

DISFRUTANDO CON EL INGLÉS EN INFANTIL

Cristina M^a Areu Osorio

INGLÉS EN INFANTIL
Educación Infantil

Resumen:

La atención de este grupo de trabajo se ha centrado en aspectos relacionados con la enseñanza del inglés en la etapa Infantil, concretamente en los siguientes:

Búsqueda de materiales - impresos, digitales (software) - su utilización y posterior valoración, así como búsqueda de páginas web relacionadas, con el fin de orientar el diseño de actividades.

En una segunda fase, utilización de la Pizarra Digital, enfocada hacia nuestro campo: utilización de software en esta y diseño de actividades dirigidas hacia el alumnado.

Manejo de aplicaciones para elaboración de materiales en formato Power Point y Publisher.

Diseño de sesiones y aplicación directa con el alumnado

Palabras clave:

- * Educación Infantil
- * Enseñanza inglés
- * Pizarra Digital



1. INTRODUCCIÓN

La creación de este grupo de trabajo se debe al interés de un grupo de maestros en conocer los distintos tipos de enfoques, materiales y actividades que se pueden utilizar en la enseñanza del inglés en Educación Infantil, para poderlos aplicar en la práctica diaria, así como la utilización de las nuevas tecnologías para esta tarea, de manera que podamos comprobar el resultado de estos materiales sobre el alumnado.

Se justifica por la importancia de impartir inglés en edades tempranas, partiendo de que en el centro no existe esta enseñanza en la actualidad, con ello, se encaminaría la labor del grupo de trabajo a la práctica diaria (intervención en las aulas).

Los objetivos que nos motivan son los siguientes:

- Organizarnos como ciclo para iniciar al alumnado de Ed. Infantil en el aprendizaje del 2º idioma (inglés).
- Profundizar en las metodologías activas encaminadas hacia el aprendizaje anterior.
- Conocer los distintos materiales y actividades para la enseñanza del inglés en Ed. Infantil desde un enfoque activo, lúdico y participativo y aplicarlos en el aula.
- Tomar contacto con los materiales y actividades de enseñanza del inglés relacionados con las nuevas tecnologías y aplicarlos con el grupo-clase.
- Valorar la adecuación de las distintas actividades aplicadas para modificarlas y adaptarlas.
- Elaborar un fichero de actividades adecuadas a estas edades.

Los contenidos que estamos tratando son los siguientes:

- Utilización de las metodologías activas, participativas y lúdicas.
- Materiales y actividades en el aula y su aplicación.
- Material audiovisual y software adecuado y su aplicación en enseñanza del inglés desde Ed. Infantil.
- Clasificación de las actividades aplicadas.

2. DINÁMICA DE TRABAJO O METODOLOGÍA

Se ha realizado una lluvia de ideas en todas las sesiones que hemos tenido que organizar algo. Tras aportar ideas, hemos buscado materiales sobre lo acordado y los hemos puesto en común en la siguiente sesión. Se ha hecho una valoración de estos para descartarlos o admitirlos. Cada miembro del grupo ha aportado su opinión, y se ha respetado la de la mayoría. A partir de aquí, hemos propuesto materiales y actividades. Se han elaborado individualmente, en pequeños grupos y en gran grupo, aunque el trabajo cooperativo en parejas o en pequeños grupos ha sido considerable.

Tras el diseño y elaboración de materiales/actividades se han preparado sesiones para llevarlos a la práctica. Una vez puestos en práctica, se realizan en la siguiente sesión teórica una exposición y diálogo/debate entre todos los integrantes sobre el desarrollo de las actividades puestas en práctica con el alumnado; interés manifestado por éstos, efectividad de las actividades y materiales, necesidad de estrategias para los niños que no asimilen vocabulario y estructuras, o por el contrario, actividades de ampliación para los alumnos,...de manera que se obtendrán unas conclusiones a partir de las cuales se modificarán o mantendrán éstas actividades.

