



**Universitat de les
Illes Balears**

Facultat de educació

Memòria del Treball de Fi de Grau

Los cuentos interactivos como recurso didáctico en la enseñanza de la Lengua Inglesa en Educación Infantil

Laura González Marín

Grau de Educació Infantil

Any acadèmic 2017-18

DNI de l'alumne: 43214122C

Treball tutelat per Karen Jacob
Departament de Llengua Anglesa

S'autoritza la Universitat a incloure aquest treball en el Repositori Institucional per a la seva consulta en accés obert i difusió en línia, amb finalitats exclusivament acadèmiques i d'investigació	Autor		Tutor	
	Sí	No	Sí	No
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Paraules clau del treball:

Lengua inglesa, cuentos interactivos, nuevas tecnologías, educación, aprendizaje

RESUMEN

Considerando la importancia que tiene la Lengua Inglesa en nuestra sociedad actualmente, en este trabajo se propone un método de enseñanza de este idioma desde las edades más tempranas. Para ello se propone el cuento interactivo como recurso didáctico utilizándolo a través de las nuevas tecnologías. Por tanto, en el presente trabajo se explican las consideraciones a tener en cuenta si se quiere implantar esta propuesta en el aula, así como los objetivos i metodología a seguir. Además, también consta de un caso práctico que puede servir de guía en la realización de esta propuesta. El objetivo principal de este trabajo es introducir a los niños en el aprendizaje de la lengua extranjera inglesa desde una perspectiva lúdica i participativa.

PALABRAS CLAVES

Lengua inglesa, cuentos interactivos, nuevas tecnologías, educación, aprendizaje

ABSTRACT

Considering the importance of the English Language in our society at present, in this work we propose a method of teaching this language from the earliest ages. To do this, the interactive story is proposed as a didactic resource using it through new technologies. Therefore, this paper explains the considerations to take into account if you want to implement this proposal in the classroom, as well as the objectives and methodology to be followed. In addition, it also contain a practical case that can be used as a guide in the realization of this proposal. The main objective of this work is to introduce children to learning the English foreign language from a playful and participatory perspective.

KEYWORDS

English language, interactive stories, new technologies, education, learning

Índice

1. Introducción.....	pág. 5
2. Objetivos.....	pág. 6
3. Justificación del tema elegido.....	pág. 6
4. Marco teórico.....	pág. 8
4.1. Teoría de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP).....	pág. 8
4.2. La teoría de Krashen.....	pág. 8
4.3. Teoría de <i>Total Physical Response</i>	pág. 9
4.4. Importancia de las TIC.....	pág. 10
4.5. Los cuentos como método de aprendizaje.....	pág. 11
5. Propuesta didáctica	pág. 12
5.1. Consideraciones.....	pág. 12
5.1.1. El alumno.....	pág. 12
5.1.2. Los profesores.....	pág. 13
5.1.3. El conexto	pág. 14
5.2. La narración o <i>Storytelling</i>	pág. 15
5.3. Actividades.....	pág. 16
6. Caso práctico.....	pág. 17
7. Conclusiones.....	pág. 21
8. Bibliografía.....	pág. 23

1. Introducción

Es un hecho innegable que hoy en día vivimos en una sociedad globalizada, donde el uso de palabras y expresiones en otras lenguas, sobre todo en inglés, es cada vez más común. Por este motivo podemos decir, que este idioma ya forma parte de nuestras vidas, aunque sea de manera indirecta, como por ejemplo en los medios de comunicación.

Actualmente, el hecho de poder aprender la lengua inglesa, no solo te abre puertas laborales en un futuro, sino que también te ayuda a comunicarte en todo el mundo. Por este motivo, se debe apoyar y contribuir en la causa de que, ya desde edades tempranas se pueda empezar a introducir este idioma de una manera natural, para que, de esta manera, puedan comprenderlo y entenderlo, y así poder disfrutar de todas las ventajas que les pueda proporcionar que, como veremos en este trabajo, serán muchas.

Hay muchas metodologías para poder enseñar la lengua inglesa desde Educación Infantil, pero en este trabajo me quiero centrar en los cuentos interactivos. Con estos, pretendo que los niños sean partícipes de su propio aprendizaje, mediante el uso de pantallas digitales, tablets u ordenadores. La idea principal sería crear un cuento interactivo a través de los programas que nos ofrecen en internet, en este caso, será el Power Point. Con un conocimiento básico de este, podemos crear cuentos y actividades que estén relacionadas con aquello que les pueda interesar o que estén trabajando en ese momento en clase, pero utilizando como base la lengua inglesa.

De esta manera, con este trabajo pretendo dar otro enfoque a la enseñanza tradicional del inglés fusionándolo con las nuevas tecnologías y utilizando los cuentos interactivos como actividad principal.

2. Objetivos

2.1. Objetivos generales

Los objetivos generales que pretendo conseguir con este trabajo son los siguientes:

- Familiarizar a los niños con la lengua inglesa para que la puedan usar en la vida cotidiana.
- Desarrollar la expresión y comprensión oral de la lengua desde una forma lúdica.
- Comprender el inglés como un método de comunicación.

