJETIVOS		RECURSOS MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar diferentes tipos de inteligencia. - Disfrutar mediante el juego. - Aprender a expresar como nos sentimos en inglés. - Emplear vocabulario relacionado con la temática. 		<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra digital. -Canción Hello!. -Flashcards feelings. -Botes apilables de colores.
DURACIÓN	ESPACIO	JUEGO
30 minutos	Aula 5 años	<ul style="list-style-type: none"> - The tower game - Invisible word
ACTIVIDAD 1 Hello! (5 min)	Los niños escucharán la canción “Hello!” (anexo 2) que cantarán y escenificarán con los correspondientes gestos.	
ACTIVIDAD 2 The tower game (10 min)	El docente recordará a los niños vocabulario referente a diferentes estados en inglés a través de flashcards (anexo 3): good, sleepy, hungry, not so good y los niños lo repetirán en inglés. A continuación, realizarán un juego con dichas flashcards, que consistirá en realizar una gran torre empleando también botes apilables de colores. Un niño saldrá y cogerá un bit, dirá su nombre en inglés y lo colocará en el suelo, a continuación otro niño colocará un bote apilable y así sucesivamente hasta tener terminada la torre.	
ACTIVIDAD 3 Invisible word (10 min)	Empleando las flashcards de la actividad anterior, el docente las colocará pegadas en la pizarra y los niños irán nombrando las diferentes palabras en inglés. A la siguiente tanda quitará una de las flashcards, dejando el espacio correspondiente y los niños deberán nombrar todas las palabras, incluyendo la flashcard que fue eliminada.	
COMPETENCIAS CLAVE	<ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística. - Competencia para aprender a aprender. 	
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	<ul style="list-style-type: none"> - Inteligencia lingüística. -Inteligencia corporal-cinestésica. -Inteligencia visoespacial. 	
EVALUACIÓN	<p>Se empleará la observación directa considerando los siguientes criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza los gestos y movimientos correspondientes a la canción. -Repite el vocabulario enseñado por la maestra. -Participa en los juegos de la sesión. 	

SESIÓN 3. WHAT'S THE WEATHER?		
OBJETIVOS		RECURSOS MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> - Participar y disfrutar a través del juego. -Aprender a respetar las reglas de un juego. - Desarrollar diversos tipos de inteligencia. - Consolidar vocabulario relacionado con la temática. 		<ul style="list-style-type: none"> - Flashcards “The weather” - 3 tableros de juego atmosférico. - 3 dados. -Prendas de diferentes estaciones.
DURACIÓN	ESPACIO	JUEGO
30 minutos	Aula 5 años Aula de psicomotricidad	<ul style="list-style-type: none"> - What's the weather? - What season are we in? - The weather game
ACTIVIDAD 1 What's the weather? (5 min)	El docente colocará diversas imágenes sobre el tiempo atmosférico (sol, lluvia, viento, nubes, tormenta y nieve) (anexo 4) dispersas por el suelo y los alumnos se moverán por la sala. Posteriormente dirá el nombre de una de las tarjetas, por ejemplo “Sunny” y los niños deberán correr y colocarse encima de la imagen correspondiente, y así sucesivamente con el resto de imágenes.	
ACTIVIDAD 2 What season are we in? (10 min)	El docente sacará de una maleta diferentes prendas de ropa pertenecientes a diferentes estaciones. Cada niño seleccionará una prenda y dirá el nombre en inglés de la estación que corresponde a esa prenda (winter, spring, summer o fall); si no se acuerda escenificará la estación con gestos. A continuación, el docente elegirá a un niño al azar y éste tendrá que ser vestido por los demás niños solo con prendas correspondientes a la estación en la que se encuentran ahora (otoño= fall).	
ACTIVIDAD 3 The weather game (15 min)	Los niños jugarán a un juego de mesa (anexo 5) por equipos relacionado con el tiempo atmosférico empleando un dado de seis caras en el que habrá contenido imágenes relativas al tiempo (sol, lluvia, viento, nublado, sol y nubes y nieve). Cada niño tirará el dado y avanzará a la casilla correspondiente.	
COMPETENCIAS CLAVE	<ul style="list-style-type: none"> -Competencias sociales y cívicas. -Competencia en comunicación lingüística. -Competencia para aprender a aprender. 	
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	<ul style="list-style-type: none"> -Inteligencia viso-espacial. -Interpersonal interpersonal. -Inteligencia corporal-cinestésica. 	
EVALUACIÓN	<p>Se empleará la observación directa teniendo en cuenta los siguientes criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realiza las acciones motoras correspondiente, en este caso correr. -Participa en el juego de mesa con sus compañeros. -Asocia vocabulario e imágenes relativos al tiempo atmosférico. - Aprender a respetar las reglas de un juego. 	

SESIÓN 4. HALLOWEEN		
OBJETIVOS		RECURSOS MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar diferentes inteligencias. -Disfrutar participando en los diferentes juegos. -Aprender vocabulario relacionado con la unidad didáctica. - Asociar el vocabulario aprendido con las imágenes correspondientes. 		<ul style="list-style-type: none"> -Imágenes de personajes de halloween. -Puzzle de esqueleto.
DURACIÓN	ESPACIO	JUEGO
30 minutos	Aula de psicomotricidad	<ul style="list-style-type: none"> - Skeletal puzzle - Halloween game - Halloween characters
ACTIVIDAD 1 Skeletal puzzle (10 min)	<p>El docente traerá al aula un puzzle de esqueleto formado por varias piezas que serán los correspondientes huesos. Los niños tendrán que formarlo a la vez que repasarán las diferentes partes del cuerpo diciéndolas de forma oral (head, shoulders, knees, toes).</p>	
ACTIVIDAD 2 Halloween game (10 min)	<p>En este juego los niños se colocarán de pie repartidos por la sala y el docente mostrará imágenes (anexo 6) de personajes de Halloween que los alumnos ya conocen (witch, ghost, pumpkin, bat, spider and cat). A la vez que muestra las imágenes, dirá su nombre en inglés y los niños deberán imitar a los personajes (si toca bat= murciélagos, los niños imitarán el movimiento del vuelo, si toca spider, andarán a cuatro patas por el suelo y así sucesivamente).</p>	
ACTIVIDAD 3 Halloween characters (10 min)	<p>El docente repartirá entre los alumnos pequeñas imágenes (anexo 6) de los personajes característicos en Halloween (witch, ghost, pumpkin, bat, spider, cat) y se lo pegarán en la camiseta con una pegatina. Cada dos niños serán un personaje. Formarán un amplio círculo y en el centro se colocará un niño. El docente nombrará a un personaje y el niño/a colocado en medio del círculo deberá cazar a los compañeros correspondientes. Los personajes nombrados podrán salvarse de dos maneras: no siendo pillados o dirigiéndose a la “hunted house”, una zona de la sala que habrá sido delimitada para este juego.</p>	
COMPETENCIAS CLAVE	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística. -Competencia para aprender a aprender. -Competencias sociales y cívicas. 	
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	<ul style="list-style-type: none"> -Inteligencia viso-espacial. -Inteligencia corporal-cinestésica. -Inteligencia lingüística. 	
EVALUACIÓN	<p>Se empleará la observación directa considerando los siguientes criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participa activamente en los juegos. - Está atento a las explicaciones de los juegos. -Realiza las acciones correspondientes en los juegos: correr, imitar, realizar el puzzle. -Emplea vocabulario relacionado con la temática. 	

