



UNIVERSIDAD DE JAÉN

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Adquisición de vocabulario inglés en Segundo Ciclo de Educación Infantil a través de la tecnología y materiales tradicionales

Alumna: Beatriz Sánchez Quesada

Tutora: Prof. Dña. Livia García Aguiar

Dpto: Filología Española

Resumen

El objetivo de este Trabajo Fin de Grado es contribuir a la adquisición de vocabulario inglés en las aulas de infantil (niños y niñas de tres a cinco años) a través de la tecnología y medios tradicionales.

Se utilizará para la adquisición de vocabulario inglés, materiales tecnológicos como son *tablets*, ordenadores, pizarras digitales, y materiales tradicionales como *posters*, televisión, vídeo, *flashcard* y pizarras.

Se programarán diversas actividades para trabajar con todos los materiales el nuevo vocabulario extranjero, y dichas actividades tendrán una temporalización, es decir, serán realizadas en días concretos y durante periodos de tiempo no demasiado prolongados para mantener el interés del alumnado. Otro de los objetivos de estas actividades es conseguir una mayor interacción del alumnado con la familia y el centro escolar.

Para ello, en este trabajo veremos los procedimientos necesarios para la consecución de tal objetivo.

Palabras clave

Pizarra digital, *flashcards*, *Tablet*, realia, *blackboard*, brecha digital.

Summary

The main of this project is to contribute to the acquisition of English vocabulary for pre-school children (children from three to five years) through technology and traditional methods.

Technological resources such as tablets, computers, digital whiteboards, and traditional resources like posters, cd players, television, video, flashcard and whiteboards will be used for the acquirement of English vocabulary.

Different activities will be programmed to use these new resources with the recently developed foreign language. The activities will be scheduled; they will be taken on specific days and for periods of time not too long to keep the interest of students. Another objective of these activities is to obtain better interaction between the students, the family and the school.

Therefore, in this project, the necessary procedures to achieve this objective will be studied.

Keywords

Whiteboard, flashcards, Tablet, reality, blackboard, digital divide.

Índice

1. Introducción.....	5
2. Justificación.....	7
3. Objetivos.....	8
4. Historia de la adquisición del lenguaje	8
5. Metodología.....	11
6. Marco teórico.....	12
6.1. Tres enfoques del desarrollo cognitivo lingüístico.....	12
6.2 Características evolutivas en comunicación y lenguaje.....	14
6.3 Conocimiento de los docentes para llevar a cabo las actividades.....	15
6.3.1 Principios para llevar a cabo la enseñanza aprendizaje.....	16
6.3.2 Cuatro transformaciones que implican los materiales tecnológicos.....	17
7. Análisis de recursos didácticos.....	18
7.1 Materiales.....	20
7.1.1 Visuales.....	21
7.1.2 Audiovisuales.....	22
7.1.3 Informáticos.....	23
8. Ventajas e inconvenientes de los materiales tecnológicos.....	24
8.1 Consejos para la utilización de materiales tecnológicos.....	25
9. Leyes que amparan la privacidad y seguridad del uso de materiales tecnológicos en la infancia.....	26
10. Actividades.....	27
10.1 Temporalización.....	36
11. Conclusiones.....	37
Bibliografía.....	38

1. Introducción

Este Trabajo Fin de Grado pretende contribuir a la adquisición de vocabulario inglés en el alumnado de Segundo Ciclo de Educación Infantil, con ayuda de materiales tecnológicos y tradicionales.

Hasta el momento se ha llevado a cabo una enseñanza basada en libros, y gracias a los nuevos productos tecnológicos, es un buen momento para hacer la enseñanza del idioma extranjero, con una fusión de materiales clásicos como son posters, o utilizar las tradicionales pizarras, y materiales tecnológicos como los ordenadores, tablets y pizarras digitales entre otros para favorecer la creatividad en el alumnado de Educación Infantil.

Todo ello hemos de llevarlo a cabo teniendo en cuenta el Real Decreto 1630/2006, de 29 de Diciembre: por el que se establecen las enseñanzas mínimas del Segundo Ciclo de Educación Infantil. Así lo señala Domingo, (Romero, 2006:32) para quien hay que priorizar la oferta informática que hagamos a la integración curricular, ya que el verdadero “aprovechamiento didáctico” es posible si existe buena integración curricular. Y de la misma forma lo considera Snider (Romero, 2006:13), para quien “en el estudio del desarrollo de la creatividad en niños de Educación Infantil, los resultados revelaban que había mejoría significativa en la creatividad figurativa y verbal”.

Por otra parte, Romero (2006:14), hizo un estudio para comprobar el *feedback* verbal del alumnado trabajando con ordenadores y los resultados revelaron que existía relación entre este material de trabajo y la evolución de las propiedades lingüísticas. Todo esto quiere decir que la adquisición de vocabulario mediante la tecnología no solo es muy apropiado para trabajar a diario, sino que también agiliza y facilita futuros aprendizajes.

Desde el punto de vista pedagógico parece ser la mejor forma para el alumnado de aprender con motivación, y con la variedad de materiales lo que se busca, además del aprendizaje, es la interacción del alumno con la familia tanto en casa como en el centro

escolar para que tome este aprendizaje como un juego y no como una situación aburrida.

Este Trabajo Fin de Grado se compone de un resumen en español e inglés para situar al lector dentro de la temática. En el primer apartado introducimos el tema de este Trabajo Fin de Grado apoyándonos en el Real Decreto 1630/ 2006. Al segundo apartado le acompaña el razonamiento de la elección de este trabajo. En cuanto al tercer apartado denominado como objetivos, se redactan cuáles son las metas que se pretenden alcanzar en dicho trabajo. A lo largo del cuarto apartado se recogen los diferentes puntos de vista en la adquisición del lenguaje. El quinto apartado denominado como metodología, explica cómo se van a llevar a cabo las diversas tareas para alcanzar las metas marcadas y en el apartado seis se introduce el marco teórico: donde se redactan los tres enfoques del desarrollo cognitivo lingüístico, la evolución en el lenguaje de 0 a 6 años y los conocimientos que los docentes han de tener para llevar a cabo actividades. Más adelante veremos el apartado siete donde se plasman los diversos materiales que se van a trabajar junto a sus usos. En el apartado ocho se ofrecen algunos consejos para utilizar todos los materiales explicados en el punto anterior. Y más adelante se verán las leyes que amparan la privacidad y seguridad del uso de dichos materiales finalizando con un conjunto de actividades acompañadas de su temporalización y las conclusiones de este Trabajo Fin de Grado.

2. Justificación

He elegido este tema porque la tecnología y el idioma son dos aspectos que en la actualidad se trabajan y cada vez con mayor intensidad. Me gustaría darle un enfoque diferente, por ello he querido mezclar en el inicio del aprendizaje de vocabulario de inglés, materiales tradicionales y tecnológicos, porque a pesar que estos últimos materiales son muy motivadores creo que la unión de la tecnología y la tradición enmarcada en una actividad coherente y bien planificada, puede resultar muy satisfactoria para el alumnado.