2.2. Objetivos específicos

Los objetivos específicos que se pretenden trabajar con el trabajo son:

- Fomentar el trabajo cooperativo y en equipo.
- Trabajar con las nuevas tecnologías.
- Desarrollar la motricidad fina y algunos conceptos espaciales con el uso de ordenadores, tablets o pantallas táctiles.
- Estimular nuevos aprendizajes.
- Motivar la comunicación, tanto de los iguales como entre maestro/a-alumno/a.
- Incentivar el gusto por los cuentos.
- Fomentar la autonomía.

3. Justificación

El motivo por el cual he decidido centrar mi proyecto en este tema es, básicamente, por la importancia y los beneficios que tiene introducir una segunda lengua extranjera desde la primera infancia. Son muchas las ventajas que puede tener implementar el aprendizaje de, en este caso, el inglés. López, Rodríguez y Rodríguez (1999, p.32) decían que “los niños que aprenden un segundo idioma en edades tempranas tenían una mayor sensibilidad social y una mejora en la percepción y la creatividad”. Además, también ayuda a desarrollar estrategias de aprendizaje de otras lenguas i también a tener un mayor desarrollo de la conciencia metalingüística. En definitiva, como decía Bialystock (en Santamaria 2015, p.13) en Santamaria “los niños bilingües tienen más oportunidades para reflexionar y mantienen un mayor control en el procesamiento de la lengua”, es decir, favorece a su desarrollo cognitivo y a su capacidad de aprendizaje.

No obstante, aun teniendo en cuenta todos los beneficios mencionados anteriormente, considero que aún se dan casos de muchos colegios que no le dan a esta lengua la importancia que realmente tiene. Son muchos los que relevan la enseñanza de esta a actividades más puntuales aprovechando huecos libres en el horario lectivo. Por lo tanto, no le dedican ni el tiempo ni las ganas necesarias para poder tener una inmersión lingüística que favorezca a los niños en su desarrollo.

Personalmente, el centro donde estoy realizando las prácticas de 3-6 años carece de esta implicación del inglés como lengua extranjera, dejándola en un segundo plano para cuando tienen algún momento libre. Creo que esta es una situación preocupante ya que, están desperdiciando todo el potencial que tienen los niños para el aprendizaje de estas lenguas.

Por ello, me gustaría ayudar a estas escuelas intentando dar ideas y propuestas didácticas para trabajar el inglés desde edades más tempranas de una forma lúdica y cooperativa, donde sea el propio niño el protagonista de su aprendizaje. De esta manera, pretendería conseguir una inmersión lingüística total por parte de la escuela, haciendo uso de todos los recursos y materiales propios del siglo XXI, estos siendo utilizados como métodos para captar la atención de los niños y motivarlos a realizar las actividades propuestas.

Por otra parte, pienso que los cuentos son una de las mejores herramientas que hay en Educación Infantil para el aprendizaje de nuevo vocabulario y de nuevos conocimientos. Por lo tanto, creo que fusionar todo el potencial de estos con la lengua inglesa puede ser una de las mejores opciones a la hora de enseñar este idioma.

No obstante, opino que el hecho de contar cuentos, aunque es una herramienta muy útil, es un canal de comunicación en una sola dirección, es decir, los niños solo reciben información. Para que se dé un aprendizaje favorable, el canal de comunicación debería ser bidireccional, es decir, que los maestros sepan qué es lo que han podido aprender los niños con este cuento. Por este motivo, pienso que los cuentos interactivos son una de las mejores opciones para poder recibir este feedback inmediato por parte de sus alumnos.

Hoy en día son muchos los recursos que un maestro puede usar para crear o encontrar este tipo de cuentos, pero creo que uno de los más acertados sería mediante el uso de las nuevas tecnologías. Gracias a estas, no solo podemos encontrar cuentos interactivos prefabricados por una marca en concreto, sino que podemos crear nuestro propio cuento, para que sea una actividad que tenga relación con lo que se está trabajando en el aula y que no sea aislada de la línea pedagógica. Con programas tan sencillos como el Power Point, se pueden crear historias y actividades muy diversas.

Además, cabe decir, que es un método que a los niños les llama mucho la atención, porque a parte de ser muy visuales, son ellos quienes interactúan con el cuento, hecho que provoca que estén mucho más atentos y motivados a la hora de realizar las actividades propuestas. Así pues, he decidido combinar esta técnica con la lengua inglesa. Creo que puede ser una propuesta interesante e innovadora tanto para los profesores como para los niños.

4. Marco teórico

En este apartado hablaré sobre algunos autores y teorías que hablan tanto de la importancia del inglés como de los beneficios de introducir las nuevas tecnologías en las aulas de Educación Infantil.

4.1. Teoría de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)

El primer autor y sin duda, uno de los más conocidos es Lev Vygotsky, En su obra “Pensamiento y lenguaje” (1934) ya habla sobre la importancia y la interrelación que hay entre la cognición y el lenguaje. En esta, el autor pretende destacar la importancia del lenguaje para el desarrollo cognitivo de las personas y la capacidad que tienen, sobre todo los más pequeños, a la hora de aprenderlo. Vygotsky habla de un momento en la infancia del niño que se da una plasticidad en el cerebro que hace que el aprendizaje de las lenguas se dé más sencillo en esta etapa. Por este motivo, creo que el hecho de introducir otro idioma externo puede favorecer en su aprendizaje y en su desarrollo, ya que ellos, biológicamente, están preparados para poder introducirlo.