SESIÓN 5. COLORS!		
OBJETIVOS		RECURSOS MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> -Disfrutar participando en los diferentes juegos. -Asentar vocabulario a través del juego. - Desarrollar diversos tipos de inteligencia. 		<ul style="list-style-type: none"> -Papeles de colores en forma de huella. -Folios de colores. -Aros de colores.
DURACIÓN	ESPACIO	JUEGO
30 minutos	Sala de psicomotricidad	<ul style="list-style-type: none"> - Colored footprints - The cocodrile - Simon says
ACTIVIDAD 1 Colored footprints(10 min)	El docente colocará pegadas en el suelo huellas de papel de diferentes colores repartidas por toda la sala. Los niños deberán seguir el camino pisando las huellas mientras que dicen el color en inglés. A continuación, el docente dirá un color, por ejemplo “pink” y los alumnos deberán colocarse encima de la huella correspondiente sobre un pie, manteniendo el equilibrio.	
ACTIVIDAD 2 The cocodrile (10 min)	El docente les contará a los niños que la clase se ha convertido en un lago de cocodrilos y la única manera que tienen de atravesarlo es a través de un camino que estará formado por aros. En cada aro habrá colocadas dos folios de distintos colores. Los niños estarán sentados en círculo e irán saliendo uno a uno. El docente les indicará que folio de las dos que hay en el aro tiene que pisar para poder pasar al siguiente aro, por ejemplo “red”. Si se equivocan les pillara el cocodrilo y tendrán que comenzar de nuevo.	
ACTIVIDAD 3 Simon says... (10 min)	Los niños jugarán a “Simon says...” empleando la temática de los colores. En cada ronda, un niño será Simon y le dirá a los demás la siguiente frase: “touch something red” y los niños tendrán que tocar algo de ese color, y así con todos los colores posibles.	
COMPETENCIAS CLAVE	<ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística. - Competencia para aprender a aprender 	
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	<ul style="list-style-type: none"> -Inteligencia lingüística. -Inteligencia viso-espacial. -Inteligencia corporal-cinestésica. 	
EVALUACIÓN	<p>Se utilizará la observación teniendo en cuenta los siguientes indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Participa en los diferentes juegos. -Realiza las acciones que se le pide: pasar de aro en aro, pisar el folio correspondiente. -Emplea el vocabulario correspondiente a los colores. 	

SESIÓN 6. MY FACE		
OBJETIVOS		RECURSOS MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> -Disfrutar jugando en las diferentes actividades. - Repasar vocabulario relacionado con la unidad. -Desarrollar diferentes inteligencias. 		- Mr. Potato de gomaeva.
DURACIÓN	ESPACIO	JUEGO
30 minutos	Aula de 5 años	- Mr. Potato
ACTIVIDAD 1 Mr Potato (10 min)	El docente traerá un Mr. Potato (anexo 8) de gran tamaño realizado con gomaeva para repasar las partes de la cara y repartirá entre todos los alumnos un Mr. Potato de menor tamaño para cada uno. A continuación, todos los niños le quitarán las diferentes partes a Mr. Potato y un niño será encargado de ir nombrando las partes que los demás compañeros deberán colocar.	
ACTIVIDAD 2 Complete your Mr.Potato (10 min)	En este juego, el docente esconderá por el aula las diferentes partes de Mr. Potato (eyes, nose, mouth, ears and arms). Se harán equipos de 3-4 niños y cada uno de ellos deberá completar la cara de Mr. Potato con las indicaciones que dé el docente. Éste nombrará una parte de la cara en inglés y los niños deberán buscarla por el aula y colocarla en el lugar correcto y así sucesivamente con todas las partes.	
ACTIVIDAD 3 Play with Mr. Potato (10 min)	El docente dejará jugar a los niños libremente con Mr. Potato.	
COMPETENCIAS CLAVE	<ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística. -Competencia para aprender a aprender. 	
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	<ul style="list-style-type: none"> -Inteligencia lingüística. -Inteligencia viso-espacial. -Inteligencia corporal-cinestésica. 	
EVALUACIÓN	<p>Se empleará la observación directa como técnica de evaluación considerando los siguientes criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Muestra interés por participar en los diferentes juegos. -Realiza las acciones que se le pide: colocar las diferentes piezas, buscar los elementos por el aula. -Emplea vocabulario relacionado con la temática. 	

SESIÓN 7. CHRISTMAS IS COMING TO TOWN		
OBJETIVOS	RECURSOS MATERIALES	
DURACIÓN	ESPACIO	JUEGO
-Disfrutar a través del juego. -Aprender vocabulario relacionado con la Navidad. -Desarrollar diferentes inteligencias.	-Árbol de navidad de gomaeva -Círculos de colores de gomaeva -Adornos navideños -Túnel -Ladrillos de plástico -Aros de colores -Flashcards Christmas.	
ACTIVIDAD 1 I'm a christmas tree (10 min)		Un niño representará el papel de árbol de navidad a través de la postura que prefiera pero con la consigna de quedarse inmóvil en el sitio. Los demás lo decorarán con distintos adornos navideños pero tendrán que seguir un circuito antes de colocar cada adorno en el cuerpo de su compañero (saltar de aro en aro, pasar dentro del túnel y mantener el equilibrio a lo largo de un puente hecho con ladrillos de plástico). Contarán con un tiempo determinado que será marcado por la maestra. A la señal de "stop" los niños quedarán parados en el sitio y otro niño será el siguiente árbol.
ACTIVIDAD 2 Christmas tree (10 min)		El docente pegará en la pared un árbol de navidad de gomaeva y los niños tendrán que decorarlo con distintas piezas que estarán escondidas por el aula relacionadas con el vocabulario aprendido en las clases de inglés (balls=bolas, star= estrella, gifts= regalos, bells= campanas). Cada una de esas imágenes será de diferente color, por lo que el docente dará indicaciones al grupo "Look for a green ball= buscad la bola verde). Se recordará a los alumnos que se trata de un juego en gran grupo y todos son importantes en la búsqueda.
ACTIVIDAD 3 Bingo! (10 min)		Los niños jugarán al bingo, empleando tarjetas relativas al vocabulario que conocen sobre navidad (anexo 9): snowman, bell, gift, hat, christmas stocking, Santa Claus. Los niños colocarán en sus mesas 4 de las 6 tarjetas relativas al vocabulario. El docente irá diciendo el nombre de cada palabra empleando apoyo visual. Si el alumno tiene la misma tarjeta que el docente muestre, le dará la vuelta. El primer niño que de la vuelta a todas las tarjetas gritará "bingo".
COMPETENCIAS CLAVE		-Competencia para aprender a aprender. - Competencia en comunicación lingüística.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES		-Competencia lingüística. -Competencia viso-espacial. -Competencia corporal-cinestésica.
EVALUACIÓN		Se empleará la observación directa considerando los siguientes criterios: -Participa en los diferentes juegos. -Realiza las acciones que se le pide: busca los elementos, decora el árbol. - Entiende conceptos y frases sencillas en inglés.