La positividad de utilizar materiales tecnológicos se debe a que, al ser productos novedosos, captan el interés del niño de forma inmediata, y se conseguirán las mismas habilidades incluso mejores, dando lugar a un desarrollo de mayor capacidad de aprendizaje con vistas al futuro.

Cuando trabajaba cuidando a niños me di cuenta de la enorme facilidad con la que casi todos los niños manejaban las nuevas tecnologías, y como sin el menor esfuerzo realizaban juegos didácticos. Esto es lo que me hizo plantearme la enseñanza de vocabulario de un nuevo idioma, que les encanta, y más aún, apoyándonos en materiales novedosos.

En cuanto al uso de materiales tradicionales como son posters o pizarra, entre otros, son productos que aunque no captan de la misma forma la atención en el niño, tampoco caen en el olvido. Siempre les gusta pintar con tizas de colores en la pizarra, ver posters de la nueva unidad temática, escuchar una y otra vez la misma canción y esto es algo que he podido comprobar al hacer mis prácticas en el centro escolar.

Por todo esto pienso que es muy adecuado utilizar los materiales nombrados anteriormente, que ayudarán al alumnado en su aprendizaje y de muchas formas podremos cada vez más relacionar a las familias en actividades tecnológicas.

3. Objetivos

El objetivo de este Trabajo Fin de Grado es contribuir a la mejora de la adquisición de vocabulario inglés en el Segundo Ciclo de Educación Infantil a través de materiales tradicionales y tecnológicos. Se creará la planificación adecuada para que las actividades estén basadas en las enseñanzas mínimas del Real Decreto 1630/2006 de 29 de Diciembre.

A continuación se plantean los objetivos que queremos conseguir con dicha propuesta:

- Mejorar la adquisición de vocabulario extranjero inglés en niños de 3 a 5 años, trabajando con materiales tecnológicos y tradicionales, y discriminando entre cada uno de ellos, conociendo su uso con autonomía.
- Desarrollar la motricidad fina y mejorar las habilidades investigadoras teniendo sensación de éxito en el aprendizaje y aumentando así su motivación.
- Motivar el trabajo en equipo interactuando entre alumnos y relacionar familia-alumno-docente para llevar a cabo las actividades, aprendiendo normas de uso para disfrutar del material de clase.

4. Historia de la adquisición del lenguaje

Durante la historia de la adquisición del lenguaje se realiza un recorrido donde se verá como a pesar de múltiples estudios siempre se mantiene la idea del lenguaje innato, y por tanto el aprendizaje de un idioma extranjero durante los primeros años de vida siempre es más asequible y se adquiere de forma natural con muy poco esfuerzo, hasta los estudios de Slobin donde argumenta que para poder aprender a hablar antes ha de haber una preparación cognitiva.

Para empezar, San Agustín en el siglo V pensó que la lengua natural era el “movimiento del alma” que se aprendía de forma *innata* como andar. De igual forma pensaba Rousseau quién en una de sus obras ofrecía una explicación argumentando que la lengua ya la tienen los humanos antes de aprender a hablar (Serra *et al.*, 2000:56).

La idea de adquisición del lenguaje fue cambiando y actualizándose con el empirismo inglés, la Ilustración francesa y fortalecido por la Revolución francesa (Serra *et al.*, 2000:56).

En el siglo XIX hubo grandes cambios en lo científico y social destacando los estudios observacionales donde se reforzó la idea de *evolución genética*, y durante el siglo XX tuvieron lugar diversidad de autores que dedicaron muchos trabajos a la adquisición del lenguaje (Serra *et al.*, 2000:57).

Pero las dos grandes figuras en este tema fueron Piaget y Vygotsky:

Piaget consideró que la comunicación era igual de importante que el medio físico para el desarrollo del niño, porque es capaz de crear signos solo o acompañado. De la misma forma también argumentó que el origen social no es imprescindible para su aprendizaje, ya que el lenguaje lo va desarrollando a la misma vez que su pensamiento (Serra *et al.*, 2000:59-60).

Dada la importancia en este tema del aprendizaje de una lengua extranjera en el Segundo Ciclo de Educación Infantil hemos de tener en cuenta los argumentos de Piaget que explica: “*la persona se desarrolla cognitivamente siguiendo una secuencia de estadios, genéticamente determinados [...] el paso de un estadio a otro está muy influido por la riqueza de experiencias que nos proporciona el medio en el que nos desenvolvemos. En este paso tienen un papel muy importante tres procesos: asimilación, acomodación y equilibración*” (Vélez, *et al.*, 2000:45-46).

Dichos procesos son por los que nuestro aprendizaje pasa y estos actúan de la siguiente forma:

- *Asimilación*: consiste en obtener nuevos conocimientos que han sido modificados para ajustarse a los conocimientos previamente obtenidos.
- *Acomodación*: aquí los conocimientos se modifican en función de las nuevas adquisiciones.
- *Equilibración*: cuando los nuevos conocimientos tienen gran diferencia con los anteriores aparece el conflicto y después de acomodaciones y asimilaciones se crea el nuevo conocimiento ampliando la información previa.

Por otra parte Vygotsky habla de la importancia de la *interacción social* para el aprendizaje y destaca tres zonas de desarrollo:

- *Zona de desarrollo próximo*: se basa en los conocimientos que podemos aprender por nosotros mismos o con ayuda de los demás.
- *Zona de desarrollo potencial*: capacidad de aprender por nosotros mismos sin ayuda.
- *Zona de desarrollo efectivo*: lo que sabemos (Vélez *et al.*, 2000:45-46).

Por otra parte Chomsky explicó que los niños destacan por su *creatividad* de ahí que puedan producir oraciones nunca oídas antes porque tienen sus propias reglas de producción. Según Chomsky “*El niño no puede construir gramática a partir de los datos que le llegan, pues el input que recibe es pobre [...] los niños deben tener un conocimiento innato que les permita el desarrollo [...] se conoce como Gramática universal*” (Serra *et al.*, 2000:65). Por lo tanto la *Gramática Universal de Chomsky* es un conjunto de conocimientos innatos que los niños tienen para que puedan utilizar el lenguaje y la gramática. Después de la Gramática Universal de los niños, el siguiente nivel era el Denominado por Chomsky como “*Language Acquisition Device o LAD*” donde se explicaba cómo los niños podían llegar a la gramática de los adultos sin docencia, pero fue criticado por muchos autores.

Más tarde se propuso la “Teoría de la aprendibilidad” denominada como “*Learnability Theory*”, en resumen de todo lo anterior se basaba en que tenemos buena exposición para el aprendizaje de la lengua (Serra *et al.*, 2000:67-68).

Para los cambios recientes en la adquisición del lenguaje es necesario nombrar a Roger Brown, Slobin y Fraser entre otros, que se basan en la psicología social y la psicología cognitiva. Hicieron ver que estudiar la adquisición del lenguaje no era solo describir las características de la misma a cada edad, sino que también estudiaron que los niños producían vocabulario (Serra *et al.*, 2000:69).

A la hora de opinar sobre las capacidades cognitivas, Slobin destaca que el aspecto cognitivo y lingüístico no se desarrollan paralelamente, si no que nuestra

cognición nos va preparando para que posteriormente podamos realizar el aprendizaje hacia el lenguaje (Serra *et al.*, 2000:69).