Además, presenta una de sus teorías más populares, la Zona de Desarrollo Próximo. Esta se basa, principalmente, en la distancia que hay entre lo que una persona es capaz de hacer por sí misma y lo que puede llegar a hacer con la ayuda de alguien más capacitado. Por tanto, podemos decir que el aprendizaje se da, cuando se sale de la zona de confort para ir un paso más allá. Por eso, es importante tener claro el nivel de los alumnos a la hora de introducir las nuevas actividades y la manera de agruparlos, ya que, si se hace por parejas, hay que tener en cuenta los más aventajados y a los que le cuesta un poco más, para que así se puedan autorregular entre ellos.

4.2. La teoría de Krashen

Otro autor que habla sobre este tema es Krashen. Su teoría se basa principalmente en la adquisición del lenguaje mediante la exposición de la persona, en este caso del niño, a una lengua en concreto. Krashen (1995) diferencia entre la adquisición del lenguaje, que es la parte inconsciente que el cerebro hace al estar expuesto un tiempo prolongado a una lengua en concreto, y el aprendizaje de este, es decir, una acción consciente e intencionada.

En su hipótesis conocida como de entrada, o *input*, sostiene que el aprendizaje se da cuando existe una diferencia entre el nivel de competencia que tiene el alumno en la lengua que se pretende enseñar, es decir, la lengua “meta”, y la dificultad a la que se le va a exponer. Por lo tanto, siempre se tiene que tener en cuenta los conocimientos previos e ir un poco más allá, ya que es la única forma para que se dé este aprendizaje del lenguaje.

Creo que esta teoría es muy importante ya que refuerza la idea de que las actividades propuestas cada vez tienen que proponer un reto al alumno que el mismo sea capaz de superar. Por lo tanto, la idea de realizar distintos niveles de dificultad en la misma actividad creo que puede ser una propuesta bastante acertada, ya que no todos los niños tendrán el mismo nivel ni la misma facilidad a la hora de aprender nuevos idiomas, y sería injusto el hecho de proponer actividades que a unos les puedan parecer demasiado fáciles o difíciles.

4.3. Teoría de *Total Physical Response*

James Asher es un autor que también habla sobre la importancia del aprendizaje de otra lengua distinta a la materna, en su teoría *Total Physical Response* (1984). Este es un método de enseñanza de lenguas que propone combinar el habla con actividades. Según su teoría, el cerebro humano está biológicamente preparado para aprender cualquier lenguaje de manera natural, pero que para poder hacerlo necesitamos de los mismos estímulos que cuando estamos aprendiendo nuestro lenguaje materno. Por tanto, debemos actuar como actúa una madre cuando interacciona con un bebé, el cual aún no ha adquirido el lenguaje hablado.

Según el estudio de Asher, en la comunicación entre padres e hijos se combinan las habilidades verbales y las habilidades motrices, es decir, que el niño responde físicamente a las instrucciones (verbos en imperativo) que le da el adulto, siempre desde una perspectiva lúdica. Se espera que los alumnos disfruten aprendiendo, sobre todo utilizando su cuerpo como principal método de comprensión.

De esta manera, creo que es muy importante que, como bien menciona el autor, haya una serie de órdenes en verbo imperativo para que a los niños les sea más fácil captar el mensaje que les queremos dar. Por este motivo pienso que las actividades que se les propongan siempre tienen que estar acompañadas con una instrucción clara y concisa.

No obstante, no estoy del todo de acuerdo con los roles que tienen que seguir los profesores y los alumnos, ya que creo que no se adaptan del todo a mi propuesta. Según Asher, los alumnos son meros receptores de información que tienen que recibir y realizar las órdenes impuestas, y es el profesor quien dirige las actividades y da las órdenes.

En mi caso creo que el papel del profesor es más el de guía y de acompañante, ya que quien realizará las instrucciones será el propio alumno. Por lo tanto, el rol de este es de intentar que el alumno pueda llegar a su capacidad máxima de desarrollo, como anteriormente, en la teoría de Vygotsky habíamos mencionado. Además, creo que sería interesante que el papel del alumno también cambiase, y que fuesen ellos que decidiesen sobre que cuentos y actividades que les gustaría aprender, siempre y cuando haya un consenso en toda la clase. Creo que el hecho de que puedan tener la capacidad de elegir

sobre aquello que quieren aprender, puede ser una motivación extra a la hora de ponerlo en práctica.

4.4. Importancia de las TIC

Los autores Assoley y Gil, 2009 en su artículo “El placer de usar las TIC en las aulas de Educación Infantil” hablan sobre cómo las nuevas tecnologías pueden favorecer al aprendizaje de los niños si se usa de una manera responsable y coherente. En este podemos ver que el uso de recursos audiovisuales no solo ayuda a mantener la motivación y la atención, también proporciona aprendizajes adicionales, como puede ser la destreza de la mano, conceptos espaciales (arriba, abajo, derecha, izquierda), conceptos abstractos, etc.

Además, recopilan una serie de ideas de como se tiene que introducir un aparato audiovisual en el aula para que sea un estímulo y no un elemento distractor. Para ello, recomiendan que se usen estos instrumentos de forma premeditada, con un objetivo claro a seguir y no para pasar el tiempo o como forma de entretenimiento.