SESIÓN 8. HOW DO I FEEL?		
OBJETIVOS	RECURSOS MATERIALES	
DURACIÓN	ESPACIO	JUEGO
- Desarrollar diversos tipos de inteligencia. -Expresar las emociones en inglés. -Disfrutar participando en los diferentes juegos. -Consolidar el vocabulario aprendido en la unidad didáctica.	Aula de 5 años	-Canasta de basket infantil. -Canción “If you are happy”. -Imágenes feelings.
ACTIVIDAD 1 If you are happy (5 min)		Los niños escucharán la canción “If you are happy” (anexo 10) y la cantarán realizando los gestos que muestra el video.
ACTIVIDAD 2 Mimic game (10 min)		Los niños realizarán un juego de mímica. Cada uno de ellos deberá representar con gestos uno de los estados de ánimo que conoce (happy, angry, sleepy, scared, surprised) y el resto de niños deberá adivinarlo diciendo el nombre en inglés.
ACTIVIDAD 3 English basketball (15 min)		El docente mostrará a los alumnos diferentes imágenes en papel de los diferentes estados de ánimo (anexo 11). Cada alumno cográ un papel (se le dejará escoger el que prefieran), dirá la palabra en inglés y hará una bola con el papelito a modo de pelota que deberá encestar en una canasta de basket.
COMPETENCIAS CLAVE		-Competencia en comunicación lingüística. -Competencias sociales y cívicas. -Competencia para aprender a aprender.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES		-Inteligencia corporal-kinésica. - Inteligencia lingüística. -Inteligencia visual-espacial.
EVALUACIÓN		Se empleará la observación directa teniendo en cuenta los siguientes criterios: -Muestra interés por participar. -Realiza las acciones correspondientes en cada juego: mímica, lanzar la bola. -Expresa las emociones en inglés.

SESIÓN 9.SHAPES!		
OBJETIVOS		RECURSOS MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> -Disfrutar a través del juego. -Asentar vocabulario específico de la unidad didáctica. - Desarrollar diversos tipos de inteligencia. 		<ul style="list-style-type: none"> -Flashcards -5 juegos de Tangram -Figuras geométricas -Bolsa
DURACIÓN	ESPACIO	JUEGO
30 minutos	Sala de psicomotricidad Aula de 5 años	<ul style="list-style-type: none"> - We are shapes - What shape is in? - Tangram
ACTIVIDAD 1 We are shapes (10 min)	Se harán dos equipos de juego y el docente dirá en inglés una forma geométrica de las que han aprendido en clase apoyándose en la imagen de una flashcard. Los niños deberán tumbarse en el suelo y formar la figura correspondiente. En cada equipo habrá un encargado de ayudar a los compañeros a adoptar la postura correcta y supervisar que la figura geométrica esté bien realizada.	
ACTIVIDAD 2 Touch and guess (10 min)	En esta actividad, el docente traerá al aula una bolsa con figuras geométricas en su interior, en este caso triángulos, círculos y cuadrados. Cada alumno se tapará los ojos con un pañuelo o venda y meterá la mano en la bolsa, cogerá una figura y a través del tacto tendrá que adivinar de cual se trata. Por último, dirá su nombre en inglés.	
ACTIVIDAD 3 Tangram (10 min)	En esta sesión, los alumnos jugarán al tangram (anexo 12) en grupos de tres, un juego manipulativo donde se tienen que formar figuras empleando diversas figuras geométricas.	
COMPETENCIAS CLAVE	<ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística. -Competencias sociales y cívicas. -Competencia para aprender a aprender 	
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	<ul style="list-style-type: none"> -Inteligencia lingüística -Inteligencia interpersonal -Inteligencia viso-espacial 	
EVALUACIÓN	Se empleará la observación considerando los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"> -Participa de forma activa en los juegos. -Escucha y presta atención. -Asocia vocabulario con objetos manipulativos. 	

SESIÓN 10. FRUITS!		
OBJETIVOS		RECURSOS MATERIALES
-Disfrutar participando en los juegos. -Interactuar con los compañeros en situaciones comunicativas de lengua inglesa. - Desarrollar diversos tipos de inteligencia.		-Plastilina de diferentes colores -Monedas de papel
DURACIÓN	ESPACIO	JUEGO
30 minutos	Aula de 5 años	- The market
ACTIVIDAD 1 Making fruits (15 min).	Los alumnos realizarán distintas frutas usando plastilina de diversos colores de acuerdo al vocabulario aprendido en otras sesiones de inglés (orange, apple, banana, pear, kiwi).	
ACTIVIDAD 2 The market (15 min)	Los alumnos organizarán un mercado de frutas y harán dos equipos: unos serán vendedores y otros compradores. Los propios alumnos establecerán el precio de los productos y lo escribirán en papel. Emplearán monedas de papel para comprar los productos, desde a 1 hasta 5 euros. Los alumnos que sean compradores preguntarán a los vendedores: How much is this? y los vendedores contestarán con el correspondiente número en inglés.	
COMPETENCIAS CLAVE	-Competencia en comunicación lingüística. -Competencias sociales y cívicas. -Competencia para aprender a aprender.	
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	-Inteligencia lingüística. -Inteligencia interpersonal. -Inteligencia corporal-cinestésica.	
EVALUACIÓN	Se empleará la observación teniendo en cuenta los siguientes criterios: -Muestra interés por participar. -Realiza las acciones que se le piden: hacer figuras con plastilina y participar en la simulación. - Interactúa con los compañeros empleando la lengua inglesa.	

SESIÓN 11. ANIMALS!		
OBJETIVOS		RECURSOS MATERIALES
-Recordar los nombres de los animales en inglés. -Disfrutar a partir de los diferentes juegos. -Desarrollar diferentes tipos de inteligencia.		-Cartulinas tamaño 50x65. -Dibujos de animales.
DURACIÓN	ESPACIO	JUEGO
30 minutos	Sala de psicomotricidad	<ul style="list-style-type: none"> - We are animals - Find your similar - Joining points to draw
ACTIVIDAD 1 We are animals (10 min)	Los niños estarán dispersos por la sala y el docente dirá el nombre de un animal en inglés, los niños deberán imitar a dicho animal realizando movimientos característicos. Los animales a imitar serán los siguientes: snake, bird, elephant, monkey, penguin.	
ACTIVIDAD 2 Find your similar (10 min)	Se divide el grupo en tres equipos. El docente asignará a cada equipo un animal de los siguientes: cat, dog, bird, lion, and monkey. Los alumnos deberán moverse por la sala con los ojos cerrados, imitar el sonido del animal que le ha tocado y encontrar al compañero que realiza el mismo sonido.	
ACTIVIDAD 3 Joining points to draw (10 min)	Se divide el grupo en tres equipos y cada niño deberá coger un rotulador. En la pared del aula habrá colocadas tres cartulinas grandes con dibujos de animales (anexo 13) que los niños ya conocen para repasar con rotulador (cat, dog, tortoise and lion). Colocados en la línea de salida, los niños de cada equipo deberán salir de uno en uno cuando el docente lo indique de forma verbal y repasar con el rotulador el animal que mencione en inglés.	
COMPETENCIAS CLAVE	-Competencia para aprender a aprender. -Competencias sociales y cívicas.	
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	-Inteligencia interpersonal. -Inteligencia corporal-cinestésica. -Inteligencia viso-espacial.	
EVALUACIÓN	Se empleará la observación directa teniendo en cuenta los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"> -Respeta las consignas de los juegos. -Participa en los diferentes juegos. 	