5. Metodología

Como anteriormente se explica, al ser el objetivo de este Trabajo Fin de Grado la adquisición de vocabulario infantil a través de medios tecnológicos y tradicionales, la metodología que se llevará a cabo para este trabajo es la que a continuación se describe.

Las actividades se realizarán a lo largo de dos semanas en niños y niñas de tres a cinco años, y se aprovechará la aproximación al período vacacional de navidad para trabajarlas con todos los materiales: *tablets*, pizarra digital, ordenadores, televisión, vídeos, *posters*, pizarra tradicional, *flashcards*, cd's e internet.

- Para comenzar, será necesario saber qué conocimientos tienen los alumnos sobre los materiales con los que vamos a trabajar. Esta investigación se realizará a partir de una asamblea.
- Se enseñará a los alumnos a trabajar con aquellos materiales que desconozcan y se recordarán el uso de aquellos materiales tradicionales.
- Se expondrá en clase una lista de normas para el correcto uso de todos los materiales. Esta lista la decidirán entre todos en clase y la fabricarán ellos mismos.
- Se planificarán actividades para realizar al aire libre y en el aula.
- Se crearán rincones con materiales tecnológicos y tradicionales.
- Se contactará con familiares de los alumnos para que asistan al centro y realicen alguna actividad.
- Se propiciará la realización de una actividad al final de cada día como resumen de la misma que ellos realizarán en grupo, como puede ser por ejemplo grabar un video o crear un poster. Dependiendo de la dificultad de cada actividad, el docente proporcionará o no ayuda.

6. Marco teórico

A continuación, dentro de este punto veremos los tres enfoques del desarrollo cognitivo lingüístico en el lenguaje español en la infancia, la evolución en comunicación y lenguaje infantil, y los conocimientos del docente para llevar a cabo las actividades.

6.1- TRES ENFOQUES DEL DESARROLLO COGNITIVO LINGÜÍSTICO

En cuanto al desarrollo del lenguaje español en la infancia y su consecuente aprendizaje al idioma extranjero inglés, para Serra *et al.*, (2000:71) existen tres enfoques que son asociacionismo, cognitivismo y funcionalismo que a continuación se desarrollan:

1. Asociacionismo

Se trata de la unión de una explicación a un objeto, acción, castigo o gratificación.

2. Cognitivismo

Dentro de este enfoque existen tres tipos de conocimientos que son innatismo, constructivismo genético y constructivismo emergentista que a continuación se desarrollan:

➤ Innatismo:

Por naturaleza se nace con una serie de habilidades que gradualmente se van desarrollando.

➤ Constructivismo genético:

Las habilidades para aprender no dependen solo de la genética, también del aprendizaje por asociación. Además continuamente hay cambios en la mente y estos cambios los podemos utilizar manteniendo los conocimientos anteriores.

Por ello, Anderson, Norman y Cole explican que nuestros conocimientos almacenados están relacionados con el resto de conocimientos, de esta forma cuando se modifica alguno afecta a todos los demás mejorando los esquemas de conocimiento. Por ejemplo, el conocimiento de calor no aborda solo la idea de calor sino que también aborda, elementos de vestir, climatización, orientación de la vivienda, materiales de construcción, etc (Vélez *et al.*, 2000:47).

En definitiva, lo que el constructivismo genético quiere decir es que siempre aprendemos contenidos nuevos ayudándonos de conocimientos previos y de la predisposición genética hacia la lengua.

➤ Constructivismo emergentista:

Propuesto por Bates y Whinney, consiste en que el niño aprende el lenguaje de la misma manera que otros conocimientos, y tan importantes son las habilidades como la interacción con la sociedad. Gracias a esto surgen nuevas representaciones simbólicas para la comunicación (Serra *et al.*, 2000:71-72).

3. Funcionalismo

El desarrollo cognitivo y el aprendizaje son el resultado de la obtención de nuevos conocimientos y habilidades; esto quiere decir que conforme las capacidades de nuestro cerebro van desarrollándose vamos aprendiendo cada vez más conceptos (Serra *et al.*, 2000:18).

La idea del aprendizaje del lenguaje como habilidad innata o adquirida que es un resumen de estos tres enfoques de la adquisición del lenguaje no es compartida por todos los pensadores, ya que por ejemplo Pavlov defendía el aprendizaje por asociación y por la interacción social; Chomsky decía que el lenguaje era independiente de otras facultades y Fordor argumentaba que el aprendizaje del lenguaje nada tenía que ver con otras experiencias. Vygotsky veía el aprendizaje del lenguaje como interiorizar una

herramienta y Piaget consideraba el lenguaje como una función simbólica (Serra *et al.*, 2000:20).

6.2- CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS EN COMUNICACIÓN Y LENGUAJE

Es necesario conocer las características evolutivas en comunicación y lenguaje en cada etapa de la infancia, para poder posteriormente ampliar el vocabulario inglés de los alumnos y alumnas de 3 a 5 años.

- Comenzando con la etapa de 0 a 1 año las características más destacadas de los niños a esta edad son la atención que prestan a sonidos y a las conversaciones.
- En la fase de 2 a 3 años los niños comienzan a enunciar frases de pocas palabras, y utilizan verbos y el pronombre “yo” y “tú”.
- La fase referente a los 3 y 4 años destaca por que cada vez utilizan mayor cantidad de palabras para expresarse.
- De 4 a 5 años empiezan a crear historias aunque luego no saben acabarlas y exageran contándolas, utilizan mucho la primera persona y tienen gran dificultad para responder algunas preguntas.
- Entre los 5 y 6 años hablan mucho, son muy sociables, se expresan cada vez mejor, comunican sus sentimientos y su lenguaje gramatical ya es correcto (Vélez *et al.*, 2000:29-39).

En resumen Vélez *et al.*, (2000:41) explican que el objetivo de todo esto es que los niños aprendan de modo ajustado a sus características y posibilidades, todo aquello que sea capaz de aprender.

Otro de los factores que hemos de tener en cuenta es el aprendizaje partiendo de la base de los sonidos. Para García Celada (2005:8-9) existen tres fases que son

conciencia silábica, conciencia léxica y conciencia fonémica, que se explican a continuación:

- Conciencia silábica: los alumnos empiezan conociendo la sílaba.
- Conciencia léxica: es la etapa donde obtienen conciencia de la palabra.
- Conciencia fonémica: es la habilidad para comprender que las palabras están formadas por unidades sonoras.

6.3 CONOCIMIENTO DE LOS DOCENTES PARA LLEVAR A CABO LAS ACTIVIDADES

Según Velez *et al.*, (2000:15) se han de tener en cuenta cinco apartados que debe de conocer y llevar a cabo el docente para una enseñanza y aprendizaje de calidad en los niños y niñas de tres a cinco años.