Personalmente, creo que las nuevas tecnologías pueden ser muy útiles en el aula, sobre todo en las de educación infantil. No obstante, son recursos que no todas las escuelas usan como se debería, o, directamente, no disponen de ellos. Por eso creo que para poner en práctica este trabajo, se debería hacer una previsión de aquellos materiales audiovisuales que se quieren utilizar y en qué estado se encuentran. También creo que los profesores que llevasen a cabo este tipo de actividades deberían estar familiarizados con las nuevas tecnologías ya que, como se menciona en el artículo, muchos no las utilizan de forma correcta porque aún no saben como sacarle el partido que tienen.

4.5. Los cuentos como método de aprendizaje

Para finalizar con este apartado, podemos concluir que el estudio de la lengua inglesa combinado con el uso de las nuevas tecnologías es una estrategia muy viable, pero si no tiene una actividad que cohesione ambos estudios, es muy difícil llevarlo a cabo con los niños más pequeños. Por ello, el papel de los cuentos en esta propuesta didáctica es fundamental para poder propiciar a los alumnos el hilo conductor que necesitan para aprender este nuevo idioma a través de las nuevas tecnologías.

Por tanto, como dice el artículo *“Storytelling in the Young Learners classroom”* proporcionado por la Universidad de Atenas (2013): *“Stories are especially important in this respect, as they provide a sound framework for the listeners and enable them to understand before they respond. By using stories to teach language we create a context in which meaningful, comprehensible communication can occur.”* *“Storytelling then is a “natural approach” to foreign language learning which can be compared to mother-tongue.”*. Por este motivo, el cuento es el recurso más eficaz y beneficioso para los niños de estas edades, pudiéndoles acercar así al aprendizaje de otras lenguas de una manera natural.

Además, tal y como dice el autor Wright (2004, p.32) *“stories, which rely so much on words, offer a major and constant source of language experience for children. Moreover, he suggests that stories can motivate children, stimulate children’s imagination and arouse children’s interests, etc.”* los cuentos además de ser una buena herramienta en el aprendizaje de otras lenguas favorece el desarrollo mental de los alumnos.

5. Propuesta didáctica

Para llevar a cabo la propuesta didáctica planteada, se han de tener en cuenta tres elementos fundamentales; las consideraciones previas a la actividad, la historia o *storytelling* y las actividades que se realizarán a partir de esta.

5.1. Consideraciones

Para poder llevar a cabo esta propuesta, es importante tener en cuenta una serie de consideraciones que afectan de manera directa en el desarrollo de la actividad, para así poder extraer el máximo beneficio a este recurso. El conocimiento y la buena gestión de estas es clave para que toda propuesta pueda funcionar y tener un lugar significativo en el aprendizaje de los niños. Aunque sean muchos los elementos que pueda condicionar el funcionamiento de dicha propuesta, en este apartado se hablará de los tres agentes principales: el alumnado, los profesores y el contexto.

5.1.1. El alumno

Para poder presentar esta actividad debemos tener en cuenta que el alumno es el protagonista en todo el proceso de aprendizaje, por lo cual, las historias y las actividades presentadas deben tener un valor significativo para ellos. Para esto, debemos intentar que los temas elegidos sean lo más cercano posible, teniendo en cuenta sus gustos i sus competencias, tanto en el dominio de la lengua extranjera como en uso de las nuevas tecnologías. Por tanto, como Krashen (en Santamaria 2015 p.20): *“se han de crear estructuras nuevas que, añadidas a las ya adquiridas, le ayuden a construir su propio conocimiento”*.

No obstante, también debemos tener en cuenta a toda la diversidad de alumnado y sus características, ya que no todos reaccionarán del mismo modo ante la historia o ante las actividades, ni adquirirán el mismo conocimiento o competencias en un periodo de tiempo similar. Por tanto, es muy difícil que todos vayan a la par en este sentido, aunque una manera de poder acortar las distancias entre sus conocimientos es la motivación. Esta puede ser un elemento crucial en el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que facilita la atención y la participación en la actividad. Se pueden diferenciar dos tipos de motivación en este tipo de actividades. Puede ser que el alumno se motive por el tema elegido o puede ser algún elemento externo que le ayude a centrar su atención en la propuesta.

En este caso se pretende que, con la ayuda de las herramientas TIC, los alumnos tengan una motivación extra para poder facilitar el aprendizaje de nuevo vocabulario en inglés. Por tanto, la motivación ayuda a despertar su interés y que se sientan atraídos por las historias y cuentos trabajados en el aula además de presentar una actitud proactiva ante la adquisición de la segunda lengua.

5.1.2. Los profesores

Las funciones que tiene que desempeñar el/la profesor/a en la propuesta didáctica son muchas y muy diversas. Estas funciones se han de tener en cuenta en todo momento y se tienen poder adecuar a las diversas situaciones que puedan ir surgiendo. Relacionadas con el cuento interactivo se pueden destacar las siguientes.

