



UNIVERSIDAD DE GRANADA

“TELL ME A STORY”

LOS CUENTOS COMO RECURSO PARA LA
ENSEÑANZA DE LA LENGUA EXTRANJERA, INGLÉS,
EN EDUCACIÓN INFANTIL

Trabajo fin de grado presentado por: Elsa Rey Vela

Titulación: Grado en Educación Infantil

RESUMEN

En el presente Trabajo Fin de Grado se pretende justificar en primer lugar la importancia que tiene la enseñanza de la Lengua Extranjera en Educación Infantil con motivo del valor que tiene en la actualidad la enseñanza de, al menos, una segunda lengua y de los beneficios que supone hacerlo desde edades tempranas.

También se plantea un proyecto llamado “Tell me a story” con el cual se pretende demostrar que los cuentos son un recurso útil para la enseñanza de la Lengua Extranjera, en este caso el inglés.

El proyecto se ha realizado a partir de un cuento titulado “The Gruffalo”. Este cuento es una de las obras más populares de Literatura Infantil en Gran Bretaña, y ha sido puesto en práctica en una clase del segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente con niños de cuatro años de edad en un colegio del centro de Granada, donde he realizado la asignatura del Prácticum II.

Con este proyecto se pretende crear interés en los niños por la segunda lengua (inglés), así como por el uso de formas literarias como son los cuentos, de una forma lúdica, divertida y motivadora donde los alumnos son los principales protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

Lengua Extranjera, inglés, los cuentos, enseñanza-aprendizaje, Educación Infantil.

ABSTRACT

The present End-of-degree Project aims at understanding the importance of the Second Language Teaching in Children Education, which is derived from the significant value that Second Language Teaching possesses nowadays, and from the benefits of teaching a second language at an early age.

We also present a project called “Tell me a story”, which is intended to demonstrate the effectiveness of tales when teaching a Foreign Language, in this case the English language.

The project has been carried out based on the tale “The Gruffalo”. This tale is one of the most popular tales for Children Education in the United Kingdom, and it has been put into practice in a second-year classroom of Children Education, specifically with 4-year-old children at a school located in Granada’s city centre, where I have been able to do my practicum.

The main aim of this project is enhance children’s interest in a Second Language (English) as well as to promote the use of literary works such as tales in a play-oriented, funny and motivating way, where students are the main protagonists of the teaching-learning process.

KEY WORDS

Foreign Language, English, tales, teaching-learning, Children Education

ÍNDICE

0. INTRODUCCIÓN.....	2
PARTE I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1. Justificación de la propuesta	3
PARTE II: Propuesta práctica	7
2.1. Interrogantes de partida.....	7
2.2. Participantes: descripción del contexto.....	8
2.3. Áreas de conocimiento relacionadas.....	8
2.4. Definición de los objetivos	9
2.4.1. Objetivos generales	9
2.4.2. Objetivos específicos.....	9
2.5. Contenidos	10
2.6. Competencias básicas desarrolladas	10
2.7. Metodología.....	12
2.8. Recursos humanos y materiales	13
2.9. Temporalización del proyecto	13
2.10. Secuencia de actividades.	14
2.11. Evaluación: criterios e instrumentos.....	19
Parte III: CONCLUSIONES	20
3.1. Redacción del proyecto terminal	20
3.2. Conclusión final.....	20
BIBLIOGRAFÍA.....	21
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	22
ANEXOS.....	23

0. INTRODUCCIÓN

La docencia es una profesión que lleva consigo una implicación y una constancia por parte de los profesionales. Estos deben estar preparados para adaptarse a los cambios que sufre la escuela, ya que, como sabemos, a lo largo de los años ha cambiado de forma considerable, teniendo que adaptarse a los numerosos avances que se han ido produciendo en la sociedad.

Desde hace unos años, la adquisición de una segunda lengua en edades tempranas ha sido uno de los retos a los que se ha sometido la escuela. El aprendizaje de al menos una Lengua Extranjera¹ se hace cada vez más imprescindible debido a varias razones entre las cuales están la entrada de España en la Unión Europea y la sociedad multicultural y globalizada en la que vivimos. Es por ello que la escuela debe iniciar desde Educación Infantil a los alumnos en el conocimiento de una segunda lengua para que se familiaricen con ella y así facilitarles el aprendizaje de ésta en un futuro.

La enseñanza-aprendizaje de la LE en este periodo debe ser lo más lúdica posible, haciendo siempre partícipe a los alumnos de su propio aprendizaje y utilizando recursos atractivos que despierten su interés para poder trabajar desde una base motivadora y de disfrute. Un claro ejemplo de recurso lúdico, motivador, atractivo y con el que los alumnos disfrutan son los cuentos; es por ello que el Trabajo fin de Grado que a continuación se presenta se trata de un Proyecto Educativo basado en la utilización de cuentos para la enseñanza de la LE, inglés.

A continuación se explican las partes en las que está estructurado el trabajo:

En la primera parte se incluye una justificación del tema elegido, donde se plantean los motivos que me han llevado a elegir este tema. En esta primera parte además se incluye una justificación formal sobre el tema propuesto; en ella se hablará de la importancia de la enseñanza de la LE en edades tempranas, concretamente en el período de Educación Infantil, del por qué los cuentos son un recurso apropiado para la enseñanza de la LE y de cómo se abarca dicha enseñanza desde el currículo de infantil.

¹ A partir de ahora se utilizarán las siglas LE para referirnos a la Lengua Extranjera.

En la segunda parte se presentará una propuesta práctica sobre el tema en cuestión. Dicha propuesta se trata de un proyecto educativo llamado “Tell me a Story” destinado a alumnos de cuatro años, basado en la enseñanza-aprendizaje del inglés a partir de un cuento escrito por la autora londinense Julia Donaldson con el fin de promover el uso de cuentos en el aula de Educación Infantil para la enseñanza de la LE.

Por último, en la tercera parte se explicarán las conclusiones a las que he llegado con la realización del presente Trabajo Fin de Grado.

PARTE I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Justificación de la propuesta

El Trabajo de fin de Grado que a continuación se presenta surge de la necesidad de realizar un trabajo que recoja dos temas que despiertan un gran interés en mí. Esos temas son el inglés como LE y los cuentos como recurso didáctico en el aula para la enseñanza de dicha lengua. Mi interés hacia estas áreas de conocimiento viene a raíz de la elección en este último año de carrera de la asignatura “Didáctica de la Ficcionalidad en Lengua Extranjera, inglés”, a través de la cual he podido familiarizarme con el uso de materiales ficcionales, como son los cuentos, en la enseñanza del inglés en el aula, dándome cuenta del amplio abanico de oportunidades en el ámbito de la enseñanza-aprendizaje que ofrece este recurso a la enseñanza de la LE en Educación infantil.

El hecho de abordar estos temas a través de un proyecto es debido a que uno de los fundamentos del trabajo por proyectos en el aula es el interés de los niños por un determinado tema, lo cual les involucra de tal forma en su aprendizaje que son ellos mismos los únicos protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje.

En la primera parte del presente trabajo se recogen las diferentes menciones que aparecen en el currículo de Educación infantil sobre la adquisición de la Lengua Extranjera, para así poder ver cómo se aborda el tema en cuestión en dicho documento.

En el artículo 3, donde aparecen los objetivos, se defiende el papel de la Educación Infantil en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños y niñas en diferentes lenguas. También en el artículo 4, donde se plasman los contenidos educativos y el currículo, se hace mención de nuevo a la L2, al defender que son las administraciones educativas las que deben fomentar una primera aproximación a la

lengua extranjera durante el segundo ciclo de la Educación infantil, especialmente en el último año.

En el anexo del Real Decreto aparecen los objetivos, contenidos y evaluación de las tres áreas de conocimiento. En este caso nos centraremos en el área de Lenguajes: comunicación y representación, ya que es en este apartado donde se hace mención al tema que nos concierne, y en el que se explica que el lenguaje oral es especialmente relevante en esta etapa de aprendizaje y que, entre otras cosas, es necesario el desarrollo de actitudes positivas hacia la propia lengua y la de los demás, despertando la sensibilidad y curiosidad por conocer otras lenguas. Además explica que, a la hora de introducir la lengua extranjera, se valorará dicha curiosidad por la misma, así como el acercamiento progresivo a los significados de mensajes en contextos de comunicación conocidos, fundamentalmente en las rutinas habituales de aula.

En cuanto al apartado donde se describen los objetivos del área Lenguajes: comunicación y representación, se hace mención a la lengua extranjera, cuando dice que la intervención educativa tendrá como objetivo el desarrollo de las diferentes capacidades. Entre esas capacidades se encuentra el inicio en el uso oral de una lengua extranjera para comunicarse en actividades dentro del aula, así como mostrar interés y disfrute al participar en estos intercambios comunicativos.

Una vez analizado cómo aborda el Real Decreto el tema en cuestión, pasaremos a justificar por qué es necesaria la introducción de la LE en los primeros años de vida, concretamente en el periodo de Educación Infantil para más adelante justificar que existen recursos, como son los cuentos, que facilitan el aprendizaje de la LE debido a su carácter lúdico y motivador.