1. Características evolutivas del niño o niña
2. Lo que es capaz de hacer
3. Lo que es capaz de comprender
4. Como crea su conocimiento
5. Los principios que rigen su aprendizaje

Además, en el momento de realizar actividades se han de tener en cuenta las tres áreas de conocimiento que el alumnado ha de trabajar:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal: saber sus habilidades y sus limitaciones para que cada vez sean más autónomos.
- Conocimiento del entorno: donde obtienen diversas experiencias y crean relaciones con otras personas. Y se ha de diferenciar entre conocimiento físico y conocimiento social:

El conocimiento físico es el que nos acerca a la naturaleza de las cosas para que podamos conocer sus cualidades y propiedades y de esta forma quedan grabados en la memoria.

El conocimiento social son las normas, reglas, valores, habilidades, hábitos, lenguaje y conductas que se aprenden para convivir en sociedad. El conocimiento social se aprende mediante la transmisión directa y la imitación.

- Comunicación y representación: consiste en conocer diversas formas para poder comunicarse con los demás (Vélez *et al.*, 2000:16-43).

6.3.1 Principios para llevar a cabo la enseñanza- aprendizaje:

1. Aprendizaje significativo:

Según Ausbel (citado por Vélez *et al.*, 2000:47) este aprendizaje ocurre cuando unimos los conocimientos previos a los nuevos. Por ello el profesor tiene que enseñar los contenidos de tal forma que el alumno pueda utilizar el conocimiento en situaciones diferentes a la del momento de enseñanza. En este aprendizaje el alumno opina sobre él mismo, los conocimientos son útiles, lógicos y es vital la motivación para aprender.

Para todo esto es necesario que el docente investigue sobre los conocimientos previos del alumnado, para poder comenzar desde donde el alumnado tiene determinado conocimiento y conseguir un aprendizaje significativo.

2. Globalización:

Es la aproximación al objeto de conocimiento, conocer sus características de forma íntegra, de tal forma que cuando por ejemplo perciban un animal lo vean como un todo y más adelante conozcan que tiene cabeza, patas, orejas, etc.

3. Actividad:

Es la mejor forma de aprender. Siempre son necesarias las manipulaciones reales (los objetos con los que juegan los niños), sus producciones plásticas (lo que realizan por ellos mismos, dibujos, plastilina, etc.).

4. Imitación:

La clave para un buen aprendizaje es la imitación y tener modelos adecuados a los que imitar.

5. Aprendizaje por interacción:

“Se aprende de aquellas situaciones, objetos y personas, los iguales o los adultos” (Vélez *et al.*, 2000:54). Por ello hay que crear al alumno situaciones en las que participe dentro de grupos que sean heterogéneos y ofrecerle espacios en los que pueda trabajar con el resto de compañeros.

6. Investigación:

Tonucci nos informa que desde muy pequeños los niños aprenden investigando. Esto se hace planteando al niño preguntas como por ejemplo ¿los pájaros tienen dientes?, y las dudas se solventarían viendo videos, charlas veterinarias o de una madre, padre o experto. Así crearán un nuevo conocimiento o modificarán el que ya tenían (Vélez *et al.*, 2000:47-54).

6.3.2 Cuatro transformaciones que implican los materiales tecnológicos

Según Moya (2009:4), el uso de todos estos materiales en el centro implica cuatro transformaciones que son:

- Cambio en el proceso educativo

En la actualidad debemos pasar por el período de escolaridad, y además debemos seguir estudiando y preparándonos ya que la sociedad evoluciona a pasos agigantados y nosotros debemos estar preparados para ello.

- Cambio en los objetos educativos

Al tener que preparar al alumnado para la sociedad actual rodeado de elementos tecnológicos, tenemos que cambiar nuestra forma de trabajar en clase, y potenciar las habilidades del alumnado para aprovechar al máximo el uso de los productos tecnológicos.

- Cambios en los centros escolares

Para llevar a cabo nuestro objetivo necesitamos tener una variedad amplia de recursos como son ordenadores, pizarras digitales, etc.

- Cambios en los contenidos didácticos

Pasamos de los libros a actividades interactivas, que despiertan el interés y la motivación del niño. Esto provoca una mayor preparación de las clases por parte del profesorado, teniendo en cuenta en todo momento las inquietudes del alumnado.

7. Análisis de recursos didácticos

Llegados a este punto, vamos a realizar una descripción de algunos de los materiales más comunes con los que se puede trabajar en el aula de Educación Infantil para despertar la curiosidad y el interés en el alumnado. Al igual que los materiales también es importante que cuando se enseñe el vocabulario de un idioma se trabaje con las cuatro destrezas: que son hablar, oír, leer y escribir (Ramírez, 2008:1).

Como explican López y Rodríguez (1999:23): *“Para aprender un idioma ha de existir calidad en el idioma, con pronunciación adecuada, entonación y ritmo correcto; cantidad, el niño ha de estar expuesto continuamente al lenguaje o durante el mayor tiempo posible para que obtenga repeticiones y contextos significativos y el material ha de ser adecuado teniendo en cuenta los conocimientos previos de los niños, sus experiencias, desarrollo afectivo y cognitivo”*.

Pero no sólo lo enunciado anteriormente es importante, además como señalan López y Rodríguez (1999:19), en los años 60 se descubrió que en los primeros años de vida es cuando el cerebro tiene mayor plasticidad y es en esos momentos cuando hay que ofrecer mayor exposición de tiempo con el idioma. Por ello estos momentos de exposición se pueden hacer de diversas formas:

Según Ramírez (2008:2) es muy importante comenzar con la idea de que todo lo que enseñemos a nuestro alumnado debe estar contextualizado, donde la información que el alumnado reciba esté unida a la situación que esté viviendo en ese momento

determinado para el aprendizaje. De esta forma podrán interpretar con más facilidad las nuevas palabras, y conseguiremos una enseñanza- aprendizaje de calidad.

Pero hay que tener en cuenta, que durante el aprendizaje de una lengua o vocabulario extranjero, la existencia de la fase de comprensión es un tiempo en el que el niño o niña en muchas ocasiones no habla pero no porque no entienda, sino porque él interaccionará hablando en su lengua materna o comunicándose con gestos (López y Rodríguez 1999:23).

Para Ramírez (2008:2) otro de los aspectos básicos antes de poder trabajar con los materiales consiste en presentar la palabra, por ejemplo: “flor, *flower*”; de forma oral para que reconozcan sonidos. Por ello es necesario tanto apoyarse de recursos lingüísticos continuamente como involucrase en conversaciones desde edades tempranas y además ayudarse de cualquier otro material que emerja motivación, curiosidad y desarrolle interés como son los recursos extralingüísticos y lingüísticos, que a continuación se explican:

➤ Recursos extralingüísticos

Los recursos extralingüísticos son aquellos en los que se utilizan objetos reales, acciones y dibujos:

- Los *objetos reales* son los que el niño puede ver y manipular. Es la mejor forma de presentar la realidad de forma física para la comprensión del niño.

Consiste en mostrar por ejemplo un plátano y la profesora deletreará PLA-TA-NO y seguidamente lo deletreará en inglés BA-NA-NA

- Las *acciones y los gestos* son un recurso ideal para un aprendizaje contextualizado de los verbos.

- Los *dibujos de docentes o alumnado*; estos nos ayudan a trabajar diversidad de situaciones que de otra forma serían muy difíciles y el aprendizaje sería incoherente.