- Tiene que pasar gusto de explicar y enseñar en inglés, utilizando el recurso del cuento como un transmisor del lenguaje, para así poder fomentar una actitud positiva hacia la segunda lengua extranjera.
- Ha de incentivar la intención comunicativa de los niños en este idioma, alentando este hecho sin remarcar los errores que puedan cometer. De esta manera se consigue que puedan intentar hablarlo sin vergüenza ni temor a ser corregidos
- Debe comprender la lengua como una manera de comunicación y no como un aprendizaje aislado.
- Ha de tener una base informática para poder realizar los cuentos de manera autónoma y personalizada a su grupo de niños. Además de tener ganas de aprender y reinventarse.
- Tiene que poseer una actitud positiva y emprendedora ante los cambios que puedan surgir, porque como se ha mencionado anteriormente, hay cosas que funcionan con un grupo, pero con otro no. Por lo tanto, es fundamental la iniciativa y la creatividad que el/la maestro/a puedan tener ante este tipo de situaciones.

5.1.3. El contexto

Finalmente, podemos destacar el contexto como tercer elemento clave en esta propuesta didáctica. Es necesario que el lugar donde se lleve a cabo sea un espacio agradable y tranquilo, además de estar dotado de todos los recursos tecnológicos necesarios. Como se ha mencionado anteriormente, esta propuesta tiene una parte fundamental que es el trabajo con las nuevas tecnologías, por lo tanto, el espacio donde se realice debe tener una mínima equipación tecnológica. Es muy importante tener este punto en cuenta antes de poner en marcha la propuesta, ya que, si los recursos no son los adecuados no se le podrá sacar todo el potencial a las actividades.

Además, la disposición del aula también es fundamental. Es usual que, los recursos informáticos estén en un aula poco adecuada para los niños de educación infantil, ya que suelen estar repletas de sillas y mesas grandes, sin ningún espacio adecuado para

ellos. Por tanto, habría que acondicionar el espacio antes de presentar la propuesta, quitando el exceso de mobiliario y dejando espacio libre para que los niños se puedan sentar en el suelo formando un semicírculo, favoreciendo así a un clima más cercano y comunicativo. Wright, (2013, p. 18) dice que: *“esta disposición permite al docente comprobar de primera mano la comprensión del cuento a través de la reacción de los oyentes y crear una atmósfera de complicidad en la que el alumno sienta que algo importante se va a compartir”*.

5.2. La narración del cuento o *storytelling*

La primera parte de la propuesta consiste en la visualización de una historia. Como se ha mencionado anteriormente, la historia tiene que ser significativa para los niños, y no debería ser una propuesta aislada. Por este motivo, se deben elegir temas que estén tratando en ese momento en el aula o, por el contrario, temas que les llamen la atención y que les interesen. Por ejemplo, en la propuesta que he podido llevar a cabo, he tratado el tema del reciclaje, ya que es un proyecto que se está trabajando en el centro, y, por tanto, tiene un valor significativo para los niños.

Otro apartado a tener en cuenta es el idioma. Tanto la narración del cuento como las indicaciones que se les pueda ir dando a los niños tienen que ser en inglés. No es necesario que se hagan intervenciones en su lengua materna, ya que el material multimedia es un soporte visual más que suficiente para poder entender el vocabulario que se presenta. Por tanto, es una intervención única y exclusivamente en inglés, por lo que favorece la adquisición del vocabulario y la asimilación de conceptos y acentos.

No obstante, se ha de tener en cuenta que la explicación del cuento ha de ser lo más clara y sencilla posible para poder facilitar el entendimiento y la adquisición del vocabulario. Por esto, sería interesante que la voz que narre el cuento tenga un tono alto y claro, y con una buena pronunciación del inglés. También se pueden hacer uso de los programas de grabación de voz, que dan la opción de poder modificarla y crear de esta manera las voces de distintos personajes sin esfuerzo.

Otro aspecto muy importante a tener en cuenta es la estética que va a tener la historia que queramos crear. Al ser un material muy visual, la estética ha de serlo también, ya que ha de favorecer el entendimiento de los conceptos propuestos a la misma vez que captar la atención de los niños. Por este motivo, se tiene que seguir una línea estética

muy similar entre las imágenes que vayamos a elegir a la hora de realizar el montaje. También es conveniente que no se recurra a lo que ellos ya están acostumbrados a ver en otros dispositivos, como la televisión, el ordenador, la Tablet, etc. Intentando que las imágenes sean lo menos estereotipadas posibles. Un recurso muy útil son los dibujos. Crear nosotros mismos los personajes o, incluso que los creen los propios alumnos, nos ayuda a dejar de lado los colores y las formas estereotipadas dando paso a la creatividad y la imaginación.

Para finalizar, creo que el hecho de que los mismos niños puedan ir creando la historia es una motivación extra para ellos. Por este motivo, creo que es una buena idea que en el desarrollo del cuento haya diferentes opciones que tengan que elegir para modificar el transcurso de la historia y que, de esta manera, pueda tener un desenlace diferente. Aunque para crearlo sea un poco más laborioso, a la larga estaremos favoreciendo a los niños a que se sumerjan en la historia y quieran entender lo que pasa, dejando de ser meros espectadores a ser partícipes de la historia.