El aprendizaje de una LE es un tema que en los últimos años se ha convertido en objeto de estudio debido a la importancia que tiene en la actualidad la adquisición de segundas lenguas. La escuela debe preparar a los alumnos para que consigan un nivel adecuado en, al menos, una lengua extranjera.

Es importante que los niños adquieran la LE en edades tempranas, ya que como señala Palacios (1996), para los niños y niñas más pequeños es más fácil adquirir destrezas como la comprensión y la producción orales. Además numerosos autores señalan que

los niños poseen capacidades innatas para adquirir el lenguaje, tanto la lengua materna como la LE. Los niños poseen unas características cuando llegan al aula que hay que tener en cuenta a la hora de enseñar la LE. A continuación se presentan las diferentes características que recoge Mur (1998):

A) El niño tiene la capacidad de captar el significado de mensajes sin necesidad de entender cada una de las palabras. La entonación, los gestos, las expresiones faciales, acciones y circunstancias ayudan al niño a deducir lo que pueden significar las frases y palabras desconocidas.

B) El niño además posee una gran facilidad para usar creativamente un lenguaje limitado. El niño es creativo con las formas gramaticales y también con los conceptos. El niño crea palabras por analogía o se inventa palabras nuevas; este fenómeno es fundamental para el desarrollo lingüístico.

C) Frecuentemente el niño aprende de manera indirecta, ya que capta aspectos ajenos a lo que se le trasmite intencionadamente en clase a través de la programación.

D) El niño, además disfruta descubriendo y creando diversión en todo lo que hace. El niño tiene una enorme capacidad para inventar y hacer juegos. A través de su sentido lúdico y del juego, el niño ve el idioma de verdad. Los juegos en esta etapa desempeñan un papel central.

E) No sólo los juegos son el único modo de reflejar la personalidad infantil en el aula de idiomas. Existe también todo el campo de la imaginación.

F) Por otra parte, el niño tiene además el instinto para relacionarse y charlar. Para el profesor de idiomas este instinto es el más importante de todos los atributos innatos al niño. Esta constancia y empeño por el diálogo resulta una ventaja enorme en la clase de idiomas. (p.8)

Además de estas características psicolingüísticas es necesario conocer otras como las que señalan Fos, Pavia, Pérez y Salas (1996):

Todo docente necesita antes de programar la práctica educativa conocer, en líneas generales, las características psicológicas, las posibilidades motrices, la

manera de aprender y de relacionarse con los demás o las necesidades e intereses que, aun a grandes rasgos, comparten sus alumnos. (p.10)

Habiendo explicado ya las características de los niños que hay que tener en cuenta para la enseñanza de la LE y la importancia que tiene enseñarlo desde la edad temprana, se justificará a continuación la importancia que tiene el uso en el aula de recursos que sean atractivos para los niños, ya que este es otro de los elementos, además de las características señaladas anteriormente, que hay que tener en cuenta a la hora de introducir la LE en el aula para que la adquisición de dicha lengua sea un momento de disfrute y se lleve a cabo de forma lúdica. Los cuentos son un claro ejemplo de recurso lúdico que sirve para la enseñanza de la LE en aula.

Como señala Gómez (2009), las obras literarias juegan un papel fundamental tanto en el aprendizaje de la lengua materna como en el de una lengua extranjera. Este autor señala además la importancia de los cuentos en este proceso de aprendizaje en la Educación Infantil, ya que “les aporta conocimientos del mundo, les proporciona una organización de sus actos, se identifican con los personajes y desarrollan la imaginación y la creatividad.”

A la hora de enseñar una LE hay que tener en cuenta que la motivación también es uno de los factores que debemos trabajar con los alumnos, ya que es imprescindible que los niños estén motivados hacia el aprendizaje. Los cuentos son un recurso que ofrece la posibilidad de motivación debido al interés e inclinación que tienen los niños por ellos, y podremos utilizarlos para ofrecer a los alumnos un proceso de EA con el que se sientan cómodos y disfruten. Como afirman Burillo, J. y Medina, A. (2006):

El cuento es magia, es emoción, excita la curiosidad, abre posibilidades para descubrir un mundo lleno de novedades, en su interior hay palabras e imágenes que se convierten en símbolos. El cuento permite una relación especial, un vínculo afectivo entre quien lo narra y quien lo escucha. Es imprescindible. (p. 64).

Cuando contamos un cuento entran en juego varios factores. Contar un cuento significa que el profesor deberá crear un ambiente en el aula en el que todos los niños estén inmersos en la historia; deberá intentar cautivar a los alumnos, haciendo que ellos

también se sientan que están “dentro” del cuento. Es por ello que a la hora de contarlo es necesario tener en cuenta otros factores, además de los mencionados anteriormente, como son la fluidez, el conocimiento de la lengua, la voz, etc., sin olvidarnos de los movimientos corporales y de la expresión facial. Al contar un cuento tendremos que acompañar siempre las historias de escenificaciones, de gestos, de movimientos... de manera que se facilite el aprendizaje de la lengua y para llamar la atención de los niños, sin olvidarnos de intentar siempre hacerles partícipes de la historia.

PARTE II: Propuesta práctica

2.1. Interrogantes de partida

El presente proyecto que se plantea “Tell me a story” surge por la necesidad de introducir los cuentos en el aula de LE, inglés como recurso para el aprendizaje de dicha lengua.

En primer lugar se realizaron preguntas a los alumnos para saber si les gustaría trabajar en el aula cuentos en inglés, a lo que todos respondieron que sí. No hubo duda alguna al respecto, como sabemos, todos los niños están dispuestos siempre a escuchar un cuento; dicho recurso es atractivo para los niños y además ofrece infinidad de oportunidades de aprendizaje.

Partiendo de la decisión de trabajar con cuentos llegó el momento de decidir cuál elegir. Después de hablar en clase sobre los cuentos en inglés, un día un niño trajo al aula un cuento llamado El Grúfalo, escrito por Julia Donalson (autora de Literatura Infantil popularmente conocida en Gran Bretaña). Dicho cuento lo había conocido en la asignatura “Didáctica de la ficcionalidad en lengua extranjera, inglés” que trata sobre un ratón, al que todos los animales del bosque quieren comer porque es pequeño y no tiene apenas fuerza. Pese a eso el ratón consigue librarse de todos los animales gracias a su astucia.

Me pareció una buena opción para trabajar con los niños porque con él se pueden aprender infinidad de temas y valores. Además está escrito con un ritmo poético que cautiva, y tiene unas ilustraciones llamativas que captan la atención del lector de tal forma que, por ejemplo, cuando se describen las partes del cuerpo, en lugar de mostrar una única imagen del cuerpo del animal lo hace ofreciendo ilustraciones individuales

de dichas partes, aspecto que facilita a los niños la creación de una imagen anticipada del animal. A su vez tiene una estructura organizada que facilita la comprensión debido al uso de frases que se repiten a lo largo de todo el cuento.

Para saber si todos estaban de acuerdo en la elección hicimos una votación, mediante la que se llegó a un consenso para trabajar este cuento y, de ahí, surgió el proyecto que se va a desarrollar a continuación.

2.2. Participantes: descripción del contexto

El proyecto irá destinado a alumnos que forman parte de un centro concertado bilingüe que está ubicado en el barrio Gran Capitán (C/ Gran Capitán nº 14). En esta zona residen, por lo general, familias de clase media. La gran mayoría del alumnado no presenta conductas disruptivas.

En cuanto al tipo de alumnado al que va dirigido el proyecto, se trata de una clase que pertenece al segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente de 4 años de edad. La clase está formada por veinticinco alumnos, de los cuales once son niños y catorce son niñas.

En lo que al aprendizaje se refiere, cabe destacar que es un grupo homogéneo en el que ningún alumno presenta dificultades de aprendizaje, aspecto que facilitará el desarrollo de las actividades, ya que por lo general es un grupo muy despierto que suele implicarse mucho en las sesiones y presenta interés por el aprendizaje.

La clase está distribuida por equipos. Cada equipo tiene la mesa de un color: “amarillo”, “azul”, “rojo”, “gris” y “verde” y cada grupo está formado por cinco alumnos.

2.3. Áreas de conocimiento relacionadas

El área principal relacionada con las actividades es el área *Lenguajes: Comunicación y representación*, ya que principalmente lo que se pretende con este proyecto es que los alumnos conozcan la LE y alcancen un interés por la misma mediante la utilización de una obra literaria haciendo que los alumnos a su vez disfruten con la lectura y participen en ella.

En el proyecto se pretende que se trabajen las tres áreas de forma integrada, es por eso que hay actividades relacionadas con el área *Conocimiento del entorno*, como por

ejemplo el aprendizaje de otros seres vivos y el entorno de estos. A su vez se trabaja el área *Conocimiento de sí mismo autonomía personal* ya que con las actividades se pretende que los alumnos alcancen una independencia a la hora de realizarlas y tengan iniciativa y autonomía. También con el proyecto se pretende que los niños conozcan otros seres vivos así como el lugar donde viven, de manera que tomen conciencia de los diferentes espacios físicos que existen. Se pretende además que los alumnos interaccionen unos con otros tomando conciencia de la importancia que tiene el respeto y la cooperación con el resto de compañeros.