➤ Recursos lingüísticos:

- El sinónimo que con él se enseñará al alumnado utilizando otra palabra que mantenga el mismo significado que la palabra que le ofrece dificultad al mismo para que comprenda la expresión completa.
- El antónimo también es muy efectivo para que el alumnado comprenda algunas palabras. Por ejemplo, si no entiende la palabra inglesa “*clever*”, el docente le dirá “*you are not stupid. You are clever*”. Así comprenderá rápidamente el significado global.

Aunque para López y Rodríguez, (1999:19) “Los niños adquieren las lenguas sin gran esfuerzo y con evidente motivación, dado que las aprenden de un modo vivencial [...] constituye un hecho placentero”.

7.1- MATERIALES

A continuación se ofrece una clasificación de materiales según Ramírez (2008:3), visuales, audiovisuales e informáticos que se pueden utilizar en el aula para trabajar mediante actividades el nuevo vocabulario cuyos objetivos son:

- Crear contenidos de calidad, útiles y reutilizables
- Impulsar la innovación
- Realizar un uso real de las TIC (Adell *et al.*, 2007:15)

MATERIAL VISUAL	MATERIAL AUDIOVISUAL	MATERIAL INFORMÁTICO
<i>Flashcards</i>	Televisión	Ordenador
Pizarra	Video	Internet
<i>Posters</i>	<i>Cd- rom</i>	Pizarra digital
		<i>Tablets</i>

7.1.1 Materiales visuales

Existen cuatro apartados diferentes:

- **Flashcard**

Son tarjetas muy sencillas que pueden ser creadas tanto por los docentes como por el alumnado, aunque también se encuentran en los materiales que cada editorial ofrece al centro escolar y además se puede utilizar en todas las etapas de escolaridad.

Con las *Flashcard* se trabajan actividades para, por ejemplo, presentar el vocabulario de forma atractiva. Si queremos comenzar con los colores, cogeremos todas las tarjetas que queramos enseñarles, presentaremos cada una y diremos su nombre en inglés y español, siempre bien vocalizado, haremos que el alumnado repita esa palabra y nombren su significado en español gracias a la ayuda de la imagen.

Después de varias sesiones podremos comprobar que el aprendizaje ha sido exitoso y este mismo material nos ayudará a poder evaluar a cada alumno de forma individualizada al final del trimestre.

- **Pizarra**

Tiene multitud de usos, puede ser utilizada como soporte para *póster*, *flashcard*, etc. También se pueden dibujar diferentes elementos en ella para enseñar al alumnado vocabulario, o realizar pictogramas para que los niños lean, canten, o distingan determinadas figuras e incluso los propios alumnos puedan trabajar en ella para mostrar algún conocimiento a sus compañeros o profesor, de esta forma se sentirán muy motivados.

- **Pósters**

Se considera otro gran recurso para atraer la atención del alumnado. Se pueden utilizar para enseñar historias, estaciones del año, el cuerpo humano, y es posible

combinarlo con otros recursos como grabaciones de audios del docente o del propio alumnado, canciones, poesías, etc.

- Realia

Se trata de enseñar objetos reales para que el alumnado aprenda vocabulario o practique el mismo. Por ejemplo, enseñar un tomate para aprender la palabra en inglés “*Tomato*”. Además los objetos pueden ser los que tengamos en clase, en el aula de psicomotricidad, o los que cada alumno y docente quieran llevar al aula.

En muchas ocasiones, se puede hacer un centro de interés inglés donde todos llevan objetos a clase para poder jugar, hacer actividades, trabajar con las adivinanzas, etc. De esta forma los alumnos se involucran y obtienen un vocabulario bastante amplio de forma lúdica.

7.1.2- Materiales audiovisuales

En la sección audiovisual podemos trabajar con:

- Televisión y vídeo

También son herramientas muy atractivas que nos ayudan a reproducir determinadas situaciones. Gracias a ellas podemos mostrar imágenes acompañadas de sonido. Este tipo de recursos en la actualidad se encuentran en todos los centros escolares.

- Cd-rom

Pueden tener libros de formato electrónico, música y vídeos entre otras actividades. Además según Fernández, “*los libros de formato electrónico son similares a la lectura tradicional del adulto en voz alta, y tienen un potencial extraordinario porque las historias vienen animadas con diseños que crean gran impacto, motivación e interés y a la misma vez está facilitando la interacción con un material tecnológico, dando lugar a una actividad atractiva e incansable*” (Romero 2006:14).

La música es otro de los recursos más importantes para presentar de forma oral el vocabulario y una herramienta muy cómoda para el profesor, ya que para cualquier actividad puede apoyarse en este y también se pueden reproducir canciones, grabaciones de alumnos, padres o profesores, poesías, adivinanzas. Por ello la función del cd- rom es ofrecer vocabulario a través de las pistas de audio y captar el interés del niño hacia una lengua diferente.

7.1.3- Materiales informáticos

En esta última sección los recursos son ordenador, internet, pizarra digital y *tablets*:

- Recurso enormemente útil para el profesorado y el alumnado es el ordenador, lo podemos encontrar en todos los centros.

Pero como Adell *et al.*, (2007: 46) explican, es importante no caer en utilizar los materiales tecnológicos como soporte de los antiguos métodos didácticos sin cambiar el papel del docente ni los resultados académicos del alumnado. Por tanto lo importante no es introducir los materiales tecnológicos en las diferentes actividades, si no, beneficiarnos de ellas para cambiar el método de enseñanza y cambiar la pedagogía utilizada años atrás.

- En cuanto a la pizarra digital, es un medio imprescindible hoy en día en el cual no solo podemos escribir, sino que también mostramos vídeos, realizamos juegos interactivos, etc. Lo más importante es que son materiales fabricados para que puedan ser utilizados por los alumnos, por tanto son resistentes y duraderos.
- En lo que a internet se refiere, también podemos encontrarlo en la actualidad en todos los centros, lo que nos permite aprovechar infinidad de recursos de forma gratuita, pero siempre se ha de tener en cuenta que el uso de materiales tecnológicos en Educación Infantil se debe hacer de manera progresiva y a partir de unas actividades contextualizadas como en apartados anteriores se explica.

- Por último las *tablets*, son parecidas a los ordenadores; pequeños, con pantalla táctil, y no tiene ratón ni teclado. Es un material muy atractivo para los niños porque además se puede llevar a cualquier lugar.

Pero a pesar de todos los materiales tecnológicos que se utilicen, en las diferentes actividades es principal hacer que todos los niños se sientan iguales, así lo recoge el Decreto 149/2009 de 15 de Mayo uno de cuyos objetivos es:

“La equidad en la educación, garantizándose la igualdad de oportunidades, la no discriminación y la inclusión educativa como un elemento compensador de las desigualdades personales, culturales, económicas y sociales, de forma que se asegure la atención a la diversidad del alumnado, así como la prevención y protección de la población de cero a tres años en situaciones de marginación”.