5.3. Actividades

La segunda parte de la propuesta es crear un apartado de actividades que, además de entretener a los niños, consoliden los aprendizajes adquiridos durante el cuento, como son el vocabulario y los conceptos. Por este motivo, se han de tener en cuenta algunos de los factores que pueden influir en el desarrollo de esta actividad.

En primer lugar, se ha de tener en cuenta el nivel de dificultad de las actividades. Como se ha mencionado anteriormente, el nivel ha de ser el adecuado a los niños a los que se les presente dicha actividad. No obstante, no todos los niños constan de los mismos conocimientos ni habilidades. Para poder solventar esta situación se pueden tener en cuenta dos consideraciones distintas. Por un lado, se pueden tratar de actividades que se vayan haciendo más difíciles progresivamente, para que a los niños les pueda suponer un reto mayor el ir avanzando en el juego. Por otro lado, se puede considerar el hecho de poner niveles en las diferentes actividades. Con este último los niños podrían realizar el nivel más adecuado a su conocimiento.

Otro punto a tener en cuenta es el menú de inicio o pantalla principal. Todos los cuentos interactivos han de tener una pantalla donde salgan todas las actividades y poder elegir

aquello que se desee hacer. De esta manera, el funcionamiento de la propuesta será mucho más sencillo por parte de los alumnos. Además, cada actividad debe tener un botón cuyo funcionamiento sea dirigir la pantalla al menú de inicio, para así poder retroceder y elegir otra actividad siempre que se desee. Sin embargo, este botón, debe tener una forma bastante intuitiva para que los niños entiendan su función y se debería explicar previamente su funcionamiento en la clase.

Finalmente, cabe destacar que las actividades siempre deben ir acompañadas de un audio con las indicaciones en inglés de aquello que tienen que hacer. Además, cuando acierten o fallen, también debe haber una voz que les dijese que tienen que continuar o que lo vuelvan a intentar. Así, los niños tendrán interés en escuchar aquello que se explica para poder jugar al juego de una manera correcta y poder ganar. Es importante que no se perciba el error de una manera negativa, sino como una oportunidad para poder hacerlo mejor. Por ello, es fundamental que si el alumno no acierta salga un audio alentador y motivador, utilizando frases como “*you almost get it*” o “*naerly, try again*”.

6. Caso práctico

La propuesta que he llevado a cabo es la de *Let's recylce together*, ya que el colegio donde se ha realizado había iniciado un proyecto de centro en común que tiene que ver con el cuidado del medio ambiente.

La primera parte de esta propuesta consta de un cuento llamado *Cris's Adventure* que trata el tema del reciclaje. Este está protagonizado por una botella de cristal llamada Cris, que ha sido arrojada a la calle cuando ha dejado de ser útil en la casa en la que se encontraba. Una vez allí, decide ir en busca de su contenedor de vidrio para poder tener una segunda oportunidad y ser reciclada. Durante el camino, se encuentra a varios objetos en su misma situación como *Banana Peel*, *Shoes Box*, y *Milk Brik*, todos ellos de un contenedor distinto. También se encuentran a *Washing Machine* que los acompaña. Todos juntos, después de un largo camino, por fin logran encontrar los contenedores de basura. Una vez delante, no saben a que contenedor van ni cómo introducirse en ellos y, justo en ese momento, aparece una niña que los ayuda. Esta, uno por uno los va tirando en el lugar correspondiente, excepto a *Washing Machine* que

descubren que debe ir al Punto Verde. Para ello, aparecerá un mapa que los ayude a llegar a este. Al final del cuento, aparece cada uno de los objetos convirtiéndose en otros nuevos, es decir, siendo reciclados.

Resumen del cuento en imágenes:



En la segunda parte de la propuesta didáctica, habrá tres actividades entorno al reciclaje.

Con estas, se trabajarán los contenidos más básicos que incluye dicho tema. Antes de elegir las actividades, se presenta un menú principal donde se le pregunta al usuario qué desea hacer, entre estas opciones se pueden encontrar el botón de volver a visualizar el cuento o las actividades que se describirán a continuación. Cabe decir que, en todo caso, siempre hay un icono en la parte inferior derecha para poder volver al menú principal de las actividades.



Actividad 1: The containters

Objetivo: Clasificar los diferentes residuos en sus contenedores.

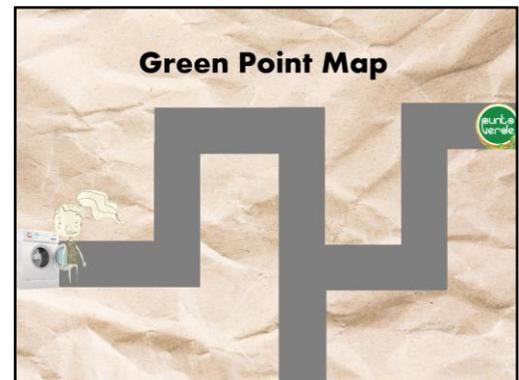
Descripción: Se trata de colocar el objeto que aparece en la parte central de la pantalla en el contenedor correcto. Aparecerán los cuatro contenedores vistos en el cuento interactivo en la parte inferior de la pantalla. El objetivo es que el niño, al aparecer el objeto, clique sobre el contenedor que cree que debe ir este. Si acierta se pasará al siguiente objeto, y si falla podrá repetir hasta que lo acierte.