2.4. Definición de los objetivos

2.4.1. Objetivos generales

- Fomentar el interés y uso de los cuentos en el aula como medio para alcanzar el conocimiento de la LE, inglés
- Desarrollar el habla y la escucha de la lengua inglesa así como el interés por conocer otras culturas
- Ampliar el conocimiento de la LE, inglés con el desarrollo de tareas lúdicas, motivadoras y atrayentes para los alumnos mediante el cuento “The Gruffalo”
- Conocer los elementos que aparecen en el cuento así como su contenido, pudiendo llegar a hacer una dramatización de él con el resto de los alumnos
- Fomentar el aprendizaje cooperativo mediante el desarrollo de actividades que requieren la participación con los compañeros.

2.4.2. Objetivos específicos

A continuación se muestran algunos de los objetivos de las actividades:

- Identificar las partes del cuerpo del *Gruffalo*
- Interiorizar los colores “orange”, “black”, “purple”, “brown”
- Utilizar el conteo en inglés
- Conocer algunos elementos que hay en el bosque así como sus animales.

- Colaborar con nuestros compañeros mediante la técnica *Folio Giratorio*
- Dramatizar el cuento con el uso de materiales creados por los alumnos como son las marionetas de palo o “stick puppets”.
- Representar el cuento en grupos con un teatro para nuestros compañeros.

2.5. Contenidos

Algunos de los contenidos que se pretenden trabajar con la realización del proyecto son los siguientes:

- Interés por la lengua inglesa y participación en las tareas para conseguir una valoración positiva de dicha lengua como instrumento de comunicación
- Uso de formas literarias como son los cuentos para el aprendizaje de la LE, inglés.
- Comprensión del cuento para llegar a la adquisición de vocabulario referente a las partes del cuerpo, los colores, el bosque y sus elementos, los animales... y para conseguir un mejor empleo del inglés.
- El trabajo cooperativo mediante la utilización de la técnica “*folio giratorio*” para una concienciación de la importancia del trabajo en equipo así como el respeto por nuestros compañeros.

2.6. Competencias básicas desarrolladas

Como señalan Muñoz et al. (2010) las competencias básicas son conocimientos, destrezas y actitudes que se adquieren y mejoran a lo largo de las etapas educativas ofreciéndonos la base de un aprendizaje continuo a lo largo de la vida.

En el currículo de Educación Infantil las competencias básicas no están desarrolladas como tal pero sí se hace mención a ellas en el sentido de que debemos preparar a los alumnos para que alcancen dichas competencias en el futuro.

A continuación se mencionan las competencias básicas que se trabajan siguiendo como referencia las definiciones que hace la Recomendación del Parlamento Europeo y del

consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente.

A continuación se nombran todas las competencias básicas y se desarrollarán las que se trabajarán con la realización del presente proyecto:

- Comunicación lingüística.

Entrarían a formar parte de esta competencia tanto la lengua materna como la LE, en este caso el inglés. En el presente proyecto esta es la competencia principal que se pretende trabajar, aunque interrelacionándola con las demás.

Con la realización de las tareas se pretende que los alumnos tengan una actitud positiva hacia la diversidad cultural y adquieran interés y curiosidad por las lenguas y comunicación interculturales, como se señala en el Diario oficial de la Unión Europea (2006). También se pretende que los alumnos entiendan ciertos mensajes orales y se inicien en la realización de conversaciones en la LE una vez hayan aprendido el vocabulario específico que se pretende alcanzar con la realización del proyecto.

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:

En lo que a la competencia matemática se refiere, con el proyecto se pretende que los alumnos muestren el conocimiento de los números y sus operaciones básicas mediante la realización de juegos en los que se hace necesario el uso de los números. De esta forma desarrollaremos en los alumnos esta capacidad de manejo y conocimiento aunque en inglés.

En cuanto a las competencias básicas en ciencia y tecnología principalmente se pretende que los alumnos adquieran conocimientos sobre la naturaleza y sus elementos y tengan una actitud y una curiosidad críticas.

- Competencia digital: se pretende que los alumnos utilicen las herramientas TIC con el fin de comprender la información trabajada así como tener una actitud positiva y responsable hacia dichos medios.

- Aprender a aprender: como señala la Recomendación del parlamento de europeo y consejo de 18 de diciembre de 2006 dicha competencia es la habilidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él.

Se pretende que los alumnos lleguen a conseguir una autonomía y una autodisciplina en el aprendizaje y que a la hora de realizar las tareas sean capaces de trabajar en equipo y de compartir lo aprendido.

- Competencias sociales y cívicas: se pretende que los alumnos muestren colaboración y seguridad tanto en ellos como en el resto de compañeros; que se interesen por la comunicación intercultural, en este caso el inglés y por la diversidad de valores sin olvidar el respeto hacia los demás.

También intentaremos que los alumnos muestren interés por la resolución de problemas que les afecten a los compañeros ayudándose en las diferentes tareas y que se lleve a cabo una participación constructiva en las actividades.

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: el proyecto irá destinado a que la realización de las actividades se hagan tanto individualmente como de forma colectiva, incentivando el aprendizaje cooperativo y la importancia del trabajo en equipo.
- Conciencia y expresión culturales: otro de los aspectos que se pretende trabajar con el proyecto es que los alumnos conozcan la literatura infantil de Reino Unido para darse cuenta de la diversidad de culturas así como de hablas y formas de comunicación. No podemos olvidarnos de la importancia del desarrollo de la creatividad que se trabaja con el cuento.

2.7. Metodología

Es necesario el establecimiento de una metodología que esté centrada en los niños a los que va dirigido el proyecto para lograr que los alumnos adquieran los conocimientos que se pretenden conseguir y lo hagan con los procedimientos más adecuados.

Para la enseñanza de la LE, y concretamente para la puesta en práctica del proyecto que se plantea se hace necesaria una metodología *globalizadora*, ya que los niños a estas edades aprenden de forma global interrelacionando aspectos afectivos, intelectuales y

expresivos. Nos basaremos también en el *aprendizaje significativo* de Ausubel, realizando las actividades de forma *activa* y partiendo de los conocimientos que los alumnos poseen (*conocimientos previos*). También se utilizará una metodología basada en la *motivación*, utilizando para ello elementos motivadores para los niños como son, por ejemplo las “happy faces”, estimulando así a los alumnos en la realización de las actividades, y siempre animándolos a participar en las tareas; también la metodología estará basada en las *repeticiones*, ya que estas son necesarias en el aprendizaje de la LE haciendo más fácil la memorización de vocabulario que se quiere enseñar. No podemos olvidarnos de utilizar siempre *dramatizaciones*, para facilitar el aprendizaje, haciendo al alumno el protagonista del proceso enseñanza aprendizaje y haciendo de este proceso un momento de disfrute.

2.8. Recursos humanos y materiales

Para llevar a cabo el proyecto se contará con la participación de un docente, aunque es preferible que haya más de uno para que la elaboración y puesta en práctica de las actividades se haga de manera organizada y los alumnos siempre tengan alguien que les guíe durante el proceso.

En cuanto a los recursos materiales, se contará con los recursos habituales del aula como son las mesas, sillas, rotuladores, pinturas, etc. Los materiales necesarios para el desarrollo de cada actividad aparecen en la tabla de secuenciación de las actividades en donde se puede ver que hay materiales como por ejemplo la marioneta del ratón que son de elaboración propia.

2.9. Temporalización del proyecto

El proyecto se desarrollará en el mes de mayo y se llevará a cabo durante dos semanas. El motivo de la elección del mes es debido a que los alumnos, a estas alturas del curso escolar tienen una adquisición de vocabulario de inglés más alta que al principio del curso escolar por lo que la realización de las actividades será más fácil y los alumnos disfrutarán más con ellas y con la lectura del cuento.

La realización de las actividades se llevará a cabo durante la mañana a cargo de la tutora del aula. Aunque no se establecerá un horario fijo para la realización de las mismas, sí cabe mencionar que se recomienda llevar a cabo las tareas al finalizar la asamblea.

Dividiremos el proyecto en dos fases, una fase de iniciación que se realizará la primera semana y tendrá una duración de cuatro días y una fase de elaboración, la cual irá destinada a la lectura del cuento y a la realización de las actividades de después de la lectura.

2.10. Secuencia de actividades.

A continuación se presenta la secuencia de actividades que componen el proyecto. Dichas actividades están divididas, como se ha mencionado anteriormente, en dos fases; la fase de iniciación va dirigida a las actividades de antes de la lectura del cuento; se desarrollará durante los cuatro primeros días del proyecto. La fase de elaboración, destinada a las actividades de después de la lectura, comenzará el quinto día, después de haber hecho una actividad de repaso del vocabulario aprendido durante la fase de iniciación a la lectura.

Tanto las explicaciones de las actividades como el desarrollo de las mismas se harán en inglés.

La actividad “Gruffalo’ song” se repetirá todos los días al finalizar las diferentes actividades, es por ello que en la tabla solo se explicará la actividad el primer día.