En resumen, “Aunque no existen pruebas concluyentes de que los materiales tecnológicos favorezcan el aprendizaje, sí parece que puede favorecer la motivación, el interés por la materia, la creatividad, la imaginación y los métodos de comunicación, permitir mayor autonomía de aprendizaje” (Adell *et al.*, 2007:10). Pero en ningún momento ha de suponer una situación frustrante.

8. Ventajas e inconvenientes de los materiales tecnológicos

En la actualidad docentes y padres sienten preocupación en el uso de materiales tecnológicos, por la posible adicción, hasta tal punto de evitar su utilización, algo según Romero incorrecto, ya que lo que hay que hacer es enseñarles a trabajar y a disfrutar de ellas de la forma adecuada, porque son materiales muy provechosos para el aprendizaje de los niños.

Por ello dice Romero “[...] Tiene que ser el profesor quien, a través del conocimiento y la elaboración de estrategias didácticas, va a hacer productiva o no la utilización de esa tecnología, la metodología que utilice el docente, su conocimiento y habilidad serán los aspectos que harán que esa tecnología se convierta en verdadera herramienta de aprendizaje” (2006:9).

En lo que a las ventajas se refiere, los materiales tecnológicos dan grandes beneficios favoreciendo las relaciones sociales, nuevas formas de crear conocimiento, desarrollando la creatividad y nuevas habilidades. Trabajar con estos materiales ayudará al niño a ser más independiente, que esté más motivado y con muchas ganas de investigar lo que a la larga proporcionará que tenga un pensamiento crítico.

Existen dos puntos de vista sobre los medios tecnológicos:

- Entusiastas: argumentan que existe privación por parte de aquellos niños que carecen de medios tecnológicos y esto puede provocar analfabetismo tecnológico.
- Críticos: explican que los niños manejan las tecnologías de forma prematura anulando su desarrollo social natural.

*“Pero aunque esta **“Brecha digital”** es cierta en algunos casos, las investigaciones no corroboran ninguno de los dos extremos.”* (Adell et al., 2007: 105).

En cuanto a la familia, al trabajar con materiales tecnológicos y tradicionales, la comunicación aumenta.

8.1 CONSEJOS PARA LA UTILIZACIÓN DE MATERIALES TECNOLÓGICOS

Para Moya (2009:8) es adecuado tener en cuenta algunos consejos para la utilización de materiales tecnológicos:

- ✚ *“Los adultos deben enseñar a los menores a aprovechar las nuevas posibilidades y beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías haciendo un buen uso de ellas*
- ✚ *Las familias deben participar con sus hijos e hijas en todas las actividades que se generen a partir de estos medios*
- ✚ *Seleccionar los contenidos más adecuados y limitar el tiempo que los más pequeños dedican a esta forma de ocio*
- ✚ *Formar un espíritu crítico”*

Además según Romero (2006:19) las nuevas tecnologías ayudan a estimular:

- La percepción oculo-manual
- Identificación de zonas interactivas
- Desarrollo de la motricidad fina
- Refuerzo de la orientación espacial, lateralidad, etc.

En resumen los materiales tecnológicos combinados con los tradicionales estimulan los sentidos y habilidades y son herramientas que podemos modificarlas según nuestras necesidades y ayudarán a que otras actividades no sean tan dificultosas como de costumbre.

9. **Leyes que amparan la privacidad y seguridad del uso de materiales tecnológicos en la infancia**

Para poder utilizar internet de forma segura en Educación Infantil, nos protege:

- El artículo 7 del capítulo 2 del Decreto 25/2007, de 6 de Febrero.

En el que se fomenta el uso de internet y de las tics en el ámbito educativo: “El sistema educativo andaluz fomentará el uso seguro de Internet y las TIC en la práctica educativa, así como las medidas para el uso seguro de las mismas por parte del alumnado de los centros docentes.”

- En el capítulo 4 del Decreto 25/2007, de 6 de Febrero.

En el que se fomenta la seguridad de centros educativos “Medidas de seguridad en los centros de acceso público”, incidiendo en:

- Reservar los derechos del alumnado.
- Medidas de seguridad en los centros educativos para el uso de internet y las tics.
- Docentes con deber de enseñar el uso responsable de internet y de las Tics.

10. Actividades

“Mi juguete preferido”

OBJETIVOS	- Ampliar vocabulario inglés y español - Pronunciar en inglés - Conocer elemento tecnológicos
CONTENIDOS	CONCEPTUALES - <i>Tablet</i> - Pizarra digital - <i>Cd- Rom</i> - Ordenador - Televisión - Video - Cámara
	PROCEDIMENTALES - Adquisición de vocabulario inglés - Conocimiento de números cardinales - Aprendizaje de colores en inglés
	ACTITUDINALES - Participación por parte del alumnado - Interés del alumnado - Motivación del alumnado
METODOLOGÍA	La actividad se realizará durante tres días forma gradual.
ORGANIZACIÓN ESPACIAL	Las actividades del primer día podrán realizarse tanto dentro del aula como fuera (podemos aprovechar días soleados para que los alumnos hagan algunas de las actividades en ambientes externos); Para el segundo día sí será necesario trabajar dentro del aula para poder utilizar la pizarra digital e internet; en lo que al tercer día se refiere la actividad con <i>tablets</i> la realizaremos en el aula para mejorar la coordinación. En lo que a la grabación del vídeo se refiere se podría aprovechar el exterior.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL	La primera actividad se realizará en tres días consecutivos en los que se realizarán los siguientes ejercicios: • Primer día Comenzaremos la asamblea diaria recordando el día que es (lunes, martes...), veremos si hace sol, nubes..., y tras esta iniciación rutinaria, comenzaremos con unas preguntas para indagar sobre sus conocimientos en materiales tecnológicos. Además se les enseñará a trabajar con aquellos materiales que desconozcan. Después lanzaremos una nueva cuestión: ¿A qué queréis jugar hoy?, y así la conversación entre los niños fluirá de forma muy natural, y el docente solo la guiará en determinados momentos para llegar a su objetivo que es hablar de los juguetes que cada niño tiene en casa y sobre todo con cuales les gusta jugar más. Llegado el momento la profesora enseñara <i>flashcards</i> de diferentes juguetes para que aprendan vocabulario en inglés (nombres de los juguetes, cuantos juguetes hay 1,2,3..., de que colores son...). Después de nuestra asamblea cada uno dibujará en su mesa el juguete que más le gusta de casa y con todos los dibujos de los alumnos realizaremos un <i>Poster</i>, donde todos los días repasaremos el vocabulario en inglés de cada dibujo por ejemplo: “coche- car” y aprenderemos su pronunciación. • Segundo día Comenzaremos de nuevo una asamblea recordando lo aprendido en el día anterior y nos pondremos de acuerdo para crear normas de uso de los materiales tecnológicos que se utilizarán, exponiéndolas en un mural. Seguidamente, realizaremos una actividad en la pizarra digital con diferentes juguetes y en casa cada niño buscará en internet con sus papas los juguetes que más les gusten para preparar la carta a los reyes.
---	---

ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO INGLÉS A TRAVÉS DE MATERIALES TECNOLÓGICOS Y TRADICIONALES

	Además se pedirá a los niños que traigan a clase su juguete preferido. • Tercer día Trabajaremos en clase con <i>tablets</i> para hacer juegos de asociaciones. Finalmente los niños traerán su juguete preferido y grabaremos un video que después ellos mismo disfrutarán, viéndolo en la televisión del centro, donde aparecerán las presentaciones de cada niño con su juguete preferido, introduciendo el vocabulario inglés que han aprendido.
VARIABLE	En caso de que haya centros que tenga un nivel económico bajo los alumnos tendrán la visita de uno o dos padres en el aula que les ayudarán a trabajar en el ordenador, <i>tablets</i> y a buscar en internet, ofreciendo sus propios medios.