SESIÓN 12. EASTER!		
OBJETIVOS	RECURSOS MATERIALES	
DURACIÓN	ESPACIO	JUEGO
- Desarrollar diferentes tipos de inteligencia. - Disfrutar participando en los diversos juegos. - Consolidar conocimientos relacionados con vocabulario en lengua inglesa.	-15 huevos duros -Huevos de pascua de diferentes colores -Plano del aula	
ACTIVIDAD 1 Easter bunny (10 min)	Se colocará un gran conejo realizado con cartulina en la pared del aula y el docente repartirá a los alumnos huevos de diferentes colores hechos con cartulina. Irán saliendo los niños de uno en uno y se le vendrán los ojos. Deberán pegar los huevos encima del conejo y para ello deberán orientarse con las indicaciones de sus compañeros: hot=quiere decir que el niño va bien encaminado, cold= el niño se ha salido de la ruta.	
ACTIVIDAD 2 Egg and spoon race (10 min)	Cada niño sostendrá con su mano una cuchara con un huevo encima de ella. Colocados en la línea de salida, el docente dará la señal “Ready, stady, go! Los niños deberán avanzar hasta la línea de meta evitando que el huevo se caiga.	
ACTIVIDAD 3 Looking for the easter eggs! (10 min)	Los niños deberán buscar por el aula huevos de pascua de diferentes colores que estarán escondidos. Para ello emplearán un plano sencillo (anexo 14) realizado por el docente en donde les indicará los sitios en los que se encuentran los huevos con flechas de diferentes colores. Cuando los encuentren, harán recuento en inglés del número de huevos y nombrarán los colores de cada uno de ellos.	
COMPETENCIAS	-Competencia en comunicación lingüística -Competencia para aprender a aprender. -Competencias sociales y cívicas.	
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	-Inteligencia lingüística. -Inteligencia interpersonal. -Inteligencia corporal-cinestésica.	
EVALUACIÓN	Se empleará la observación teniendo en cuenta los siguientes criterios: - Muestra interés por participar en los juegos. - Participa en la carrera de huevos. - Sigue las indicaciones del mapa y busca los huevos por el aula.	

4.9. EVALUACIÓN

La evaluación en Educación Infantil es una parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que es un instrumento muy valioso que permite recoger los resultados obtenidos de cada uno de los alumnos.

En este caso, la evaluación será global, continua y formativa, empleando la observación directa y sistemática del niño con el objetivo de valorar los procesos a lo largo de todas las sesiones de manera individual y grupal. El docente empleará además un diario de campo donde anotará sus impresiones a lo largo de todas las sesiones considerando los criterios de evaluación establecidos en cada una de ellas. Al final de cada semana, el docente llenará un registro de observaciones para valorar el progreso de los alumnos a lo largo de las sesiones (ver anexo 13).

Por otro lado, colocará en el aula una hoja con el nombre de los alumnos y las diferentes sesiones y al acabar cada sesión, se les pedirá a los alumnos que coloquen una pegatina de cara sonriente si se han divertido y una pegatina de cara triste si no se han divertido (ver anexo 14).

Igualmente, el docente realizará una autoevaluación, es decir, una evaluación de la práctica docente considerando los aspectos más significativos en cuanto a organización del material, tiempo, adecuación de actividades, etc., referente a la unidad didáctica implementada en el aula (ver anexo 15).

5. CONCLUSIONES

Para comenzar este apartado, se recordarán los objetivos propuestos que se marcaron al principio y se analizará si se han conseguido durante la realización de este trabajo fin de grado.

El objetivo principal del trabajo era “incrementar la motivación de los alumnos de 5 años hacia el aprendizaje de la lengua inglesa a través del desarrollo de una unidad didáctica que tenga como referencia la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner y el juego como hilo conductor principal” para el cual se plantearon cuatro objetivos específicos:

-Profundizar en la teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner, conocer las características diferenciadas de cada tipo de inteligencia y su relación con las competencias básicas y áreas de conocimiento en Educación Infantil.

Este objetivo se ha podido cumplir a través del marco teórico, que ha permitido un conocimiento amplio sobre la teoría de las IM, a través del acceso a numerosas fuentes bibliográficas, como videos, artículos y libros del propio autor Howard Gardner así como otros autores especialistas en el estudio de las IM. A través de esta información he podido profundizar en esta teoría, conocer las características de cada inteligencia y su relación con los elementos básicos del currículo de Educación Infantil.

-Identificar las habilidades asociadas a cada tipo de inteligencia.

En cuanto a este objetivo, se puede decir que se ha cumplido gracias a la información aportada por el marco teórico.

-Determinar los aspectos clave que promueven la motivación en el alumnado de Educación Infantil y su relación con las IM.

En cuanto a este objetivo, se ha dado respuesta a través del marco teórico, pero también a través de la observación y conocimiento del grupo en donde imparto docencia.

-Seleccionar un sistema de evaluación acorde a la propuesta de intervención.

Respecto a este objetivo, se ha conseguido estableciendo un sistema de evaluación de acuerdo a los conocimientos previos que tenía de los tipos de evaluación en Educación Infantil, empleando un registro de observaciones.

Debemos recordar que esta propuesta no estableció como objetivo principal el aprendizaje de la lengua extranjera en sí mismo, sino promover la motivación a través de juegos que desarrollasen diferentes inteligencias, por lo que los resultados a esperar se traducirían en participación, implicación, interés y disfrute de los niños en las diversas actividades, derivándose de ello una consiguiente mejora de proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aunque no se ha podido poner en práctica la propuesta de intervención, considero que la unidad didáctica elaborada puede ser una buena herramienta para aplicar en el aula, ya que combina dos aspectos interesantes: IM y juego en Educación Infantil. La mayoría de los niños reacciona positivamente si le planteamos una actividad en forma de juego ya que para ellos resulta más entretenido y divertido realizar actividades que impliquen acción y movimiento, a realizar actividades que implique estar sentados en sus sillas sin poder interactuar con el entorno y sus iguales.

Por ende, considero que esta unidad didáctica se perfila como una propuesta novedosa para incrementar la motivación del alumnado por la lengua inglesa, ya que implica una manera distinta de impartir el idioma extranjero en el centro donde trabajo.

6. CONSIDERACIONES FINALES

En este apartado se comenzará con una reflexión en cuanto a las competencias adquiridas a lo largo del grado en Educación Infantil y en concreto en la realización de este Trabajo Fin de Grado.

Personalmente, considero que he adquirido numerosas competencias a lo largo de esta carrera, aunque he de comentar que no es mi primera titulación cursada, por lo que no he podido cursar todas las asignaturas de este grado en la UNIR, sin embargo, esta segunda titulación me ha resultado más gratificante que la anterior, sobre todo debido a las asignaturas cursadas que me han resultado más útiles e interesantes.

Haciendo referencia a las competencias contempladas en el plan de estudios, he de decir que las referentes a conocimientos disciplinarios (saber) se han adquirido gracias a los conocimientos aportados por las distintas asignaturas y que de forma general estoy satisfecha con lo aprendido en cada una de ellas, ya que tanto la calidad del temario como las actividades me han parecido óptimas.

En cuanto a las competencias profesionales (saber hacer) creo que también se han adquirido gracias en parte a los conocimientos y actividades prácticas realizadas, aspecto que resalto de este plan de estudios, pero sobre todo se han completado gracias a la formación práctica realizada a través del Prácticum I y Prácticum II, que me ha permitido conocer la realidad educativa concreta de un aula y poner en práctica todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la titulación.

Respecto a la elaboración del TFG, y a pesar de las dificultades encontradas que se detallarán más adelante, pienso que también he adquirido las competencias establecidas para este trabajo que están directamente relacionadas con las competencias adquiridas durante la titulación pero que se han completado al finalizar la elaboración del TFG.

Por otro lado, gracias a la realización de este trabajo he podido profundizar y ampliar información en cuanto a la teoría de las IM, temática que siempre ha llamado mi atención y ha hecho plantearme una manera diferente de enseñar que me gustaría aplicar en un futuro cuando sea maestra de Educación Infantil.

En cuanto a las dificultades que he tenido para la realización de este trabajo fin de grado se pueden establecer como principales las siguientes:

1. Dificultad para establecer la temática de trabajo.

Cuando me plantee el tema sobre el que iba a realizar el trabajo, tenía claro que versaría sobre la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner enfocado a un proyecto de intervención, pero conforme empecé a elaborar el marco teórico mis pensamientos cambiaron. En un principio tuve dificultades para determinar los objetivos que pretendía con la realización del trabajo fin de grado y me encasillé en una idea concreta; por otro lado ocupé mucho tiempo para la elaboración del marco teórico, aspecto que retrasó el inicio de la propuesta de intervención.