Actividad 2. Let's find the Green Point

Objetivo: Conocer la existencia del Punto Verde como un lugar para productos específicos que no se pueden tirar a los contenedores convencionales.

Descripción: La finalidad de esta actividad es acompañar a *Washing Machine* al Punto Verde. La actividad consistirá en un laberinto en el cual aparecerán, en la entrada del laberinto, *Washing Machine*, y al final, el Punto Verde. Los niños mediante el ratón deberán conseguir llevar a *Washing Machine* a la salida del laberinto donde se encontrará el Punto Verde.



Actividad 3. Do you remember?

Objetivo: Aprender conceptos relacionados con la reutilización.

Descripción: En esta actividad se pondrá en marcha la memorización y la asimilación de conceptos del niño. En la pantalla, saldrán los diferentes objetos del cuento obtenidos con los materiales iniciales. Por ejemplo, en un lado de la pantalla saldrá una botella de agua, y en el otro lado saldrán los personajes del cuento. La finalidad es que el niño recuerde que la botella ha sido creada mediante el brick de leche y así con el resto de los personajes.



Esta propuesta esta pensada para niños de entre 4 y 5 años. Por este motivo las actividades están adaptadas a ellos, intentando que sean lo más sencillas y visuales posibles. Con esta, aparte de querer conseguir los objetivos propuestos en el segundo apartado de este trabajo, también se pretende que hagan un aprendizaje más centrado en el tema, proponiendo los siguientes objetivos:

- Adquirir conocimientos básicos del mundo del reciclaje.
- Clasificar los materiales de deshecho en función del contenedor correspondiente.
- Tomar conciencia ante el cuidado del medio ambiente.

En cuanto al agrupamiento de la práctica de esta propuesta didáctica podemos diferenciar dos, en función de la fase en la que se encuentre:

- A la hora de visualizar el cuento, los niños estarán agrupados en gran grupo, formando un semicírculo o forma de “U” para poder ver la pantalla digital en todo momento.
- A la hora de realizar las actividades, ha sido conveniente agrupar a los niños en pequeños grupos cooperativos para que se puedan ir ayudando los unos a los otros.

Lo ideal en este tipo de actividades, habría sido disponer de una Tablet o ordenador por cada equipo para que los otros niños no tuviesen que esperar su turno para poder realizar la actividad. Particularmente, el centro no disponía de estos recursos, por lo que los niños, han ido saliendo por equipos a la pantalla táctil y lo han ido realizando por turnos. Las actividades que se han propuesto son sencillas a nivel de motricidad fina, ya que su habilidad utilizando una pantalla era bastante limitada. Por ello, se ha intentado hacer actividades simples, que sean de tocar el objeto correcto o seguir una línea con el dedo.

Un punto a favor que creo tiene esta propuesta es la línea estética que sigue. La apariencia, como ya se ha mencionado anteriormente, es fundamental para crear impacto en los niños. Es verdad, que, si se utilizan colores llamativos y muy ostentosos, llaman más la atención, pero a la larga, acaban cansando la vista y favoreciendo que los alumnos desvíen la mirada hacia otra parte. Por este motivo, se ha intentado seguir una

estética llamativa pero no recargada y, siguiendo con el tema del reciclaje, combinar imágenes de verdad, con materiales y dibujos. De esta manera, creo que se consigue centrar la atención, pero sin estereotipar a los niños en unas imágenes concretas.

No obstante, como punto negativo, creo que se le podría haber sacado mucho más jugo a la propuesta si se le hubiese dedicado mucho más tiempo. Como he mencionado anteriormente, la propuesta no debe ser un hecho aislado, sino que debe seguir un hilo conductor y en cada sesión poder añadir más dificultad en cuanto a contenidos y habilidades. Debido a esto, creo que han podido faltar sesiones para poder ver todo el potencial de la propuesta y haber podido hacer una evaluación, tanto de los niños como de la propia actividad. Por esto, la propuesta estaría pensada para llevar a cabo durante un trimestre para así poder ver aquello que funciona y que les gusta, y poder ir añadiendo actividades e historias sobre el mismo tema.

7. Conclusiones

Para finalizar este trabajo, me gustaría destacar una serie de aspectos que creo importantes mencionar, para poder tener en cuenta si se desea aplicar esta propuesta en las aulas de Educación Infantil.

Como punto positivo, cabe destacar la versatilidad de la propuesta, debido a la gran cantidad de temas que puede abarcar. Da igual el tema que se quiera tratar, sólo es cuestión de un poco de imaginación y creatividad poder llevar a cabo todas las historias que se deseen. Además, como se ha mencionado anteriormente, se pueden hacer a los niños partícipes de este proceso de creación para que se impliquen totalmente en la actividad, favoreciendo de esta manera el aprendizaje significativo.

No obstante, es cierto que este es un proceso muy laborioso por parte del profesorado y no todos disponen del tiempo o los recursos necesarios. Por ello, es importante tener una formación mínima en el ámbito de las nuevas tecnologías, agilizando así todo el proceso de montaje y creación. Además, creo que el uso de las TIC es un recurso que se ha de utilizar en su justa medida y como método didáctico y no de entretenimiento, ya que pueden ser un arma de doble filo. Por este motivo, se han de tener muy claros los

objetivos que deseamos conseguir con la actividad y hacer una auto evaluación del trabajo realizado para poder ver la evolución y el progreso. De esta manera, nos aseguraremos de estar introduciendo las nuevas tecnologías de una manera educativa y beneficiosa para los alumnos.

