

Aprender jugando la segunda lengua

Introducción

La enseñanza de una segunda lengua es un proceso complejo que debe prepararse cuidadosamente para que tenga resultados efectivos. Si tenemos en cuenta la necesidad de mantener la capacidad auditiva del niño, el programa debe iniciarse a muy temprana edad. Si queremos que la información que se presenta al niño tenga significado, hay que dotarla de un contexto específico y consistente para que este pueda procesar la información y recordarla de forma apropiada. Está claro, también, que hay que utilizar métodos que involucren los dos hemisferios cerebrales y que pongan en juego las habilidades artísticas, manuales y motoras del alumno, además de sus capacidades lingüísticas.

En la sociedad contemporánea se espera mucho y muy pronto de los niños. El pronto aprendizaje de una segunda lengua es un objetivo típico de muchos padres y, por ende, de muchas escuelas. No tiene ningún sentido, pero sí consecuencias negativas: forzar a los niños a recordar información sin contenido significativo. Como educadores, nuestra responsabilidad es proporcionar las mejores oportunidades para que los alumnos realicen este aprendizaje de forma positiva, para que puedan seguir aprendiendo de la misma manera más adelante.

El aprendizaje significativo no es el mero almacenamiento de información lingüística, ya que esta estará acompañada de situaciones, emociones, y otras experiencias sensoriales que se almacenan en distintas zonas del cerebro. Por otra parte, el idioma no está exento de componentes culturales que el cerebro tendrá que registrar para poder utilizar el idioma correctamente.

Los dos hemisferios del cerebro, especialmente en los niños pequeños, participan en el aprendizaje, puesto que es necesario realizar actividades de análisis y de síntesis, que supuestamente son llevadas a cabo en distintas zonas del cerebro.

Por otra parte, el cerebro necesita dotar a la información de significado y, para hacerlo, tiene que tener en cuenta factores como la relevancia personal de la información, las emociones que le han rodeado y los usos que se le ha dado a esa información.

El niño aprende más cuando se le presentan retos. Es decir, cuando se tiene que esforzar. También, es necesario que estos retos vayan acompañados de refuerzos y apoyos. Es decir, el niño tiene que saber cómo lo está haciendo para sentir que está consiguiendo algo. Esta información (el cómo) le ayuda a clasificar y depurar la información (el algo) y dota de significado y de relevancia el aprendizaje y ayuda al cerebro a confirmar la utilidad de esta información que ha almacenado. Esta confirmación se refuerza cuando la información en cuestión se presenta en una variedad de entornos y situaciones.

El primer contacto con una segunda lengua, y con todos los contenidos que se ofrezcan a los niños de Educación Infantil debe ser una experiencia bien organizada, y placentera, ya que sentará las bases de un futuro aprendizaje en el que jugará un

papel muy importante el recordar las experiencias en una segunda lengua como algo divertido, sencillo de hacer y, sobre todo, significativo.

Una de las mejores maneras de hacer divertido el aprendizaje es jugar. Los juegos permiten al docente reforzar y diversificar el uso de los contenidos que se han presentado, reintroducir materiales ya conocidos y comprobar el grado de familiaridad de los alumnos con el material.

Los juegos también permiten atender distintos estilos de aprendizaje y desarrollar otras capacidades que las meramente lingüísticas. Es decir, mediante el juego, podemos dotar de uso significativo al idioma que se quiera, convirtiéndolo en un genuino instrumento de comunicación, ayudando así alumnos a los que tienen dificultades a que aprendan a través de la simple repetición, desarrollando habilidades como la observación, la imitación, la comprensión auditiva, la expresión oral y gestual, la motricidad fina y gruesa, y trabajando todos los sentidos a la vez: la vista y el oído, que usualmente son los que más se ponen en juego pero, como veremos más adelante, podemos involucrar el tacto, el gusto y el olfato para crear con nuestros alumnos experiencias de aprendizaje que los ayudarán a fijar las nociones que deseamos trabajar con ellos de manera duradera.