Por suerte, he podido contar con una directora que me ha acompañado durante todo el proceso de elaboración del TFG y me ha resuelto todas las dudas, así como corregido los fallos y encaminado mi trabajo por el camino correcto.

2. Dificultad para seleccionar la información del marco teórico.

Es tanta la información relativa a la temática de este trabajo, que en algunas ocasiones he tenido dificultades para seleccionar información relevante.

3. Falta de tiempo para la elaboración del trabajo

La realización del trabajo fin de grado en el 2º cuatrimestre coincidió con la asignatura de Prácticum II, la cual tiene una gran carga lectiva, no solo por los trabajos a realizar, sino por la asistencia al centro escolar donde tienen lugar las prácticas. A esto se suma el hecho de mi jornada laboral por las tardes durante la mayor parte del cuatrimestre, por lo que el tiempo necesario para la realización del TFG me ha resultado escaso.

Si a esta cuestión, le sumamos el punto anterior, y a dificultad que tuve para establecer la temática definitiva del trabajo, tenemos como resultado una gran desmotivación a lo largo de todo el proceso de elaboración del TFG.

Respecto a esta cuestión, no me ha quedado más remedio que aprovechar los fines de semana y noches para poder realizar las entregas en los momentos necesarios.

4. Presión por acabar el grado en Educación Infantil

Al constituir el TFG el último requisito para acabar la titulación de Grado en Educación Infantil ha ocasionado en mí un elevado grado de estrés y ansiedad, ya que al no disponer del tiempo que me hubiese gustado y llevando retraso en las entregas, apenas he disfrutado en la realización del trabajo. Si a esto le sumamos que llevo varios años estudiando y anteriormente realicé otra carrera, el cansancio y la presión por acabar se multiplican.

Este es un aspecto que me ha acompañado durante todo el cuatrimestre, pero las ganas de conseguir la titulación y dedicarme en un futuro a la enseñanza, han superado con creces toda estas dificultades.

En definitiva, soy consciente de que durante la realización de este TFG me ha faltado motivación y ganas durante todo el cuatrimestre, por lo que no he podido disfrutar del proceso completamente. Y como futura maestra soy consciente de que la motivación es un aspecto clave en el aprendizaje y si no se disfruta aprendiendo, el proceso es totalmente diferente. Pero por otro lado, he de señalar que esta dificultad me ayudará a enfrentar futuros retos tanto personales como profesionales en el futuro. A pesar de las dificultades halladas en el camino, he ido salvando obstáculos y debo señalar mi esfuerzo y constancia por cumplir mi objetivo que han superado con creces a la falta de motivación sufrida.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

7.1. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Antunes, C. (2004). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea.

Arias, W. (2013). Teoría de la Inteligencia: una aproximación neuropsicológica desde el punto de vista de Lev Vigotsky. *Cuadernos de neuropsicología*, 7(1), 22-37. Recuperado de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-41232013000100002#1a

Armstrong, T. (2006). *Las inteligencias múltiples en el aula: guía práctica para educadores* (2^aedic.). Barcelona: Paidós Ibérica

Chacón, G. (2009). Beneficios del juego y la canción en el aula de inglés. *Innovación y experiencias educativas*, 16. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MINERVA_CHACON_1.pdf

Coria, J. (2010). Las inteligencias múltiples. Un apoyo al proceso educativo. *Revista E-formadores*, 2. Recuperado de http://red.ilce.edu.mx/sitios/revista/e_formadores_pri_10/index.html

De Luca, S.L. (2004). El docente y las inteligencias múltiples. *Revista Iberoamericana de Educación*, 342, 1-16. Recuperado de http://rieoi.org/psi_edu12.htm

García, C. (2015). *Actividades motivadoras y creativas para fomentar el interés de la pre-lectura del inglés en Educación Infantil*. (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Valladolid. Valladolid.

González, C. (2014). *Las Inteligencias Múltiples en el aula de Educación Infantil*. (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Zaragoza. Zaragoza.

Gutiérrez, M. (2004). La bondad del juego, pero... *Escuela abierta: revista de Investigación Educativa*, 7, 153,182. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1065706>

Horch, M. (2008). Educar en competencias. *Cuadernos de Pedagogía*, 376. Recuperado de http://maaz.ihmc.us/rid=1226483170338_730638325_7300/educar%20en%20competencias.pdf

Huertas, J.A. (1997). *Motivación: Querer aprender*. Buenos Aires: Aique

Jiménez, (s.f.). *El juego como instrumento de motivación en el aula*. Universidad de Murcia.

Latorre, A. (2003). *La investigación- acción: conocer y cambiar la práctica educativa*. Graó: España.

ledo, C.O. (2011). Los juegos, una alternativa en la enseñanza del español como lengua extranjera. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 3 (28). Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/ced/28/colv.htm>

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de *Educación*. Boletín Oficial del Estado, 106, de 4 de mayo de 2006.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, 225, de 10 de mayo de 2013.

Mora, J.A. y Martín, M.L. (2007). La Escala de Inteligencia de Binet y Simon (1905) su recepción por la Psicología posterior. *Revista de Historia de la Psicología*, 28(2/3), 307-311.

Moreno, J.A. y Rodríguez, P.L. (s.f.). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. Universidad de Murcia.

Morón, MªC. (2011). La importancia de la motivación en educación infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 12. Recuperado de <http://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7914.pdf>

Muñoz, A., Bocanegra, I., Curquejo, M.I., García, A., Gómez, A., Mateos, A., Mulero, C., Párraga, M. y Salas, A. (2010). Competencias básicas en Educación Infantil. *ClaveXXI. Reflexiones y experiencias en educación*, 2. Recuperado de http://www.clave21.es/files/articulos/CompetenciasEI_o.pdf

Cánovas, Aida

Neisser, U., Boodoo, G., Bouchard Jr, T. J., Boykin, A. W., Brody, N., Ceci, S. J., ... & Urbina, S. (1996). Intelligence: knowns and unknowns. *American psychologist*, 51(2), 77. Recuperado de https://www.mensa.ch/sites/default/files/Intelligence_Neisser1996.pdf

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, *por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato*. Boletín Oficial del Estado, 25, de 28 de enero de 2015.

Pedrosa, F.R. (2011). La motivación y el aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas*, 39. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_39/Francisca_Rosa_Pedrosa_Torres_2.pdf

Piaget, J. (1979). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Psique.

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23^aedición). Consultado en <http://www.rae.es/>

Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil.

Real Decreto 254/2008, de 1 de agosto, *por el que se establece el currículo del Segundo Ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia*. Boletín Oficial de la Región de Murcia, 182, de 6 de agosto de 2008.

Reguero, M.C. (2015). *La teoría de las Inteligencias Múltiples aplicada a la enseñanza de Educación Financiera en Economía de 1º de Bachillerato*. (Trabajo Fin de Master). Universidad de Valladolid, Valladolid. Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/15052/1/TFM-E-49.pdf>

Reina, C. (2009). El juego infantil. *Revista Digital Innovación y experiencias educativas*, 15, 1-9. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf

Rodríguez, E. (2010). Como motivar a los alumnos y desarrollar la creatividad en el aula. *Autodidacta. Revista de la Educación en Extremadura*. Recuperado de http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_5_archivos/18_e_r_lima.pdf

Rodríguez, Mª.J. (2013). *El juego en la etapa de Educación Infantil (3-6 años): El juego social*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Valladolid, Valladolid.