“TELL ME A STORY”	
FASE DE INICIACIÓN	
DÍA 1	DURACIÓN: 50 minutos
ACTIVIDAD 1	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Introducir a los alumnos el cuento sobre mediante una pequeña historia - Llegar a crear nuestras propias conclusiones del personaje según la historia. 	
NOMBRE: Hello Mouse	TIEMPO APROXIMADO: 15 minutos.
ORGANIZACIÓN: los alumnos se dispondrán en círculo.	
MATERIAL:	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Anexo II:</i> Historia de introducción del personaje - <i>Anexo III:</i> Marioneta del ratón - <i>Anexo IV:</i> Flashcards del Gruffalo. 	
ACTIVIDAD 2	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Profundizar sobre el vocabulario de la historia del ratón - Aprender las partes del cuerpo del Gruffalo - Repasar los colores “orange”, “black”, “purple”, “brown”. 	
NOMBRE: What is the Gruffalo like?	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos

ORGANIZACIÓN: los alumnos se dispondrán en círculo.	
MATERIAL: - <i>Anexo IV:</i> Flashcards descripción sobre el Gruffalo.	
ACTIVIDAD 3	
OBJETIVOS: - Adquirir el vocabulario de las flashcards.	
NOMBRE: “Throw the dice and guess”	TIEMPO APROXIMADO: 20 minutos
ORGANIZACIÓN: los alumnos se dispondrán en círculo colocando las flashcards bocabajo en el centro de éste.	
MATERIAL: - <i>Anexo IV:</i> Flashcards descripción del Gruffalo - Dados	
ACTIVIDAD 4	
OBJETIVOS: - Reforzar el vocabulario de las flashcards - Dramatizar la canción del Gruffalo con el vocabulario correspondiente.	
NOMBRE: “Gruffalo’ song”	TIEMPO APROXIMADO: 5 minutos.
ORGANIZACIÓN: los niños estarán de pie formando un círculo.	
MATERIAL: - <i>Anexo V:</i> Canción del Gruffalo disponible en Youtube.	
“TELL ME A STORY”	
DÍA 2	DURACIÓN: 25 minutos.
ACTIVIDAD 1	
OBJETIVOS: - Introducir nuevo vocabulario del cuento - Conocer elementos que nos podemos encontrar en el bosque.	
NOMBRE: “The Woods”.	TIEMPO APROXIMADO: 5 minutos.
ORGANIZACIÓN: los alumnos se dispondrán en círculo.	
MATERIAL: - <i>Anexo VI:</i> Flashcards de los elementos del bosque - <i>Anexo III:</i> Marioneta del ratón.	
ACTIVIDAD 2	
OBJETIVOS: - Identificar los nombres de las flashcards con las imágenes - Afianzar el vocabulario del día anterior.	
NOMBRE: “The statues”.	TIEMPO APROXIMADO: 15 minutos.
ORGANIZACIÓN: los niños se moverán por toda la clase.	
MATERIAL: - <i>Anexo IV:</i> Flashcards sobre las partes del Gruffalo - <i>Anexo VI:</i> Flashcards sobre los elementos del bosque. - Blue-tack	
“TELL ME A STORY”	
DÍA 3	DURACIÓN: 35 minutos
ACTIVIDAD 1	
OBJETIVOS: - Introducir el resto de personajes del cuento - Conocer algunos animales del bosque.	

NOMBRE: “Wood’s animals”	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos.
ORGANIZACIÓN: los alumnos se dispondrán en círculo.	
MATERIAL: ANEXO	
- <i>Anexo VII:</i> Flashcards de los animales del cuento.	
ACTIVIDAD 2	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Colorear las imágenes en equipo - Colaborar con nuestros compañeros mediante la técnica “folio giratorio” - Preparar material para la creación de un mural - Interiorizar el vocabulario de los animales 	
NOMBRE: “Paint the images”.	DURACIÓN: 20 minutos.
ORGANIZACIÓN: los alumnos se sentarán con sus equipos correspondientes.	
MATERIAL: ANEXO	
- <i>Anexo VIII:</i> imágenes de los animales del cuento para colorear.	
“TELL ME A STORY”	
DÍA 4	DURACIÓN: 45 minutos
ACTIVIDAD 1	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Interiorizar el vocabulario del cuento - Crear un mural de los personajes del bosque que aparecerán en el cuento. 	
NOMBRE: “Our mural”	TIEMPO APROXIMADO: 20 minutos.
ORGANIZACIÓN: los niños se sentarán en círculo	
MATERIAL:	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Anexo IX:</i> papel continuo decorado con árboles para mural - Pegamento. 	
ACTIVIDAD 2	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Nombrar el vocabulario de las flashcards - Repasar el vocabulario - Hacer una cuenta atrás desde diez. 	
NOMBRE: “Take the flashcard”.	TIEMPO APROXIMADO: 20 minutos
ORGANIZACIÓN: los alumnos se dispondrán en círculo.	
MATERIAL:	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Anexo IV:</i> Flashcards del Gruffalo - <i>Anexo VI:</i> Flashcards de los animales del cuento - <i>Anexo VII:</i> Flashcards de los elementos del bosque - <i>Anexo X:</i> Peluche del Gruffalo 	
“TELL ME A STORY”	
FASE DE ELABORACIÓN	
DÍA 5	DURACIÓN: 40 minutos.
ACTIVIDAD 1	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Asegurar el vocabulario del cuento - Identificar los nombres de las flashcards con las imágenes. 	
NOMBRE: “The statues”	TIEMPO APROXIMADO: 15 minutos.
ORGANIZACIÓN: los alumnos se distribuirán por toda la clase.	
MATERIAL:	

<ul style="list-style-type: none"> - Anexo IV: Flashcards del Gruffalo - Anexo VI: Flashcards de los animales del cuento - Anexo VII: Flashcards de los elementos del bosque - Blue-tack 	
ACTIVIDAD 2	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Participar en la lectura del cuento. 	
NOMBRE: “Gruffalo’ story”.	TIEMPO APROXIMADO: 20 minutos
ORGANIZACIÓN: los alumnos se dispondrán en círculo.	
MATERIAL: ANEXO	
<ul style="list-style-type: none"> - Anexo XI: Versión del cuento tamaño: 57cm x47cm. 	
“TELL ME A STORY”	
DÍA 6	DURACIÓN: 35 minutos.
ACTIVIDAD 1	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Crear una marioneta para dramatizar el cuento - Repasar el vocabulario de los animales y sus colores. 	
NOMBRE: “Stick puppets”	TIEMPO APROXIMADO: 20 minutos.
ORGANIZACIÓN: los alumnos se sentarán en sus sitios habituales.	
MATERIAL: ANEXO	
<ul style="list-style-type: none"> - Anexo VIII: Dibujos para colorear del Gruffalo, del búho, de la culebra y del zorro. - Pajitas - Tijeras - Fiso 	
ACTIVIDAD 2	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Presentar los personajes a nuestros compañeros en inglés - Reforzar el vocabulario de los personajes con la presentación de los animales - Presentarles al peluche Gruffalo. 	
NOMBRE: “Hello I’m...”.	TIEMPO APROXIMADO: 10-15 minutos.
ORGANIZACIÓN: los niños estarán sentados en sus sitios habituales.	
MATERIAL:	
<ul style="list-style-type: none"> - Marionetas de palo hechas por los alumnos. 	
“TELL ME A STORY”	
DÍA 7	DURACIÓN: 35 minutos.
ACTIVIDAD 1	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar el cuento - Aplicar el vocabulario - Repetir las frases del cuento - Dramatizar el cuento con las marionetas. 	
NOMBRE: “Gruffalo’ story with stick puppets”	TIEMPO APROXIMADO: 20 minutos.
ORGANIZACIÓN: los niños se sentarán en un círculo y la distribución será la siguiente: se colocarán a la derecha de la profesora los alumnos que hayan realizado la marioneta del zorro; al lado los alumnos que tengan la marioneta del búho; seguido	

a éstos los que tengan la de la serpiente y por último los alumnas que serán el Gruffalo.	
MATERIAL:	
<ul style="list-style-type: none"> - Marionetas de los animales - <i>Anexo III:</i> Marioneta del ratón - <i>Anexo X:</i> Peluche del Gruffalo. 	
“TELL ME A STORY”	
DÍA 8	DURACIÓN: 35 minutos.
ACTIVIDAD 1	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Recordar elementos del bosque - Introducir el vocabulario “footprint”. 	
NOMBRE: “Footprints”	TIEMPO APROXIMADO: 10 minutos.
ORGANIZACIÓN: los alumnos se dispondrán sentados en círculo.	
MATERIAL:	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Anexo XI:</i> Cuento del Gruffalo. 	
ACTIVIDAD 2	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Relacionar cada animal con su huella - Utilizar la pizarra digital - Diferenciar entre “big” y “small”. 	
NOMBRE: “Foot print match”	TIEMPO APROXIMADO: 5 minutos.
ORGANIZACIÓN: los alumnos se sentarán en círculo frente a la pizarra digital.	
MATERIAL:	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Anexo XII:</i> Acceso a la página web del cuento. - Ordenador con acceso a internet - Pizarra digital 	
ACTIVIDAD 3	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Dibujar el contorno de nuestro pie para ver nuestras huellas - Comparar nuestra huella con la del Gruffalo. 	
NOMBRE: “My footprint with my partner”.	TIEMPO APROXIMADO: 20 minutos
ORGANIZACIÓN: los alumnos se dispondrán por toda la clase con su pareja.	
MATERIAL:	
<ul style="list-style-type: none"> - Folio en blanco - Lápices 	
“TELL ME A STORY”	
DÍA 9	DURACIÓN: 45 minutos
ACTIVIDAD 1	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Visualizar el cuento mediante una película 	
NOMBRE: “Gruffalo’s film”	TIEMPO APROXIMADO: 30 minutos.
ORGANIZACIÓN: los alumnos se dispondrán en círculo.	
MATERIAL:	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Anexo XIII:</i> Película “The Gruffalo” 	
ACTIVIDAD 2	

OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Crear una careta - Recordar los animales del cuento. 	
NOMBRE: "Masks"	TIEMPO APROXIMADO: 15 minutos
ORGANIZACIÓN: los alumnos se sentarán en sus sitios habituales; en grupos de cinco.	
MATERIAL:	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Anexo XIV:</i> Máscaras para colorear. - Tijeras - Goma extensible 	
"TELL ME A STORY"	
DÍA 10	DURACIÓN: 30 minutos.
ACTIVIDAD 1	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Dramatizar el cuento. 	
NOMBRE: "The theatre"	TIEMPO APROXIMADO: 30 minutos.
ORGANIZACIÓN: Colocaremos las sillas en semicírculo dándole a la clase un ambiente de teatro.	
MATERIAL:	
<ul style="list-style-type: none"> - Mascaras hechas de los animales - <i>Anexo XV:</i> Historia para el teatro. 	

2.11. Evaluación: criterios e instrumentos

La evaluación del proyecto se realizará mediante observación directa y con el uso de una rúbrica (ver *Anexo XVI*) en la que los criterios de evaluación están clasificados en tres categorías: actividades de clase o contenidos; expresión oral y actitud. Dichas categorías están divididas en tres niveles de puntuación. El primer nivel (1) hace referencia a un nivel bajo; el segundo (2) se refiere a un nivel medio y el tercero y último nivel corresponde al nivel más alto.

La rúbrica irá acompañada de una tabla de calificaciones (ver *Anexo XVII*) dividida en veinticinco columnas, que corresponden al número de alumnos y donde se muestran los criterios de evaluación. En esta tabla se plasmarán los resultados obtenidos mediante el uso de la rúbrica para así conocer el nivel que ha conseguido cada alumno en cada categoría. Además del uso de una rúbrica como medio de evaluación, cabe destacar que durante el desarrollo de las sesiones haremos una observación directa.

Parte III: CONCLUSIONES

En primer lugar se desarrollan las conclusiones sobre la puesta en práctica del proyecto “Tell me a story” y en último punto se plantea una conclusión final sobre lo que ha supuesto la realización de este Trabajo Fin de Grado.

3.1. Redacción del proyecto terminal

Con la puesta en práctica del proyecto he podido llegar a una serie de conclusiones.

En primer lugar he de mencionar que la temporalización establecida en la teoría del proyecto se llevó a cabo de forma diferente, ya que fueron los niños los que marcaron el ritmo de las sesiones. El proyecto se llevó a cabo en las clases de inglés y algunas otras con la tutora, a diferencia de como se plantea en la teoría, donde queda establecido que el proyecto se llevaría a cabo con la tutora del aula; esto fue debido al interés que mostró la profesora de inglés del colegio por el proyecto, el cuál quiso que lo llevase a cabo también en sus clases.

También he podido darme cuenta de que los niños fueron capaces de alcanzar los objetivos que se plantearon, y en menos tiempo del que esperaba; por esto se adelantó la segunda fase (fase de elaboración), porque habían adquirido los objetivos necesarios para poder llevar a cabo la lectura del cuento con su colaboración, repitiendo frases que ya conocían, presuponiendo qué animal aparecería... en definitiva, gracias a la rápida elaboración y comprensión de las actividades de antes de la lectura, fue posible hacer una primera lectura del cuento en la que ellos fueron los principales protagonistas.

Por último, la afirmación expuesta en la justificación de la propuesta sobre el amplio abanico de oportunidades que ofrece el uso de cuentos para la enseñanza de la LE coincide con la práctica ya que los alumnos disfrutaron con la elaboración del proyecto, concretamente con la realización de las actividades y con la lectura del cuento, llegando incluso a agradecer todo lo que habíamos hecho, pese a su pequeña edad.

3.2. Conclusión final

Basándome en la justificación del tema elegido, en primer lugar concluyo que los cuentos son un recurso muy útil para la enseñanza de la LE, con el que conseguimos no sólo que los alumnos se inicien en el uso de dicha lengua, aprendiendo infinidad de

contenidos y valorándola; sino que también consiguen llegar al aprendizaje de forma lúdica, jugando y realizando actividades en base al cuento con las que disfrutan, despertando así el interés por el uso de formas literarias, como en este caso, los cuentos.

Actualmente, y como se ha explicado en este Trabajo de Fin de Grado, la enseñanza de al menos una segunda LE es algo que se ha convertido en esencial para todos, por lo que desde la escuela tenemos que introducir esta enseñanza desde Educación Infantil, aprovechando la naturaleza de los niños de adquirir el lenguaje.

Con la realización de este trabajo he podido darme cuenta en primer lugar de que, la creación de un proyecto da lugar a hacer de la enseñanza-aprendizaje, un proceso en el que los niños son los principales protagonistas, con el que disfrutan y con el que despiertan intereses por otros temas y otras formas de aprender.

También he podido comprobar que los alumnos sienten predisposición por los cuentos; les gustan, lo disfrutan, se sienten identificados con los personajes, se “introducen” en él de tal forma que se sienten cómodos; y trabajar en base a algo con lo que los alumnos disfrutan facilita el aprendizaje y la enseñanza, en este caso, del inglés.

Concluyo diciendo que con la puesta en práctica del proyecto he podido darme cuenta de la efectividad de éste, debido al interés que mostraron los alumnos por llevarlo a cabo y mostrando una actitud positiva hacia las tareas. Además gracias a ello puedo afirmar que los alumnos han aprendido tanto vocabulario en inglés como la idea esencial del cuento y también han mostrado estar motivados y con interés desde el primer momento; este interés vino dado por la curiosidad que supuso para ellos tanto el cuento en inglés como la novedad de trabajar con él durante un periodo de dos semanas.

BIBLIOGRAFÍA

A) LIBROS

- Cervera, J. (1985). *La Literatura Infantil en la Educación Básica*. Madrid: Cincel.
- Donalson, J. (1999). *The Gruffalo*. MACMILLAN.
- González, C. (2003). *Enseñanza y aprendizaje de la lengua en Educación Infantil*. Granada: Grupo Editorial Universitario.

- Luque, G. (2001). *Aprendiendo inglés mediante historias*. Jaén: Servicio de publicaciones de la Universidad de Jaén.
- Manchón, R y Roca, J. (2006). Algunas consideraciones sobre el factor edad en relación con la enseñanza de las lenguas extranjeras en la escuela. *Porta Linguarum*, 5, (1697-7467), 63-76.
- Moya, A. y Albentorsa, J.I. (2003). *La enseñanza de la Lengua Extranjera en Educación Infantil*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Pozuelos Estrada, F. (2007). *Trabajo por proyectos en el aula*. Sevilla: Cooperación Educativa.

B) DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS

- Muñoz, A. (coord.); Bocanegra, I.; Curquejo, M^a. I.; García, A.; Mateos, A.; Mulero, C.; Párraga, M. y Salas, A. (2010). Competencias básicas en Educación Infantil. *Clave*, 2, Recuperado de http://www.clave21.es/files/articulos/CompetenciasEI_0.pdf
- Sánchez, A.B. (2008). Metodología: Aprender a aprender... Enseñar a aprender... o tal vez... Aprender a enseñar... *Innovación y experiencias educativas*, 16, Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/ANA%20BELEN_SANCHEZ_1.pdf

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alario, M^a. C.; Avello, M.; García, M.; García, C.; García, J.; Gómez, M^a. B.; Hernández, T.; Martín, I.; Martínez, R. y Robledo, M.A. (2009). *Inmersión temprana en lenguas extranjeras*. Secretaría General Técnica.
- Artigal, J.M.; Arzamendi, J.; Azpillaga, B.; Berger, M.; Caparrós, M.; Pérez, P.; Etxeberría, F.; Fos, P.; Garagorri, X.; Lindsay, D.; López, G.; Moyano, A.; Muñoz, A.; Pavia, J.; Rodríguez, M.T.; Salas, M. y Séré, A. (1996). *Enseñar y aprender una lengua extranjera en el segundo ciclo de la Educación Infantil*. Madrid: Centro de publicaciones del MEC.