Igualmente, el juego en el aprendizaje de una segunda lengua nos permite desarrollar no solamente la inteligencia lingüística, sino también la inteligencia artística, la inteligencia lógico matemática, la inteligencia kinestésica, la inteligencia intrapersonal e interpersonal, la inteligencia espacial y la inteligencia naturalista según nos planteemos la actividad.

Como maestros de segunda lengua para alumnos de Educación Infantil, tenemos una responsabilidad en la que pocas veces pensamos, y es la de crear una actitud positiva hacia el aprendizaje de contenidos nuevos en general, y el inglés, o la segunda lengua de que se trate, en particular, y que influirá en el desarrollo posterior de la forma de pensar y de aprender de esos alumnos.

La metodología que utilizar

El presente trabajo no es un manual de metodología, simplemente pretendemos establecer que aunque se trata de alumnos pequeños o quizá porque se trate de ese tipo de alumnos, hay que tener muy presente y utilizar una metodología de trabajo muy bien definida. Cada docente desarrolla sus propias maneras de presentar el material, las estrategias que sigue para presentar, practicar y desarrollar las diferentes nociones que componen su programa. No es válido ni responsable pensar que porque se trata de niños pequeños se puede improvisar en el aula, o que «cualquier cosa vale». Esta actitud es un pobre servicio a los alumnos y a uno mismo como profesional.

Aunque hay muchos métodos para enseñar idiomas, hay que estudiar las ventajas y desventajas de cada uno de ellos y elegir los elementos que más convengan a nuestros alumnos y que mejor se integren en nuestra visión personal de la enseñanza. No hay actualmente en el mercado un libro de texto adecuado para estas edades. En la bibliografía se ofrecen algunos libros que hablan concretamente de metodología de la enseñanza y que conviene estudiar y consultar regularmente.

Simplemente, recomendamos que se establezca un plan de trabajo para cada día, con los contenidos para cubrir, las actividades para realizar y los materiales necesarios, y tener todo preparado antes de empezar la semana. Este ejercicio de planificación facilita el trabajo del docente y es percibido por los alumnos, aunque no lo creamos, que aprecian el formar parte de una experiencia bien planificada.

En nuestra experiencia, hemos encontrado que es muy importante no limitarse al aspecto meramente lingüístico de la enseñanza del idioma, entendiendo por este aspecto el presentar, repetir y utilizar nociones y estructuras, sino que, entendiendo que un idioma es la expresión de la cultura de la que es producto y que esta cultura tiene muchos aspectos, es importante presentar el idioma en el contexto de esa cultura y en sus diversos aspectos, lo que hace del aprendizaje un conjunto de experiencias sensoriales que permitan a los alumnos darle significado a lo que están aprendiendo.

Es decir, debemos enseñar el idioma a través no solamente de la vista y el oído, sino también a través del olfato, del gusto, del tacto y del movimiento. Debemos, por tanto, pensar en actividades en el aula que involucren todos los sentidos y los juegos que utilizemos deben también ayudar al uso de los cinco sentidos en el aprendizaje que se va a realizar.

En nuestras actividades en clase, deberíamos tener en cuenta que con ellas podemos hacer que nuestros niños, y nosotros mismos, generemos endorfina, también conocida como hormona del bienestar o de la felicidad.

Una emoción agradable puede despertar la liberación de estas hormonas como, por ejemplo, reírse, que provoca la segregación de diversas sustancias a nivel cerebral, como adrenalina, (vinculada a creatividad e imaginación), la dopamina (que estimula la agilidad mental) y la serotonina (químico de efectos calmantes que disminuye el hambre y la ansiedad), en general, el ejercicio y el movimiento físico generan la secreción de endorfinas.

Si en las actividades de clase nos reímos, nos movemos y nos sentimos contentos, generaremos estas hormonas que hacen que nuestros niños se sientan bien, contentos, y con ganas de volver a participar en clase. Nosotros mismos, como profesores, también nos sentiremos bien y gustosamente repetiremos las actividades.

La vinculación de la información que estamos compartiendo con nuestros alumnos (el idioma), con las sensaciones positivas que generamos a partir del movimiento físico y la risa hará que los niños desarrollen una actitud positiva hacia el aprendizaje de la segunda lengua, sean más receptivos a lo que les proponemos y que el aprendizaje que realizan sea más significativo, haciendo, incluso, que recuerden la información durante más tiempo.