En ésta sesión también se propondrán nuevas actividades para poner en práctica y se organizarán para su óptimo aprovechamiento.

Tanto para el aprendizaje del manejo de los programas de elaboración de materiales, como para el de la Pizarra Digital, se han realizado sesiones teórico-prácticas, para posteriormente, utilizarlos en el diseño de actividades y aplicación de estas, respectivamente.

3. ACTUACIONES DESARROLLADAS Y MATERIALES PRODUCIDOS POR EL GRUPO

Búsqueda de materiales didácticos

La búsqueda se inició en material impreso, empezando por un listado de vocabulario y expresiones para utilizar con el alumnado en el aula; se elaboró una lista especialmente para nuestro centro. Se llegó a la conclusión de que el cuento en inglés, como centro de interés, es el mejor método para enseñar el idioma en la etapa Infantil. Se seleccionaron cuentos del método "Fun Time! 1" de la Editorial Casals por su simplicidad y atractivo y por estar contenidos en un CD de audio que facilita el contarlos.

A continuación, se elaboró una ficha de valoración de software con los siguientes parámetros: Edad indicada, Manejabilidad, Apariencia, Grado de diversión, Contenidos que trabaja y si se corresponde con lo que queremos trabajar. Se recopilaron varios CDROMs didácticos para la enseñanza del inglés, que fueron evaluados mediante la mencionada ficha, uno por uno, llegando a la siguiente conclusión: los programas mejor valorados son "Aprende inglés jugando" y "Pipo aprende inglés", ambos por su adecuación a edades entre 4 y 9 años, apariencia bastante atractiva, utilización fácil e instintiva, bastante divertidos, se trabajan muchos contenidos (más de siete), y se corresponden bastante con lo que queremos trabajar (ver tabla comparativa).

	KINDER-GARTEN	PIPO APRENDE INGLÉS	LITTLE ELEPHANT	APRENDE INGLÉS JUGANDO	SESAME ENGLISH	OSCAR'S WORD FUN	TELL ME MORE KIDS	BOOK HOUSE	LAS TRES MELLIZAS
EDAD	8-9	4-9	6-7	4-9	5-9	8-11	4-7	5-9	5-7
APARIENCIA	algo	bastante	bastante	bastante	bastante	algo	bastante	bastante	algo
MANEJABILIDAD	poca ayuda	fácil e instintivo	poca ayuda	fácil e instintivo	poca ayuda	mucha ayuda	poca ayuda	poca ayuda	poca ayuda
¿DIVERTIDO?	algo	bastante	bastante	mucho	algo	algo	algo	bastante	algo

511/519

Cristina Mª Areu Osorio
REVISTA DIGITAL "PRÁCTICA DOCENTE". Nº 7 (JULIO/SEPTIEMBRE.2007)
CEP DE GRANADA. ISSN: 1885-6667. DL: GR-2475/05

CONTENIDOS	+ de 3	+de 7	+ de 3	+ de 8	+ de 2	+ de 4	+ de 7	+ de 4	no se trabaja el idioma
¿SE CORRESPONDE?	bastante	bastante	algo	bastante	algo	poco o nada	bastante	algo	poco

Aprendimos a buscar páginas web relacionadas con nuestra temática y listamos las que nos parecieron mejores con el fin de orientar el diseño de actividades, porque vemos mucha dificultad para que el alumnado lo utilice directamente (debido a su complejidad). Algunas de ellas son:

<http://www.bbc.co.uk/cbeebies/>

<http://www.first-school.ws>

<http://www.primarygames.com/>.

Utilización de la Pizarra Digital

La innovación en el campo educativo de la pizarra Digital, hace muy recomendable el aprendizaje del manejo de esta. Se pueden encontrar muchas ventajas en su utilización: es un medio muy atractivo y novedoso para el alumnado, permite ahorrar tiempo, es agradable de utilizar por su interactividad, permite trabajar con muchas actividades,...