“Cocineros”

OBJETIVOS	- Conocer vocabulario de cocina - Trabajar con elementos tecnológicos - Obtener mayor fluidez con el nuevo idioma.
CONTENIDOS	CONCEPTUALES - Vocabulario inglés del sector culinario
	PROCEDIMENTALES - Conocimiento de hábitos de higiene - Obtención de fluidez en el uso de los medios tecnológicos - Aprendizaje de trabajo en equipo - Utilización de diversos utensilios para trabajar en la cocina
	ACTITUDINALES - Interés en la realización de las actividades - Participación de todos los alumnos - Motivación para la realización de cada actividad

ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO INGLÉS A TRAVÉS DE MATERIALES TECNOLÓGICOS Y TRADICIONALES

METODOLOGÍA	Se trata de hacer una actividad que se puede realizar en dos fases para potenciar el aprendizaje; La primera fase de la actividad la iniciaremos enseñándoles <i>flashcards</i> de dulces navideños para que conozcan algunas palabras. En la segunda fase de la actividad trabajaremos primero con la pizarra digital del aula y después por grupos con <i>tablets</i>, realizando ejercicios de memoria para repasar el vocabulario que anteriormente hemos visto en las <i>flashcards</i>. En la segunda actividad se realizará alguna comida, por ejemplo: canapés de navidad, por grupos de cinco y mencionarán los ingredientes en inglés. Durante esta actividad todo será grabado con una cámara para que posteriormente en el periodo de relajación antes de volver a casa lo puedan ver a través de la televisión.
ORGANIZACIÓN ESPACIAL	Las actividades se realizarán en el interior del aula, puesto que en la primera es necesaria la utilización de medios tecnológicos, y en la segunda, refuerzo de la primera, es adecuado controlar la manipulación de alimentos.
ORGANIZACIÓN TEMPORAL	A lo largo de un día.
VARIABLE	Según la edad del alumnado se podrá realizar la actividad con alimentos reales o con plastilina.

“Los números”

OBJETIVOS	- Discriminarlos los números cardinales - Trabajar la memoria visual - Trabajar la memoria auditiva - Trabajar la coordinación óculo-manual
CONTENIDOS	CONCEPTUALES - One: uno; two: dos; three: tres
	PROCEDIMENTALES - Reconocimiento gráfico de los números cardinales - Reconocimiento auditivo de los números cardinales - Emisión de números cardinales en inglés
	ACTITUDINALES - Interés por la actividad - Motivación por el trabajo en equipo - Participación
METODOLOGÍA	La actividad consistirá en mostrar un archivo de <i>power point</i> donde aparezcan diversos números cardinales que al pinchar sobre ellos con el ratón emita el sonido del nombre del cardinal en los dos idiomas, inglés y español. Por ejemplo la imagen de dos regalos de navidad acompañados del número 2 y cuando pinchemos emita: TWO- DOS.
ORGANIZACIÓN ESPACIAL	La actividad se realizará en el aula ya que dependeremos del ordenador y la pantalla digital.
ORGANIZACIÓN TEMPORAL	Esta actividad requiere de poco tiempo, aproximadamente 30 minutos, es por ello que se puede unir a otro tipo de actividades el mismo día y de esta forma que sirva para mantener el interés de los niños a lo largo de toda la jornada escolar.
VARIABLE	Introducir mayor o menor cantidad de números dependiendo a la edad que valla dirigida la actividad.

“Los colores”

OBJETIVOS	- Conocer los colores primarios y secundarios - Identificar los colores en Inglés y Español
CONTENIDOS	CONCEPTUALES - Rojo, verde, azul, amarillo, red, Green, blue, yellow
	PROCEDIMENTALES - Reconocimiento visual de colores - Reconocimiento auditivo de colores (por ejemplo: al nombre de “rojo” reconocer que es “red” o viceversa). - Desarrollo de motricidad fina - Desarrollo óculo-manual
	ACTITUDINALES - Participación con la actividad - Motivación en el aula - Interés en la realización de juegos
METODOLOGÍA	Antes de comenzar la actividad realizaremos una asamblea para saludarnos, recordar conceptos del día anterior, pasar lista, etc. Después de esto la profesora comenzará enseñando <i>flashcard</i> de los diferentes colores y los pronunciará en inglés y español uno por uno ayudándose de una melodía reproducida por un cd para que sea más atractivo para los niños y niñas. Después de esto los niños y niñas trabajarán en sus mesas y todos realizarán una actividad en la pizarra digital que consistirá en meter en una cajita amarilla todos los globos amarillos y que no haya otro color que no sea el amarillo, y así sucesivamente con el resto de colores. Después del descanso a modo de relajación verán un cuento interactivo sobre colores de la navidad y del color que más

ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO INGLÉS A TRAVÉS DE MATERIALES TECNOLÓGICOS Y TRADICIONALES

	les guste realizarán un dibujo en la pizarra del aula. En casa deberán repasar la temática a través de la <i>Tablet</i> con ayuda de familiares (en el caso de ser familias con pocos recursos la actividad con la Tablet se realizará en el aula).
ORGANIZACIÓN ESPACIAL	En el aula.
ORGANIZACIÓN TEMPORAL	1 hora 30 minutos dividida en dos sesiones (la primera sesión de una hora y la segunda de treinta minutos, que se hará después del recreo).
VARIABLE	Variable: Realizar la actividad de forma plástica para que aprendan cómo conseguir unos colores mezclando otros o simplemente añadir actividades con tonalidades que no fueron vistas en juegos anteriores.

“Figuras geométricas”

OBJETIVOS	- Identificar la diversas figuras geométricas - Interiorizar sus nombres y apariencia física
CONTENIDOS	CONCEPTUALES - Triángulo, rectángulo, círculo, cuadrado
	PROCEDIMENTALES - Identificación de la forma de cada figura geométrica - Aprendizaje del nombre de cada figura - Conocimiento de características de cada forma geométrica
	ACTITUDINALES - Participación - Interés - Motivación
METODOLOGÍA	Se realizará una asamblea en el patio y se comenzará como todos los días, diciendo el tiempo que hace, el día de la semana en el que estamos, etc. A continuación el profesor presentará las diferentes figuras geométricas, en la pizarra con tizas de colores, una a una, explicando primero sus características en español y después en inglés; por ejemplo: <i>This is a triangle, it has three corners</i> (y se señalará cada esquina diciendo: <i>one corner, two corners and three corners</i>). Después se hará un repaso de las figuras realizando actividades en las <i>tablets</i>, y para finalizar el día harán entre todos un <i>poster</i> donde cada grupo dibujará una figura geométrica que después serán adheridas alrededor del árbol de navidad dibujado en el <i>poster</i>.

**ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO INGLÉS A TRAVÉS DE
MATERIALES TECNOLÓGICOS Y TRADICIONALES**

ORGANIZACIÓN ESPACIAL	Esta actividad se puede realizar en cualquier lugar; en un aula, en el exterior, en el patio, en el gimnasio.
ORGANIZACIÓN TEMPORAL	Las actividades se harán a lo largo de dos horas, la actividad de asamblea y presentación de figuras durará una hora. Treinta minutos se invertirán en las actividades de la pizarra digital y otros treinta para crear el poster.
VARIABLE	A mayor edad introducir más figuras geométricas.

“Hábitos de higiene”

OBJETIVOS	- Conocer la higiene de manos, cuerpo, cara, dientes - Adquirir una rutina de higiene en casa - Discriminar las partes del cuerpo
CONTENIDOS	CONCEPTUALES - Agua, toalla, papel, cepillo de dientes, pasta de dientes, jabón, esponja, manos, pies, cuerpo, cara, brazos, piernas, cuello, rodillas, codos, muñecas, pelo, cabeza, etc
	PROCEDIMENTALES - Identificación de cada parte del cuerpo - Aprendizaje de las diferentes acciones de higiene (lavarse las manos, ducharse, lavarse los dientes, lavarse la cara)
	ACTITUDINALES - Actitud positiva - Motivación para trabajar - Interés en las diversas actividades
METODOLOGÍA	Se realizará para comenzar una asamblea explicando en que consisten las actividades que se van a hacer este día. Escucharán y verán un cuento cuyas imágenes se irán dibujando con tizas en la pizarra tradicional. Después escucharán una canción que bailarán.

ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO INGLÉS A TRAVÉS DE MATERIALES TECNOLÓGICOS Y TRADICIONALES

	A la vuelta del recreo para reforzar la actividad harán un ejercicio de realia, por tanto irán todos con el docente a lavarse las manos para seguir trabajando en clase.
ORGANIZACIÓN ESPACIAL	En el interior del aula.
ORGANIZACIÓN TEMPORAL	La primera parte durará una hora y media, en la que se hará una asamblea, un cuento y una canción; En la segunda parte se lavarán las manos por grupos. El tiempo invertido será de unos quince a veinte minutos.
VARIABLE	Si el tiempo apremia y no se puede hacer la actividad completa en el aula, los niños pueden crear un vídeo en casa donde toda la familia por ejemplo, se lave manos y dientes. Y este video podría ser visto al final del día antes de volver a casa.

10.1 TEMPORALIZACIÓN

TEMPORALIZACIÓN				
SEMANA 1				
<u>DÍA 1</u>		<u>DÍA 2</u>		<u>DÍA 3</u>
¿A QUÉ JUGAMOS HOY?		¿QUÉ PEDIRÉ A LOS REYES?		MI JUGUETE PREFERIDO ES..
SEMANA 2				
<u>DÍA 1</u>	<u>DÍA 2</u>	<u>DÍA 3</u>	<u>DÍA 4</u>	<u>DÍA 5</u>
VAMOS A COMER	CUANTOS DÍAS QUEDAN PARA QUE VENGAN LOS REYES	¿QUE FORMA TIENE ESTE REGALO?	ESTE REGALO ES DE COLOR....	“LIMPITO TODOS LOS DÍAS PARA QUE VENGAN LOS REYES”

11. Conclusiones

En la actualidad vemos como cada día con más frecuencia utilizamos productos tecnológicos y como toda la sociedad, ya sean adultos o niños y niñas, los utilizan.

Para los niños la manipulación de estos productos es emocionante y son un medio de aprendizaje de forma indirecta. Además pienso que es una buena idea planificar ejercicios para el aula en la que se trabajen los materiales tradicionales y tecnológicos, porque se pueden hacer actividades muy provechosas donde los niños tengan gran rendimiento.

Ya está demostrado que trabajar con materiales tecnológicos desarrolla la creatividad y las habilidades. También ayuda a desarrollar las relaciones sociales, a ser más autónomo, mantienen la motivación provocando cada día ganas infinitas de investigar y sobre todo facilita el camino para aprendizajes futuros.

Y ¿Por qué olvidarnos de aquellos materiales tradicionales? Durante toda nuestra vida han estado presentes y en la actualidad a los niños y niñas les sigue gustando. Se puede hacer una unión perfecta con estos dos tipos de materiales, así los alumnos y alumnas siempre se divierten.

Para finalizar, como bien dice Romero: “Los niños y niñas de estas edades están preparados para manejar y comprender el funcionamiento de las tecnologías. Las incorporan a su repertorio de herramientas de aprendizaje sin ningún tipo de problema” Romero (2006:15).

“La actividad más importante que un ser humano puede lograr es aprender para entender, porque entender es ser libre” Baruch Spinoza (1.632- 1677)

Bibliografía

- ❖ Adell, J. et al. (2007): *Introducción temprana a las Tic: estrategias para educar en un uso responsable en educación infantil y primaria*. Santander: Edita Secretaría General Técnica.
- ❖ García, M. (2005): *Vamos a jugar con...las palabras, las sílabas, los sonidos y las letras*. Madrid: Cepe, S.L.
- ❖ López, G., Rodríguez, M. (1999): *Ring a ring of roses: reflexiones y propuestas para trabajar la lengua inglesa en educación infantil*. Oviedo: Editorial servicio de publicaciones, universidad de Oviedo.
- ❖ Moya, A (2009): *Nuevas tecnologías en educación*. Granada: Edita Csif. (Disponible para la consulta en: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_24/ANTONIA_M_M_OYA_1.pdf) (Fecha de consulta en 22/06/2015).
- ❖ Ramírez, R. (2008): *Materiales y recursos de la enseñanza del inglés*. Granada: Edita Csif. (Disponible para la consulta en: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_13/RAFAEL_RAMIREZ_1.df) (Fecha de consulta en 21/06/2015).
- ❖ Romero, R. (2006): *Nuevas Tecnologías en Educación Infantil: el rincón del ordenador*. Sevilla: Mad, S, L.
- ❖ Serra, M. et al. (2000): *La adquisición del lenguaje*. Barcelona: Ariel.
- ❖ Vélez, R. et al. (2000): *Jugar y aprender: talleres y experiencias en Educación Infantil*. Barcelona: Octaedro S.L.
- ❖ Decreto 25/2007 de 6 de Febrero. (Disponible para la consulta en: <http://www.juntadeandalucia.es/boja/2007/39/index.html>) (Fecha de consulta 09/11/2015).
- ❖ Decreto 149/2009. (Disponible para la consulta en: <http://www.juntadeandalucia.es/boja/2009/92/index.html>) (Fecha de consulta 13/11/2015).
- ❖ Real Decreto 1630/2006. (Disponible para la consulta en: <http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/web/inspeccion/contenidos/-/contenidos/detalle/real-decreto-1630-2006-de-29-de-diciembre-por-el-que-se-establecen-las-ensenanzas-minimas-del>) (Fecha de consulta 30/11/2015).