Sternberg, R.J. y Detterman, D.K. (2003). *¿Qué es la inteligencia?: Enfoque actual de su naturaleza y definición*. Madrid: Pirámide.

Villamizar, G. y Donoso, R. (2013). Definiciones y teorías sobre inteligencia. Revisión histórica. *Psicogente*, 16(30), 407-423.
<http://www.mecd.gob.es/educacion-mecd/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/competencias-clave.html>

7.2. REFERENCIAS DE IMÁGENES Y VÍDEOS

Araña [imagen]. (2010). Recuperado de <http://galeria.dibujos.net/animales/la-granja/arana-2-pintado-por-magdalena-7580674.html>

Christmas Vocabulary flashcard Template [imagen]. (s.f.). Recuperado de
<https://www.edrawsoft.com/templates/images/christmas-vocabulary-flashcard.png>

Dibujo de calabaza para Halloween [imagen]. (s.f.). Recuperado de de
<http://fiestas.elembrazo.net/juegos/juego-memory-infantil-para-halloween/dibujo-de-calabaza-para-halloween-2>

Dibujos de fantasmas [imagen]. (2015). Recuperado de <http://misdibujos.de/dibujos-de-fantasmas/>

Gato Persa [imagen]. (2012). Recuperado de de <http://galeria.dibujos.net/animales/gatos/gato-persa-pintado-por-lokusman-9754371.html>

Hello!. Super simple songs. (Director). (2015). [Video] YouTube.

If you're happy. Super simple songs. (Director). (2013). [Video] YouTube.

[Imagen de gato para repasar]. Recuperado de
<http://dibujospararepasarytrazar.blogspot.com/2015/05/animales-para-trazar.html>

[Imagen de perro para repasar]. Recuperado de
<http://mentamaschocolate.blogspot.com.es/2013/11/actividades-de-animales-para-repasar.html>

[Imagen de león para repasar]. Recuperado de
<http://mentamaschocolate.blogspot.com.es/2013/11/actividades-de-animales-para-repasar.html>

[Imagen de tortuga para repasar]. Recuperado de
<http://mentamaschocolate.blogspot.com.es/2013/11/actividades-de-animales-para-repasar.html>

[Imagen del tiempo atmosférico]. Recuperado de
http://t1.uccdn.com/images/5/7/2/img_cual_es_la_diferencia_entre_tiempo_y_clima_24275_6_oo.jpg

[Imagen murciélagos]. Recuperado de <http://animales.dibujos.net/murcielagos/>

[Imagen flashcards feelings]. Recuperado de <https://eslreview.wordpress.com/tag/feelings/>

Juego de mesa sobre el tiempo 1 [imagen]. Recuperado de de
<http://www.nikukyu.es/archivos/juego%20mesa%20tiempo.PNG>

Make a circle. Super simple songs. (Director). (2015). [Video] YouTube.Pachecho, E. (2012).

Hungry. [Imagen]. Recuperado de <http://empacheco.blogspot.com.es/>

Pachecho, E. (2012). Tired. [Imagen]. Recuperado de <http://empacheco.blogspot.com.es/>

Smiley face clip art (imagen). (2014). Recuperado de <http://www.clipartpanda.com/categories/laughing-smiley-face-clip-art>

Trementina bruja[imagen]. (2010). Recuperado de <http://galeria.dibujos.net/dibus/trementina-bruja-pintado-por-cinthia-6933832.html>

7.3. BIBLIOGRAFÍA

Del Pozo, M. (2005). *Una experiencia a compartir: las inteligencias múltiples en el Colegio Montserrat.* Barcelona: Tekman Books.

Gardner, H. (1983). *Frames of Mind. The Theory of Multiple Intelligences.* New York: Basic Books.

Gardner, H. (1995) *Inteligencias Múltiples: La teoría en la práctica.* Barcelona: Paidós

Gardner, H., Feldman, D. H. y Krechevsk, M. (2000). *El proyecto Spectrum. Tomo 1. Construir sobre las capacidades infantiles.* Málaga: Ediciones Morata.

Gardner, H. (2001). *La inteligencia reformulada:* las inteligencias múltiples en el siglo XXI. Barcelona: Paidós

Miró, N. (2012). EntusiasMAT hace reales las matemáticas. *Revista de Didáctica de las Matemáticas, 80,* 85-90. Recuperado de <http://funes.uniandes.edu.co/3619/1/Mir%C3%B32012EntusiasMATNumeros80.pdf>

Morelo, C., Saíz, E. y Esteban, C. (1998). Revisión histórica del concepto de inteligencia: una aproximación al concepto de inteligencia emocional. *Revista Latinoamérica de Psicología, 30*(1), 11-30. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/805/80530101.pdf?>

Salmerón, P. (2002). Evolución de los conceptos sobre inteligencia. Planteamientos actuales de la inteligencia emocional para la orientación educativa. *Revista de la Facultad de Educación, 5,* 97-122. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1957853>

8. ANEXOS

▪ Anexo 1. Canción “Make a circle”

*Make a circle, big big big, small small small, big big big
Make a circle, small, small, hello, hello, hello.*

*Make a circle, round and round, round and round, round and round
Make a circle, round and round, hello hello hello.*

*Make a circle, up up up, down down down, up up up
Make a circle, down down down, now sit down.*

Fuente: Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=ALcL3MuU4xQ>

▪ Anexo 2. Canción “Hello”

*Hello!
Hello!
Hello, how are you?
(Repeat)*

*I'm good!
I'm great!
I'm wonderful!
(Repeat)*

*Hello!
Hello!
Hello, how are you?
(Repeat)*

*I'm tired.
I'm hungry.
I'm not so good.
(Repeat)*

*Hello!
Hello!
Hello, how are you?
(Repeat 3x)*

Fuente: Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=tVlcKp3bWH8>

• Anexo 3. Flashcards “feelings”



Ilustración 1. Good

Recuperado de <http://www.clipartpanda.com/categories/laughing-smiley-face-clip-art>



Ilustración 2. Not so good

Recuperado de <http://www.clipartpanda.com/categories/laughing-smiley-face-clip-art>



Ilustración 3. Hungry

Recuperado de <http://empacheco.blogspot.com.es/2012/02/feelings-and-emotions.html>



Ilustración 4. Tired

Recuperado de <http://empacheco.blogspot.com.es/2012/02/feelings-and-emotions.html>

▪ Anexo 4. Flashcards “the weather”