En este texto ofrecemos algunos ejemplos de juegos que pretenden involucrar los sentidos. Corresponde a cada docente adaptarlos y crear los suyos propios de acuerdo al perfil de sus alumnos y a los recursos de que disponga.

Hábitos que el docente debe desarrollar

Antes hemos dicho que cada docente desarrolla sus propias maneras de presentar el material en el aula. Es importante reflexionar sobre este punto y, especialmente, sobre los hábitos que adquirimos y que manifestamos en nuestro trabajo en el aula. Las siguientes son algunas ideas:

Usar siempre la segunda lengua. Hay muchos docentes que encuentran difícil mantener este hábito, pero es importante que los alumnos relacionen al docente de inglés con esa lengua y que sepan que para hablar con él, solamente podrán hacerlo en inglés. Si encuentran que el docente se dirige a ellos indistintamente en la primera y en la segunda lengua, se confunden y, además, se anula la importancia que pueda tener la segunda lengua como medio de comunicación con el docente.

En el trabajo diario siempre hay situaciones en las que puede parecer necesario dirigirse a los alumnos en su lengua materna; por ejemplo, cuando hay algún problema de comportamiento, o cuando algún alumno se indispone en clase. El tono en que nos dirigimos a los alumnos que no se están comportando adecuadamente puede transmitir también el mensaje, aunque no comprendan palabra por palabra todo lo que se les dice. El contacto visual, los gestos también nos ayudan a denotar nuestro rechazo a una conducta inapropiada.

Por otra parte, un alumno que no se encuentre bien en el aula debe ser atendido por el personal del centro. Siempre se puede llamar a alguien que acuda a asistir al alumno indispuerto, o llevarle a la enfermería del centro.

Usar siempre los mismos gestos y las mismas palabras para las mismas situaciones. Los docentes que son sistemáticos en su comunicación no verbal, muchas veces consiguen transmitir los mensajes a sus alumnos casi sin hablar. Se trata de utilizar siempre los mismos gestos cuando por ejemplo, se espera una respuesta por parte de los alumnos, que repitan lo que se les dice, que escuchen con atención, que se dirijan a sus compañeros, que observen lo que se va a hacer, que se ofrezcan como voluntarios para una actividad.

Apoyarse con una mascota. La mascota solamente habla la segunda lengua. Es muda en el resto de los idiomas. Si un niño la quiere manipular, tendrá forzosamente que hacerla hablar en la segunda lengua. Los guiñoles son una parte importante del material de trabajo y conviene elegirlos con cuidado. Deben ser atractivos pero resistentes, lavables y fáciles de manejar. Hay que tener en cuenta que no solamente los manejará el docente, sino también los niños.

Hay que planificar con antelación lo que se va a hacer en clase y prever y reunir todo lo que vayamos a necesitar. Es muy frustrante para el docente descubrir que no cuenta con el material justo en el momento que va a iniciar la actividad, pero es muy frecuente que esto ocurra, especialmente en los casos en que el docente va de un aula a la otra.

Aunque pueda parecer algo contradictorio con el punto anterior, también hay que saber dejarse llevar por el interés de los alumnos que, en ocasiones, se interesan por

algún tema que ha surgido en el grupo y que se puede aprovechar en ese momento. Estas pequeñas desviaciones no nos deben apartar del objetivo que deseamos alcanzar, ni nos deben hacer caer en la tentación de dejar de lado la segunda lengua.

Hay que cultivar el factor sorpresa en nuestras actividades. A los niños de estas edades les encantan las novedades y las sorpresas, todo aquello que parece inesperado y diferente. Es verdad que esto puede resultar difícil de mantener durante todo un curso, pero en realidad solamente se necesita un poco de tiempo y planificación para introducir variaciones nuevas en las actividades y juegos que hacemos con los niños en clase.