Nuestro grupo ha centrado aquí su atención. Tras el aprendizaje del manejo de software antes mencionado, ahora nos empleamos en el funcionamiento de la pizarra y sus aplicaciones en nuestro ámbito. Para ello vamos a utilizar dichos programas ("Aprende inglés jugando" y "Pipo aprende inglés"), que previamente revisamos para posteriormente seleccionar actividades adecuadas en función del tema que queramos tratar con el alumnado, y permitirle la utilización de éstos con la Pizarra.

Con este instrumento se pueden llevar a cabo otras actividades (tantas como permita la creatividad de quien la use) en la clase de inglés como:

- * Presentaciones de vocabulario.
- * Contar cuentos.
- * Visionar películas.
- * Cantar y representar canciones.
- * Presentar pósters.
- * Actividades en las que haya que dibujar.
- * Etc...



Diseño de materiales para la Pizarra Digital

Consideramos muy conveniente el conocimiento de algunos programas para la elaboración de materiales y más todavía, materiales que puedan ser utilizados con esta Pizarra; en nuestro grupo hemos aprendido a utilizar los programas Power Point y Publisher (ambos de Microsoft). Para ello, hemos buscado material, y

511/519

Cristina M^a Areu Osorio
REVISTA DIGITAL "PRÁCTICA DOCENTE". Nº 7 (JULIO/SEPTIEMBRE.2007)
CEP DE GRANADA. ISSN: 1885-6667. DL: GR-2475/05

seguiremos haciéndolo, sobre las principales temáticas que vamos a tratar:

- * Numbers (números)
- * Colours (colores)
- * The body (partes del cuerpo)
- * Family (familia)
- * Animals (animales)

Tras esto, hemos trabajado los contenidos con los programas mencionados y también seleccionando actividades del software que habíamos evaluado anteriormente.

- Con Power Point, hemos realizado presentaciones de vocabulario, canciones, saludos, cuentos escaneados .
- Con Publisher, se está elaborando material (pósters) en este momento y se continuará hasta que finalicen las sesiones del Grupo de Trabajo.

Existe otro programa llamado "Squick", con el que también se pueden elaborar material y permite descargar actividades ya realizadas con esta misma aplicación; pretendemos aprender su manejo y aprovechar su utilidad tanto como sea posible.

Aplicación en el aula

Se ha comenzado la aplicación con el alumnado, aunque todavía queda bastante por hacer y aplicar, y continuaremos con ello. Las sesiones para aplicación con el alumnado se han diseñado de la siguiente manera (a modo de ejemplo, una sesión sobre colores, números y animales):

1. Subida del alumnado al aula donde se ubica la Pizarra.
2. Saludos. ("Hello, How are you?") *
3. Cantar una canción. ("The fish") *
4. Recordar algunas normas de la clase. *
5. Presentar vocabulario. (colores, números y animales) *
6. Actividades interactivas con vocabulario presentado.(Dibujar o marcar lo que se solicita)*
7. Contar un cuento con audio.("Little Red Ridding Hood") *
8. Actividades interactivas con software. (sobre colores, números y animales)
9. Despedida.

* Estas actividades se han realizado con Power Point.



La evaluación de la puesta en práctica de las actividades llevadas a cabo con el alumnado se ha valorado como muy positiva, motivadora y eficaz. Aún así, queremos ser críticos con nuestro trabajo, y seguir mejorando tanto la elaboración de materiales, como el diseño y puesta en práctica de las sesiones.

4. EVALUACIÓN

Según el "grado de eficacia de la dinámica de trabajo del Grupo", se puede valorar como bastante eficaz; todo el mundo ha colaborado y se ha implicado activamente. Hemos trabajado en un ambiente bastante motivador, pero aún así, se han dado momentos de ralentización, debido quizás al volumen de programas que hemos valorado; al ser tantos, y tan extensos, hemos tenido que dedicar varias sesiones a esta misma cosa. Al igual que en el aprendizaje del manejo de los programas para la elaboración de materiales, ya que la mayoría de los miembros del grupo no conocían su existencia y por tanto, no habían tenido ningún contacto previo con ellos, lo que implica invertir aquí un mayor número de sesiones. A pesar de esto, el resultado ha sido satisfactorio y ha merecido la pena el esfuerzo.