- Burillo, J.; Capdevila, M.; Cassany, D.; Estaire, S.; Holgado, J.; López, M^a. C.; López, R.; Medina, Á.; Morató, N.; Pérez, P.; Ramos, M.; Roig, V.; Sánchez, A.; Vázquez, E.; Vez, J.M. y Vila, I. (2006). *Las lenguas extranjeras en el aula*. Barcelona: Laboratorio Educativo.

ANEXOS

Anexo I: Tabla de desarrollo de las actividades

Tabla 1 Desarrollo de actividades

“TELL ME A STORY”
FASE DE INICIACIÓN
DÍA 1
ACTIVIDAD 1: Hello Gruffalo!
<p>DESARROLLO: presentaremos la marioneta del ratón explicándoles por qué ha venido a clase a visitarnos. A continuación les contaremos una pequeña historia (escenificada con la marioneta) en la que el ratón les cuenta cómo ahuyenta a los animales que se lo quieren comer. La descripción del Gruffalo que hace el ratón la acompañaremos de flashcards. Esta historia nos llevará a un debate; en él les haremos preguntas para saber lo que opinan del ratón: si es valiente o cobarde; si es bueno o malo; si su vida en el bosque será fácil o complicada; si es astuto o ingenuo...</p>
ACTIVIDAD 2: What is the Gruffalo like?
<p>DESARROLLO: les mostraremos las flashcards sobre el vocabulario de la descripción del Gruffalo que hace el ratón en la historia anterior. Se las enseñaremos una por una diciendo el vocabulario correspondiente y les pediremos a los alumnos que repitan con nosotros. Al final les preguntaremos a los alumnos qué piensan sobre el papel que tendrá el Gruffalo en el cuento, si creen que es bueno o malo; si los demás animales le tendrán miedo o no; si será amigo de todos o nadie le conoce...</p>
ACTIVIDAD 3: Throw the dice and guess
<p>DESARROLLO: elegiremos a un alumno de la clase para que tire los dos dados. El alumno dirá en voz alta el número que le ha salido y tendrá que contar las flashcards y levantar la que corresponda con el número del dado. Una vez levantada deberá enseñarla a los compañeros y entre todos decir la palabra. Si la adivinan la flashcard se quedará boca arriba y si no la adivina deberá dejarla boca abajo.</p>
ACTIVIDAD 4: Gruffalo’ song
<p>DESARROLLO: En nuestra pizarra digital pondremos la canción “The gruffalo”. La primera vez que la reproduzcamos será para que se familiaricen con ella, acompañándola de una dramatización en la que iremos señalando las partes del cuerpo que destacan del Gruffalo.</p>
DÍA 2
ACTIVIDAD 1: The Woods.
<p>DESARROLLO: con la marioneta del ratón le diremos a los alumnos que recuerden donde nos dijo que vivía. Después les mostraremos las nuevas flashcards sobre el vocabulario de los elementos del bosque que aparecerán en el cuento. Iremos nombrando el vocabulario de las flashcards y los alumnos tendrán que repetirlo.</p>
ACTIVIDAD 2: The Statues.

DESARROLLO: Los niños tendrán que moverse por toda la clase, bailando, andando, saltando... Cuando la profesora diga “stop” los alumnos tendrán que simular que son estatuas. A continuación la maestra dirá “touch something...” o “touch the...” y los niños tendrán que ir lo más rápido posible y tocar lo que la profesora ha ordenado.

Explicación: La profesora colocará por la clase flashcards sobre las partes del cuerpo del Gruffalo y sobre los elementos que nos podemos encontrar en un bosque. Las pegará con fiso o blu- tack a una altura adecuada para que los alumnos puedan alcanzarlas.

DÍA 3

ACTIVIDAD 1: Wood’s animals.

DESARROLLO: les presentaremos a los alumnos las flashcards sobre los animales del bosque. Haremos lo mismo que los demás días, es decir, iremos pasando las flashcards diciendo el nombre de la imagen y los alumnos tendrán que repetirlo.

Después les preguntaremos si conocen algún animal más que pueda vivir en el bosque.

ACTIVIDAD 2: Paint the images.

DESARROLLO: Le daremos a cada alumno imágenes de los animales del bosque.

Con ceras de colores los alumnos lo colorearán para después pegar las imágenes coloreadas en un mural que haremos del bosque.

Una vez coloreadas, los alumnos las recortarán.

Explicación:

Esta actividad la haremos con la técnica “folio giratorio” que consiste en que a cada alumno se le da una imagen para colorear y cuando la profesora diga “cambio” le tendrán que pasar la imagen al compañero de la derecha.

DÍA 4

ACTIVIDAD 1: Our mural.

DESARROLLO: Recordaremos los dibujos que pintamos el día anterior. Mientras la profesora va mostrando los dibujos, los alumnos tendrán que ir diciendo el nombre del animal.

Le daremos a cada alumno un pegamento y un dibujo de los que han pintado y recortado el día anterior. Uno por uno irán pegando los dibujos en el papel continuo situado en medio del círculo y cada alumno tendrá que decirle a sus compañeros el nombre del animal que va a

pegar.

Una vez terminado pegaremos nuestro mural del bosque en la clase.

ACTIVIDAD 2: Take the flashcard.

DESARROLLO: le presentaremos a los alumnos el peluche del Gruffalo y realizaremos una descripción de este señalando las partes del cuerpo que ya sabemos sobre él.

Colocaremos las flashcards del Gruffalo, de los animales y de los elementos del bosque distribuidas por las diferentes mesas.

Los niños tendrán que ir pasándose el peluche del Gruffalo a la vez que escuchan la canción del personaje. Cuando la maestra pare la canción, dirá el nombre de una de las flashcards; el alumno que en ese momento tenga el peluche deberá buscar por las mesas la flashcard correspondiente, cuando la haya encontrado dirá el nombre de la flashcard y se sentará de nuevo en el círculo.

Mientras el alumno elegido busca la flashcard, el resto de compañeros contará hasta diez.

FASE DE ELABORACIÓN

DÍA 5

ACTIVIDAD 1: The statues.

DESARROLLO: realizaremos la actividad dos del día dos pero esta vez las flashcards que utilizaremos serán las de las partes del cuerpo del Gruffalo, los elementos del bosque y además las de los animales.

Cuando la maestra ordene tocar algún animal, además de las flashcards los alumnos podrán dirigirse al mural del bosque donde también aparecen los animales.

ACTIVIDAD 2: Gruffalo' story.

DESARROLLO: realizaremos la actividad dos de la sesión dos pero esta vez las flashcards que utilizaremos serán las de las partes del cuerpo del Gruffalo, los elementos del bosque y además las de los animales.

Cuando la maestra ordene tocar algún animal, además de las flashcards los alumnos podrán dirigirse al mural del bosque donde también aparecen los animales.

DÍA 6

ACTIVIDAD 1: Stick puppets.

DESARROLLO: le daremos a los alumnos de cada equipo 5 dibujos para colorear de los diferentes personajes del cuento (Gruffalo, snake, mouse, and owl), menos del ratón; de esta

forma en cada equipo habrá un personaje diferente del cuento excepto uno que se repetirá debido a que hay cinco alumnos en cada equipo y sólo cuatro personajes del cuento.

A continuación les enseñaremos las flashcards de los animales y hablaremos sobre el color de cada uno, así los alumnos tendrán que colorear su personaje del color correspondiente.

Una vez los hayamos coloreado los alumnos tendrán que recortarlo. Cuando terminen de recortar les daremos una pajita y ellos colocarán sus dibujos hacia abajo y pegarán la pajita por la parte de atrás con un trozo de fiso que le daremos a cada uno.

ACTIVIDAD 2: Hello, I'm...

DESARROLLO: cada alumno cogerá la marioneta realizada el último día y tendrá que presentar su personaje a los compañeros. Uno por uno se levantarán de la silla y dirán en voz alta la frase "Hello I'm a/an (Owl, Snake, Gruffalo and Fox) and I live in the woods".

DÍA 7

ACTIVIDAD 1: Gruffalo' story with stick puppets

DESARROLLO: en primer lugar le explicaremos a los alumnos que cuando en el cuento aparezca su personaje, tendrán que levantar la marioneta y moverla simulando las acciones del cuento.

A continuación contaremos el cuento con la marioneta del ratón y el peluche del Gruffalo. Contaremos el cuento de tal forma que:

1. Cuando el ratón se va encontrando con los animales, caminaremos simulando que vamos andando por el bosque y nos acercaremos al grupo de niños que tienen el personaje con el que se encontrará el ratón. Cuando en el cuento se diga la frase "A Gruffalo? What's a Gruffalo?" se les pedirá a los alumnos que la repitan a la vez que mueven su marioneta.
2. Cuando el ratón describe las partes del Gruffalo la maestra animará a los alumnos para que ellos las digan.
3. Cuando el ratón se encuentra por primera vez con el Gruffalo deberemos de dramatizar la escena de modo que los niños sientan que el ratón se sorprende porque realmente el Gruffalo si existe. Cuando la maestra diga "Oh help" Oh no! It's a Gruffalo!" les pedirá a los alumnos que lo repitan.
4. En la parte del cuento en la que el ratón quiere mostrarle al Gruffalo que todos los animales del bosque le tienen miedo, la maestra tendrá que dirigirse de nuevo a los alumnos y les pediremos que repitan la frase que dicen sus personajes, ya que siempre se repite la misma (Goodbye, Little mouse,").
5. Se recomienda en todo momento hacer paradas e intentar que los alumnos repitan las frases que se suelen reiterar a lo largo del cuento. También en todo momento es necesaria una

dramatización por parte de la maestra y el uso de gestos para que la comprensión sea más sencilla.