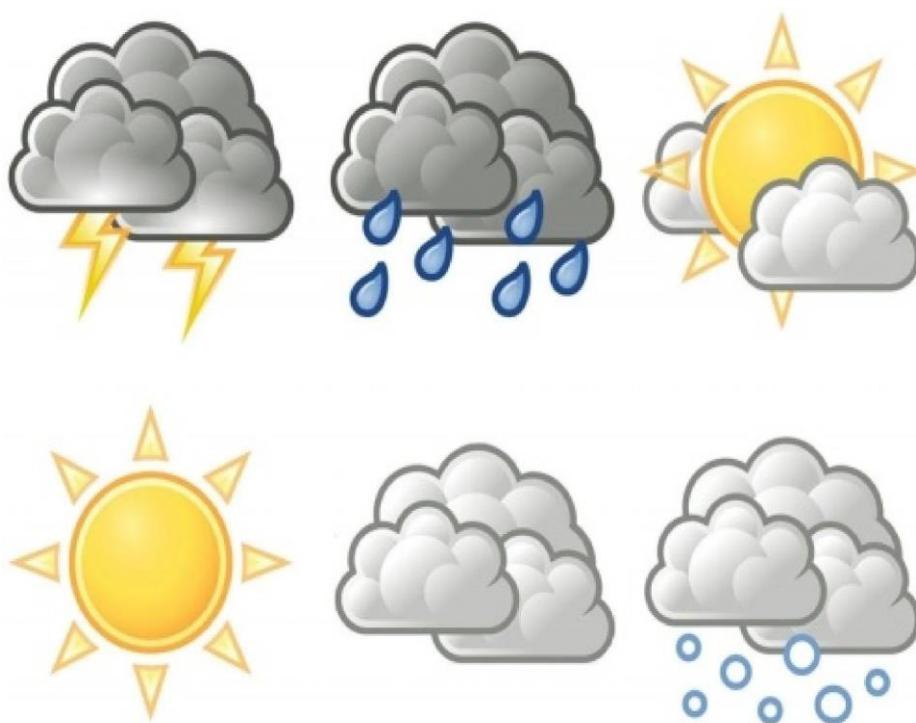


Ilustración 5. The weather

Recuperado de

http://t1.ucdn.com/images/5/7/2/img_cual_es_la_diferencia_entre_tiempo_y_clima_24275_6_00.jpg

▪ Anexo 5. Tablero de juego del tiempo atmosférico



Ilustración 6. The weather game

Recuperado de <http://www.nikukyu.es/archivos/juego%20mesa%20tiempo.PNG>

• Anexo 6. Imágenes halloween



Ilustración 7. Cat

Recuperado de <http://galeria.dibujos.net/animales/gatos/gato-persa-pintado-por-lokusman-9754371.html>



Ilustración 8. Witch

Recuperado de <http://galeria.dibujos.net/dibus/trementina-bruja-pintado-por-cinthia-6933832.html>



Ilustración 9. Bat

Recuperado de <http://animales.dibujos.net/murcielagos/>

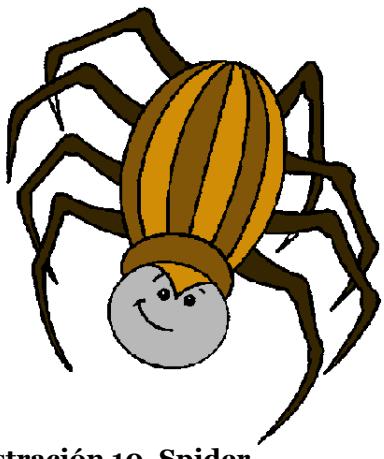


Ilustración 10. Spider

Recuperado de <http://galeria.dibujos.net/animales/la-granja/arana-2-pintado-por-magdalena-7580674.html>



Ilustración 11. Ghost

Recuperado de <http://misdibujos.de/dibujos-de-fantasmas/>



Ilustración 12. Pumpkin

Recuperado de <http://fiestas.elebarazo.net/juegos/juego-memory-infantil-para-halloween/dibujo-de-calabaza-para-halloween-2>

▪ Anexo 7. Mr. Potato



Ilustración 13. Mr Potato

▪ Anexo 8. Flashcards Christmas



Ilustración 14. Christmas vocabulary

Recuperado de <https://www.edrawsoft.com/templates/images/christmas-vocabulary-flashcard.png>

• Anexo 9. Flashcards feelings



Ilustración 15. Feelings II

Recuperado de <http://supersimplelearning.com/resource-center-thumbnails/if-youre-happy-flashcards.png>

• Anexo 10. Canción “If you are happy”

If you're happy happy happy clap your hands.

If you're happy happy happy clap your hands.

If you're happy happy happy clap your hands, clap your hands.

If you're happy happy happy clap your hands.

If you're angry angry angry stomp your feet.

If you're angry angry angry stomp your feet.

If you're angry angry angry stomp your feet, stomp your feet.

If you're angry angry angry stomp your feet.

If you're scared scared scared say, "Oh no!"

If you're scared scared scared say, "Oh no!"

If you're scared scared scared say, "Oh no!" Say, "Oh no!"

If you're scared scared scared say, "Oh no!"

If you're sleepy sleepy sleepy take a nap.

If you're sleepy sleepy sleepy take a nap.

If you're sleepy sleepy sleepy take a nap, take a nap.

If you're sleepy sleepy sleepy take a nap.

If you're happy happy happy clap your hands.

If you're happy happy happy clap your hands.

If you're happy happy happy clap your hands, clap your hands.

If you're happy happy happy clap your hands

Fuente: YOUTUBE. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=l4WNrvVjiTw>

• **Anexo 11. Dibujos de animales**

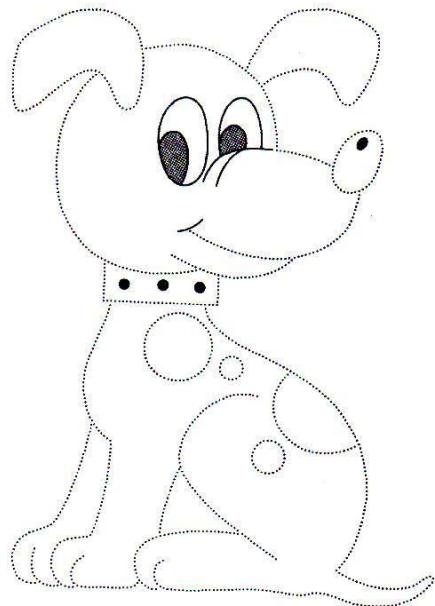


Ilustración 16. Dog

Recuperado de <http://mentamaschocolate.blogspot.com.es/2013/11/actividades-de-animales-para-repasar.html>

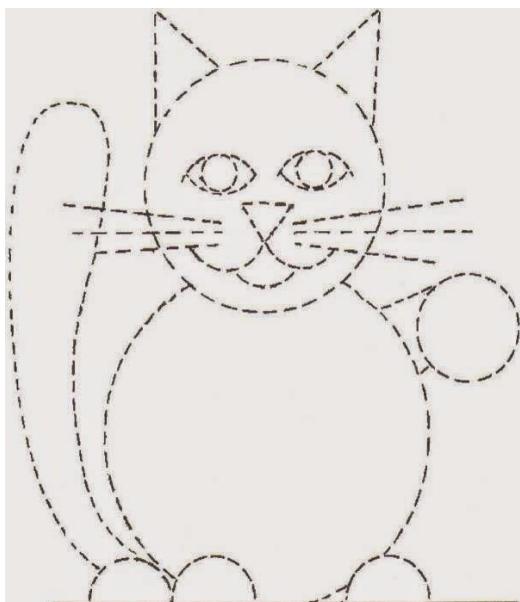


Ilustración 17. Cat

Recuperado de <http://dibujospararepasarytrazar.blogspot.com/2015/05/animales-paratrazar.html>

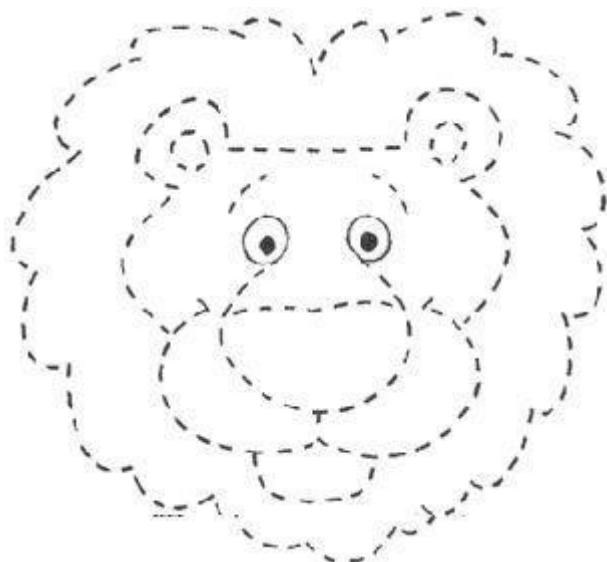


Ilustración 18. Lion

Recuperado de <http://mentamaschocolate.blogspot.com.es/2013/11/actividades-de-animales-para-repasar.html>