Atendiendo al "grado de influencia del grupo en la mejora de los aprendizajes" la eficacia de nuestro grupo es indiscutible. El hecho de que hayamos organizado materiales y elaborado otros, y los apliquemos con el alumnado de Infantil, permite que éstos últimos tengan la oportunidad de aprender inglés, cosa que no se hacía

511/519

en el centro y de esta manera, que puedan completar su formación con un idioma extranjero.

Respecto al "grado de mejora de las competencias docentes", la búsqueda de material existente para inglés, el conocimiento de software educativo en este idioma extranjero, el manejo de aplicaciones para la elaboración de materiales, el manejo de la Pizarra Digital, el diseño de sesiones para la clase de inglés, la evaluación de las aplicaciones, son aspectos que han mejorado enormemente esta competencia en cada uno de los miembros del grupo. Son aprendizajes que quizás no hubieran adquirido si no fuera estando dentro de este grupo, o no los hubieran adquirido hasta pasado mucho tiempo. Gracias a este desarrollo de la competencia docente, cada componente podrá aplicar estos conocimientos para otros fines, generalizando lo aprendido y extendiéndolo a otros ámbitos donde les sea útil o necesario.

Como propuestas de mejora, destaco la importancia de una mejor organización de las sesiones para aprovechar y rendir al máximo, y también un mayor dinamismo en cada una, de manera que resulte más ameno (aunque los/las integrantes del grupo están bastante motivados), quizá llevando a cabo tareas más cortas o incluso, repartiendo tareas diferentes para subgrupos y luego poner en común lo realizado.

REFERENCIAS:

- QUERALT y MORALES (2002): Fun Time!1 Story Time! - Guía Didáctica. (Casals, Barcelona)
 DONALDSON Y SCHEFFLER (2003): Room on the Broom (McMillan Children' books)
 REILLY y WARD (1997): Very Young Learners. (Oxford University Press, Oxford).
 ROTH (1998): Teaching Very Young Children –Pre-school and Early Primary. (Richmond Publishing, New York & London).
 SCOTT Y y TREBERG (1990): Teaching English to Children. (London, Longman).

- * VV.AA.(2003): Little elephant (McMillan Heinemann)
- * VV.AA (1998): Kindergarten (Davidson, California)
- * DARDER. F (1992): Pipo aprende inglés (Cibal multimedia, Baleares)
- * VV.AA (1990): Tell Me More Kids (Auralog)
- * VV.AA (2001): Sesame English "Animals and pets". (RBA-Berlitz)
- * VV.AA (2003): Oscar's word fun1 (Oxford University Press, Madrid)
- * VV.AA (1999): Aprende inglés jugando (Prensa técnica, Madrid)
- * VV.AA (1995): Las tres mellizas (Cromosoma, Barcelona)
- * VV.AA (1993): Bookhouse (Edmark)

<http://www.bbc.co.uk/cbeebies/>
<http://www.first-school.ws>
<http://www.scholastic.com/kids/index.asp>
<http://www.primarygames.com/>

511/519

http://www.primarygames.com/holidays/christmas/match_games/xmas_match.htm
<http://www.kidsites.org/>
<http://sunniebunniezz.com/educational/alphaab.htm>

☐ **Autoría**

Cristina M^a Areu Osorio. Especialista de Inglés.

CENTRO: CEIP. Sierra Nevada. GRANADA.

TLFO.: 958 484716

CORREO: meritsa20@hotmail.com

PÁGINA WEB: ---



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons. Los textos aquí publicados puede copiarlos, distribuirlos y comunicarlos públicamente siempre que cite autor/-a y "Práctica Docente". No los utilice para fines comerciales y no haga con ellos obra derivada