DÍA 8

ACTIVIDAD 1: Footprints.

DESARROLLO: abriremos el libro por la última página donde aparece una imagen doble del bosque. Iniciaremos un pequeño debate preguntándoles a los alumnos qué ven. Hablaremos de todo lo que podemos ver en la imagen pero nos centraremos en las huellas (footprints) que aparecen en el camino. Preguntaremos de quién podrá ser, si de un animal pequeño o grande, si serán de un animal que reptaba o de uno que tiene patas...

ACTIVIDAD 2: Foot print match

DESARROLLO: con nuestra pizarra digital haremos una actividad de la página web del Gruffalo que consiste en asociar las huellas de cada animal todos los alumnos lo harán al menos una vez. A la vez que realizamos la actividad iremos preguntando a los alumnos si la huella es grande ("big") o pequeña ("small").

ACTIVIDAD 3: My footprint with my partner.

DESARROLLO: le daremos a cada alumno un folio en blanco y les pediremos que se quiten el zapato derecho para que dibujen en el folio el contorno del pie. Cada alumno le dibujará la huella del pie a su compañero y viceversa. Cuando todos tengamos nuestra huella la compararemos con la del Gruffalo, contando el número de dedos que tenemos.

DÍA 9

ACTIVIDAD 1: Gruffalo's film.

DESARROLLO: veremos la película del Gruffalo a la vez que la acompañamos con las imágenes del cuento de forma que los alumnos vean la película y la vayan relacionando con el éste.

ACTIVIDAD 2: Masks.

DESARROLLO: comenzaremos recordando todos los animales que aparecen en el cuento. A continuación le daremos a cada alumno la máscara sin colorear de los personajes del cuento, habiendo así en cada grupo un animal diferente. Los niños tendrán que colorear las máscaras y recortarlas para poder después ponerles una gomita con nuestra ayuda.

DÍA 10

ACTIVIDAD 1: The theatre.

DESARROLLO: Haremos una pequeña representación por grupos del cuento del Gruffalo. Primero lo hará un equipo el cual deberá ponerse las máscaras e ir representando el cuento a la vez que la profesora lo cuenta. Una vez terminado un grupo, le tocará al siguiente hacer la representación, hasta que los cinco grupos de la clase lo hayan hecho. Habrá frases, que tendrán que decir los alumnos, por lo que les diremos a los niños que lo repitan

Anexo II: Historia de introducción

HISTORIA DE INTRODUCCIÓN

Hello boys and girls, my name is mouse and i live in the Woods. My life is a little bit difficult because I´m very little and all the animals want to eat me. But, do you know what? When someone tries to eat me, I tell them I have a friend called Gruffalo and he has terrible tusks, and terrible claws, and terrible teeth in his terrible jaws. He has knobbly knees, and turned-out toes and a poisonous wart at the end of his nose. His eyes are orange, his tongue is black and he has purple prickles all over his back.

Anexo III: Marioneta del ratón



Anexo IV: Flashcards del Gruffalo



Anexo V: Canción del Gruffalo

- Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=xFXSM7G0bB8>

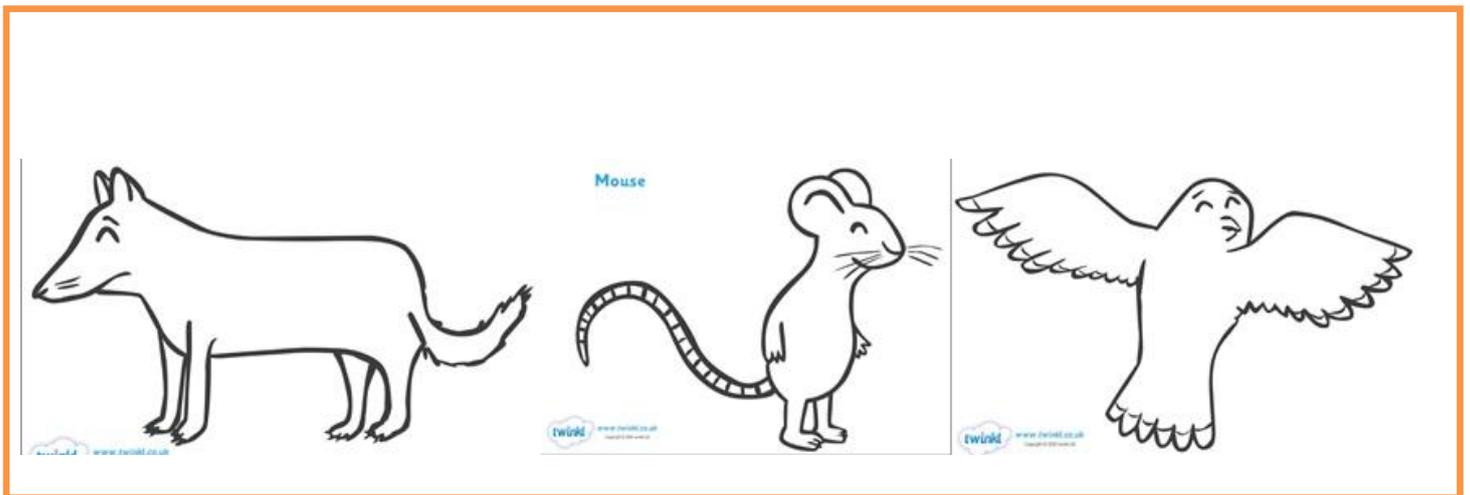
Anexo VI: Flashcards de los elementos del bosque