También, es muy primordial, además de controlar las nuevas tecnologías, saber manejar de una manera correcta el programa propuesto en este trabajo, el Power Point, así como los programas de edición de fotos y de voz. Aunque no son muy complicados, se necesita el tiempo y la formación adecuados para poder crear los cuentos didácticos de una manera correcta. Aun así, el programa Power Point tiene sus limitaciones, ya que no es un programa específico para crear cuentos interactivos. Por este motivo, las actividades que se realicen no podrán ser todo lo variadas que se desee, debido a que este servicio lo proporcionan programas mucho más especializados y, obviamente, no gratuitos.

Otro punto a favor que creo que tiene esta propuesta didáctica del cuento interactivo, es que es una manera de hacer participes a los niños en su proceso de aprendizaje, al tener que ser ellos quienes tomen las decisiones en el cuento y realicen las actividades. De esta manera, se fomenta un aprendizaje autónomo y significativo favoreciendo la adquisición de otra lengua. Por ello, se deja de lado la visión tradicional del profesor como el único portador de información y los niños como unos meros receptores, para que pasen a ser ellos quienes tengan que conseguir la información utilizando al profesor como un guía en su aprendizaje.

Por este motivo, con la propuesta se fomenta el interés de los alumnos por aprender el inglés como un método de comunicación y, además, se hace de una manera natural, ya que son ellos mismos quienes quieren avanzar en su aprendizaje. Si no ponen un mínimo de interés en el cuento, no se pueden realizar las actividades de una manera correcta, cosa que da pie a una motivación por querer avanzar en el aprendizaje de esta lengua. De esta manera se crea una reacción en cadena que acaba con el interés de los alumnos por aprender este idioma. Además, al ser un recurso tecnológico se puede aprovechar para favorecer al aprendizaje de los distintos acentos de la lengua inglesa

que puedan existir. De esta manera, se le abren muchas más puertas a su entendimiento, y, por lo tanto, a su aprendizaje.

Aun así, creo que la propuesta necesita tiempo y dedicación en el aula para poder llevarla a cabo de una manera correcta y significativa. Por este motivo se debe hacer un hueco en el horario lectivo para poder realizar esta actividad de una manera adecuada. Además, lo ideal sería tener la mitad del grupo para poder controlar mucho mejor las necesidades de este y que pudiesen participar activamente en todas las actividades. Sin embargo, es posible que no se puedan dar estas circunstancias en el aula, así como disponer de los recursos tecnológicos necesarios para poder llevar a cabo la propuesta. Por este motivo, se han de tener las estrategias necesarias para poder llevarla a cabo sin modificar los objetivos generales planteados inicialmente

En definitiva, creo que esta propuesta, a pesar de los aspectos negativos o inconvenientes que puedan surgir, es muy útil para poder empezar a introducir a los alumnos al aprendizaje de la lengua extranjera inglesa de una manera beneficiosa, significativa, participativa y lúdica.

8. Bibliografía

Alvarez, C (2010). La relación entre lenguaje y pensamiento de Vigotsky en el desarrollo de la psicolingüística moderna. *Revista De Lingüística Teórica Y Aplicada*, 48, 13-32.

Asher, J. J. (1994). *Language by Command. The Total Physical Response approach to learning language*. Recuperado de <http://www.context.org/iclib/ic06/asher>

Asoley, E. Gil, J (2009). El placer de usar las TIC en las aulas de Educación Infantil. *Tribuna Abierta* 110-119

Bialystok, E. (1991). *Language Processing in Bilingual Children*. Cambridge. Cambridge University Press.

Contreras, L (2012). Stephen Krashen: sus aportes a la educación bilingüe. *Rastros Rostros*, (14), 27, 123-124.

Chaves, L (2001) Implicaciones educativas en la teoría sociocultural de Vigotsky *Revista Educación*.

Dolzhykova, O (2014) *Teaching English through Storytelling to Young Learners*. University of Oslo. Recuperado de https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/40077/Masteroppgave_Dolzhykova_spring2014.pdf

Estefania, J. Teorías generales sobre el aprendizaje y la adquisición de una lengua extranjera. El concepto de interlengua. *MAD*, 1.

López, G., Rodríguez, R., Rodríguez, M. T. (1999). Aprendizaje temprano de lenguas extranjeras y desarrollo del pensamiento. *Aula Abierta*, 73, 191-204.

Mur, O. (1998). *Cómo introducir el inglés en Educación Infantil*. Madrid. Escuela Española.

Storytelling in the Young Learners' classroom. *An English Language Programme for young learners*. University of Athens (2013). Recuperado de <https://2007-2013.espa.gr/en/Pages/Default.aspx>

Santamaria, S (2015). *Enseñanza del inglés en Educación Infantil desde una perspectiva lúdica*. Universidad de Valladolid, Palencia.

Vygotsky, L (1934.) *Pensamiento y lenguaje*. Paidós.

Zabalza, M.A. (2010). *Didáctica de la educación infantil*. Madrid: Editorial Narcea.