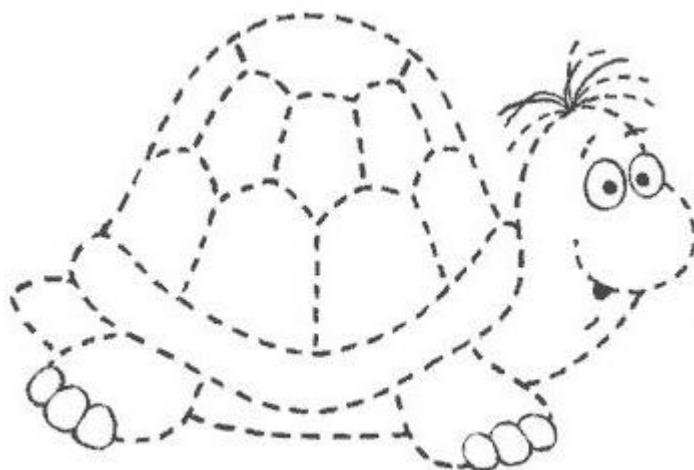


Ilustración 19. Tortoise

Recuperado de <http://mentamaschocolate.blogspot.com.es/2013/11/actividades-de-animales-para-repasar.html>

• Anexo 12. Plano del aula

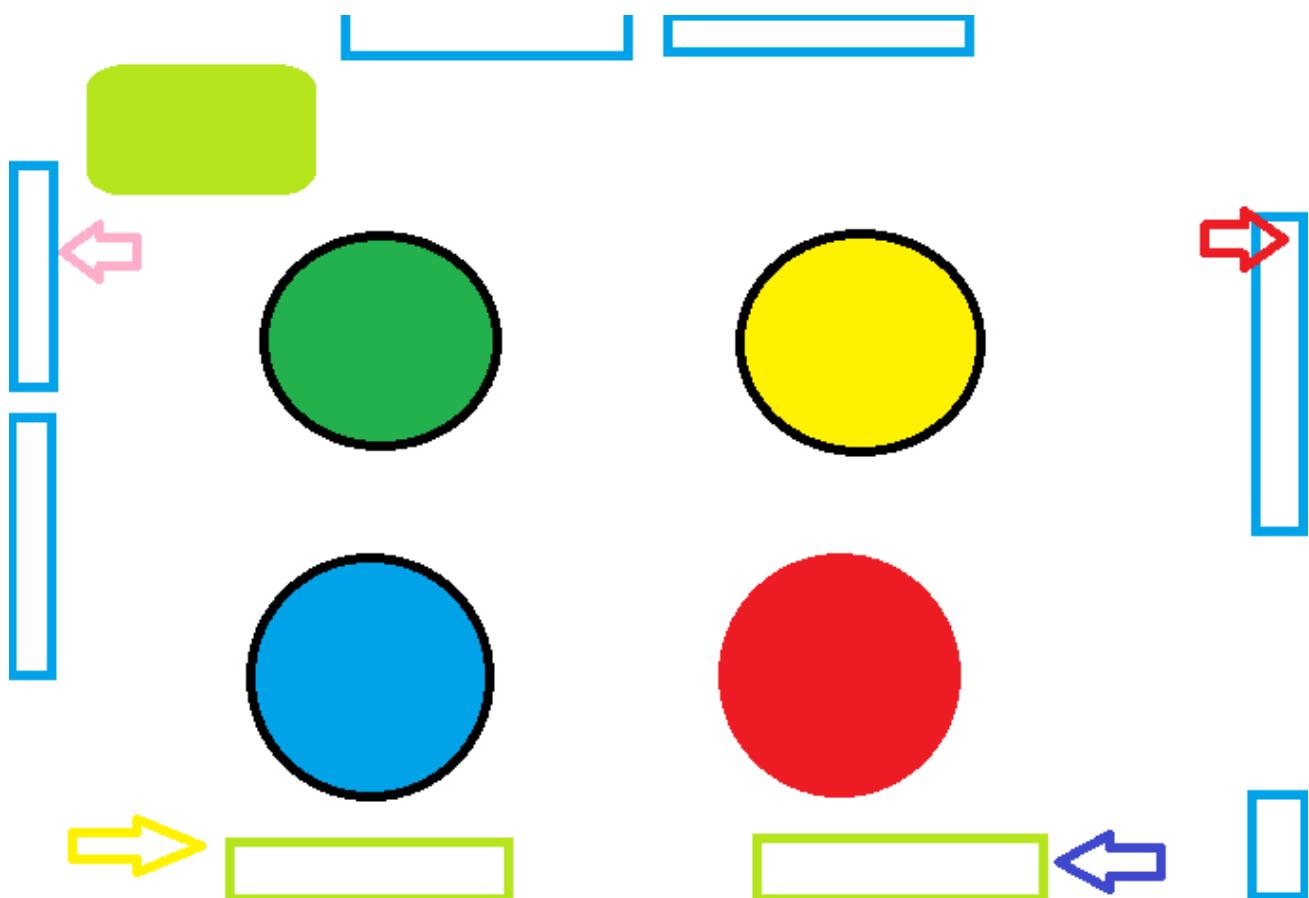


Ilustración 20. Plano del aula

Fuente: elaboración propia

• Anexo 13. Tabla de evaluación del alumnado

Tabla 7. Registro de observaciones

Nombre:	Fecha:					
Indicadores		0	1	2	3	4
Conoce el vocabulario relativo a las diferentes temáticas						
Emplea vocabulario de las diferentes temáticas con y sin apoyo visual						
Comprende mensajes orales en lengua inglesa						
Responde verbal o físicamente en los diferentes juegos						
Participa en interacciones orales en lengua extranjera a través de los diferentes juegos						
Muestra interés y entusiasmo por emplear vocabulario ya conocido						
Muestra interés y curiosidad por el juego a realizar						
Muestra actitud de escucha a los compañeros y a la maestra antes y durante el juego						
Comprende y acepta a las normas del juego						

Fuente: elaboración propia

0: No lo hace nunca

1: Lo hace pocas veces

2: Lo hace a menudo

3: Lo hace casi siempre

4: Lo hace siempre

• Anexo 14. Tabla de evaluación de las sesiones por parte del alumnado

Tabla 8. Valoración de las actividades

Alumnos	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6	Sesión 7	Sesión 8	Sesión 9	Sesión 10	Sesión 11	Sesión 12
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												
9.												
10.												
11.												
12.												
13.												
14												
15.												

Fuente: elaboración propia



= Me he divertido



= No me he divertido

• Anexo 15. Tabla de autoevaluación docente

Tabla 9. Autoevaluación docente

AUTEOVALUACIÓN			
Indicadores	0	1	2
Las actividades siguen una secuencia lógica y una progresión adecuada a las características del alumnado			
Las actividades propuestas responden a las necesidades e intereses de los alumnos			
El tiempo establecido para las diferentes actividades son suficientes			
Los recursos materiales son adecuados y suficientes			
Los criterios de evaluación son suficientemente claros			
El docente domina los contenidos que imparte			
El docente mantiene la atención de los alumnos			
El docente promueve el interés del alumnado animándolos a participar			

Fuente: elaboración propia

0= no

1= a veces

2= si