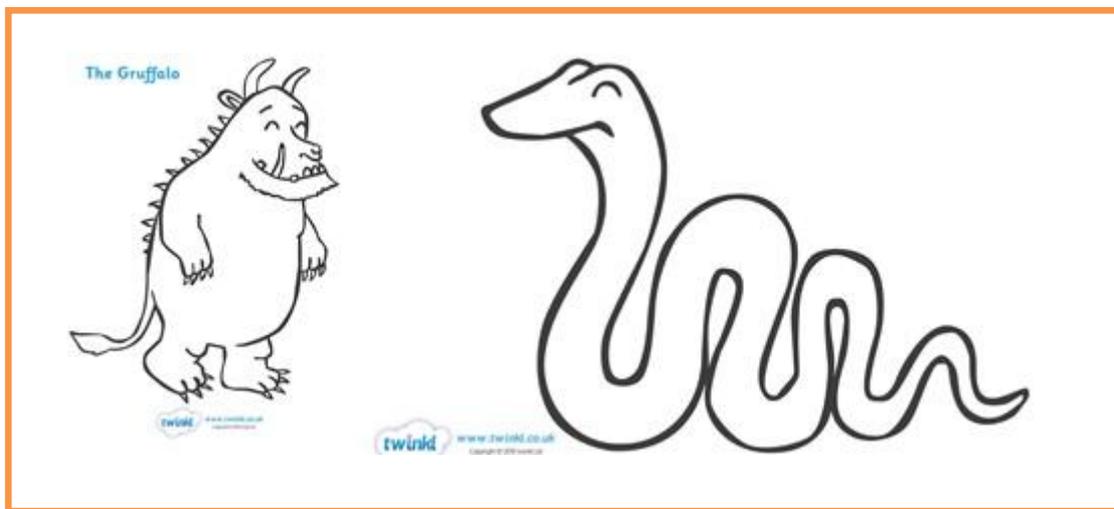


Anexo VII: Flashcards de los animales del cuento



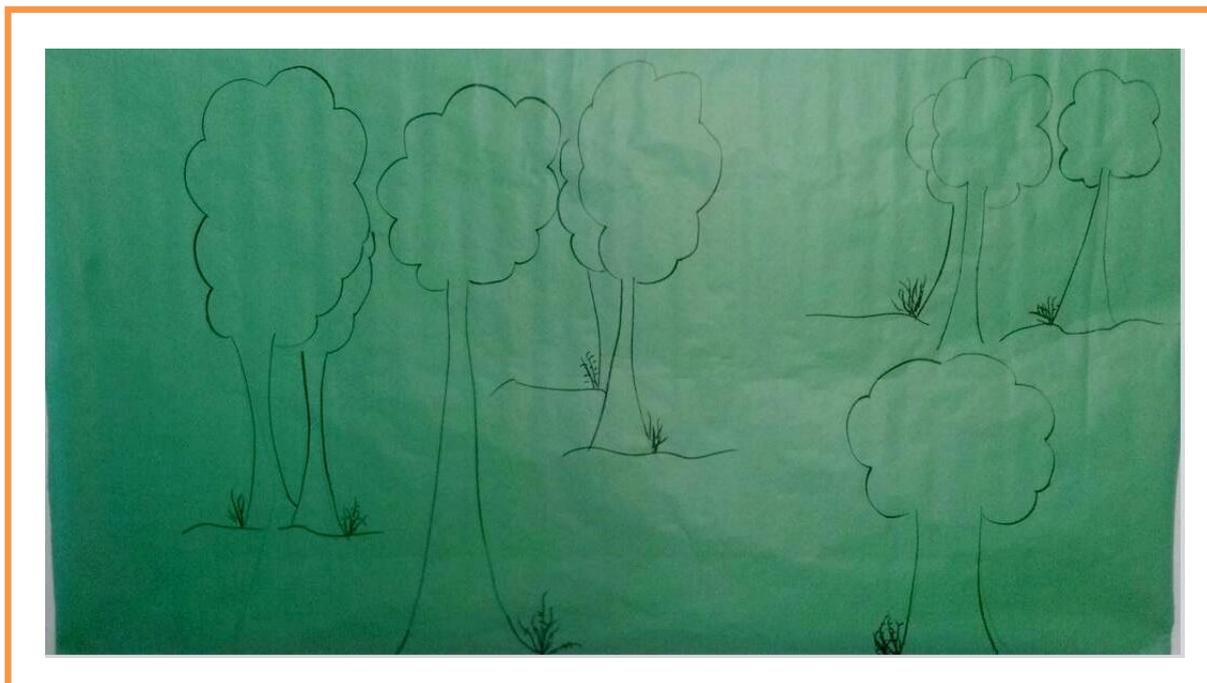
Anexo VIII: Imágenes de los animales para colorear





Disponibles en: <http://www.twinkl.co.uk/search>

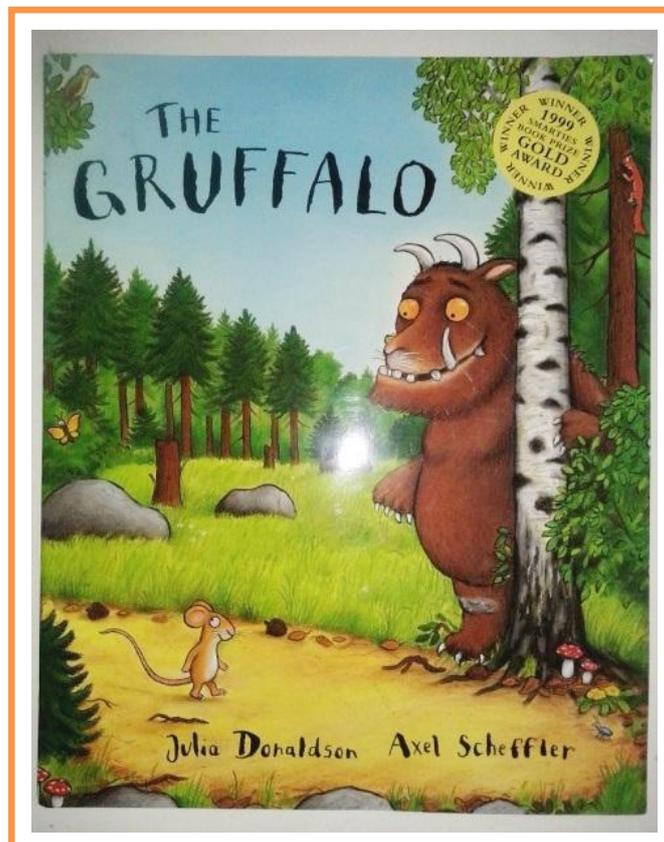
Anexo IX: Mural del bosque



Anexo X: Peluche del Gruffalo



Anexo XI: Cuento del Gruffalo tamaño 57cm x47cm.



Anexo XII: Página web del Gruffalo

Enlace: <http://www.gruffalo.com/in-the-woods/?ReturnUrl=>

Anexo XIII: Película The Gruffalo

Disponible en http://cinefox.tv/ver2666/the-gruffalo_online.html

Anexo XIV: Máscaras para colorear



Anexo XV: Historia para el teatro

Once upon a time there was a mouse who was very little. One day when he was walking around the deep dark wood he found a fox.

- FOX: Where are you going to little brown mouse?
- Mouse: I'm going to have lunch with a Gruffalo
- FOX: A Gruffalo? What's a Gruffalo?
- Mouse: He has terrible tusks, and terrible claws and terrible teeth in his terrible jaws.
- FOX: OHHHH!!! Goodbye little mouse!!!!

On went the mouse through the deep dark wood he found an Owl.

- Owl: Where are you going to, little brown mouse?
- MOUSE: I'm going to have tea with a Gruffalo
- Owl: A Gruffalo? What's a Gruffalo?
- MOUSE: He has knobbly knees and turned-out toes, and a poisonous wart at the end of his nose.

- OWL: OHHHH!!! Goodbye little mouse!!!

On went the mouse through the deep dark wood he found a snake

- SNAKE: Where are you going to little brown mouse?
- MOUSE: I'm having a feast with a Gruffalo.
- SNAKE: A Gruffalo? What's a Gruffalo?
- MOUSE: His eyes are orange, his tongue is black and he has purple prickles all over his back.
- SNAKE: OHHHH!!! Goodbye little mouse!!!
- MOUSE: OH! But who is this creature!

Oh help! Oh no! It's a Gruffalo!

- GRUFFALO: My favorite food
- MOUSE: Good? Don't call me good! Everyone is afraid of me!
- Just walk behind me and soon you'll see.
- GRUFFALO: HA HA HA! All right!
- MOUSE: It's snake! Hello snake!
- SNAKE: Oh crumbs! Goodbye little mouse
- GRUFFALO: Amazing!
- They walked some more till the mouse said:
- MOUSE: It's Owl, Hello Owl!
- OWL: Oh dear! Goodbye little mouse.
- MOUSE: You see? I told you so

They walked some more till the mouse said:

- MOUSE: It's fox, Hello Fox!
- FOX: Oh help! Goodbye little mouse.
- MOUSE: Well Gruffalo, you see? Everyone is afraid of me and my favorite food is Gruffalo crumble!
- GRUFFALO: Gruffalo crumble! Goodbye little mouse.

All was quiet in the deep dark wood.

The mouse found a nut and the nut was good.

Anexo XVI: Rúbrica de evaluación

CATEGORÍA	3	2	1
<p>ACTIVIDADES DE CLASE O CONTENIDOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es capaz de reconocer el vocabulario de las flashcards • Realiza las actividades de clase con facilidad y sigue las instrucciones que facilitan la elaboración de las mismas • Tiene capacidad para reconocer el vocabulario del cuento en inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene dificultad para reconocer el vocabulario de las flashcards • Tiene dificultad para realizar las actividades. No sigue del todo las explicaciones • Reconoce el vocabulario pero no es capaz de hacerlo en inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> • No reconoce el vocabulario de las flashcards • No realiza las actividades de clase o lo hace de forma inapropiada. • No reconoce el vocabulario del cuento.
<p>EXPRESION ORAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene capacidad para nombrar el vocabulario del cuento y de las flashcards en inglés • Escucha a la maestra cuando ordena la repetición de las frases del cuento y las 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene dificultad para nombrar el vocabulario del cuento y de las flashcards en inglés • No repite las frases cuando se le ordena • Tiene dificultad para repetir correctamente las frases del 	<ul style="list-style-type: none"> • No nombra el vocabulario del cuento ni de las flashcards • No escucha ni repite las frases del cuento. Escucha las frases del cuento pero no las repite

	<p>repite sin dificultad</p> <ul style="list-style-type: none"> • En la representación teatral tiene una expresión adecuada a la hora de repetir las frases. 	<p>cuento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • No se expresa ni repite las frases en la representación teatral.
ACTITUD	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés por aprender el vocabulario del cuento y muestra una actitud positiva cuando se realizan las actividades • Se esfuerza a la hora de realizar las actividades y participa en la realización de las mismas mostrando interés • Cooperación con sus compañeros. Ayuda y colabora con los compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • No muestra la suficiente disposición para aprender el vocabulario. Su actitud a la hora de realizar las actividades no es del todo positiva o no las realiza con interés • No trabaja lo suficiente en la realización de las tareas y su grado de participación en las mismas es bajo. • Su grado de cooperación es medio. A veces ayuda a los compañeros. Su grado de colaboración no es del todo alto. 	<ul style="list-style-type: none"> • No muestra interés por el aprendizaje. No tiene una actitud positiva a la hora de realizar las actividades, mostrando desinterés por las mismas. • No realiza las tareas ni participa en ellas • No coopera ni colabora con los compañeros. No muestra una actitud de ayuda.

Anexo XVII: Tabla de calificaciones

	PROYECTO: "TELL ME A STORY"																			CURSO					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
CRITERIOS DE EVALUACIÓN																									
ACTIVIDADES DE CLASE O CONTENIDOS																									
Sigue las instrucciones de clase																									
Realiza las actividades																									
Reconoce el vocabulario clave del cuento																									
Identifica el vocabulario en inglés																									
EXPRESIÓN ORAL																									