Hay que mantener un porcentaje razonable de material ya presentado en nuestros juegos y actividades recreativas. Los niños encontrarán más fácil hacer el juego que les proponemos si ya conocen el contenido lingüístico con el que van a jugar. Es decir, si no tienen que preocuparse demasiado por el contenido lingüístico, se centrarán más en el aspecto lúdico de la actividad y se divertirán más. Al encontrar placentera la actividad, le darán un valor positivo al contenido lingüístico que han utilizado y lo recordarán mejor.

No podemos esperar que todos los juegos salgan bien desde la primera vez que los usamos. De hecho, habrá juegos que tengan un éxito inesperado y otros que fracasen. No es porque el juego esté bien o mal planteado, sino porque no lo hemos explicado bien o porque no se adapta a los intereses de los niños. También es probable que acabemos por hacer nuestra propia versión de algunos de los juegos aquí propuestos porque los niños y los propios docentes descubren otras posibilidades que les resultan más divertidas.

Se ha hablado mucho sobre la competitividad. La realidad es que vivimos en una sociedad en la que continuamente competimos con los demás por lo que queremos y no está demás introducir algunos juegos en los que los niños compitan en equipos y en los que haya ganadores. Tampoco hay que darle demasiada importancia al hecho de ganar o perder, sino al hecho de jugar y trabajar en equipo, que es también otra de las realidades de la sociedad actual.

Todos los niños tienen derecho a dirigir las actividades y juegos. Es posible que haya alumnos muy destacados por su modo de ser o por su facilidad para incorporar los contenidos lingüísticos y para imitar al docente y que realmente disfruten al dirigir a sus compañeros, pero todos los niños de la clase deben pasar por ese rol. Seguramente habrá algunos a los que habrá que apoyar y ayudar cuando dirijan un juego, pero también podemos escoger el juego que les corresponda llevar a cabo para que les resulte más fácil; con ello ayudamos a incrementar su confianza en sí mismos y a desarrollar su inteligencia interpersonal.

Aunque aparezca al final de este listado, no es por ello lo menos importante. Hay que ponerse en el papel de los alumnos. Los docentes perdemos de vista muy fácilmente cómo se sienten nuestros alumnos porque nos centramos en el contenido que deseamos impartir. Si recordamos por un momento cómo aprendíamos nosotros las cosas, entenderemos mejor el proceso de aprendizaje que están llevando a cabo nuestros alumnos.

Hábitos para crear en los niños

Podemos aprovechar nuestra intervención como docentes en la segunda lengua para crear y fomentar hábitos de aprendizaje que serán válidos para el resto de la vida de nuestros alumnos. Por citar algunos cuantos:

Escuchar al docente y a los demás. Es importante que los niños escuchen al docente cuando presenta material o dirige alguna actividad, pero también es importante que escuchen a sus compañeros. Como adultos, tendemos a desconectar en clase cuando es otra persona la que está participando. Conviene, por tanto, centrar la atención en los niños cuando son ellos los que están interviniendo.

Esperar su turno. Este es el mejor momento de acostumbrar a los alumnos a esperar a que otros niños participen, usen el material o realicen la actividad para luego hacerlo ellos. En este libro se proponen actividades en las que toda la clase puede participar a la vez, pero hay momentos en los que conviene hacer el juego con solamente unos pocos niños mientras los demás observan y esperan.

Observar a los demás. En el aprendizaje de una segunda lengua es muy importante observar cómo realizan una tarea determinada los otros niños para comprenderla y llevarla a cabo nosotros mismos. Si no hemos comprendido del todo las instrucciones, el ver a otros siguiéndolas nos puede facilitar las cosas.

Interés por participar. Este interés se fomenta prestando atención, apoyando y reforzando positivamente los esfuerzos realizados, por pequeños que parezcan. En los juegos no es tan importante que todo el idioma que se use sea completamente correcto como que se use el idioma. El docente puede tomar nota de los errores más serios que escuche para luego ofrecer un modelo lingüístico correcto, por ejemplo, con ayuda de la mascota pero puede resultar contraproducente detener una actividad para corregir la pronunciación de alguno de los niños.

Materiales para usar

Se pueden comprar multitud de materiales para usar en clase y en los juegos que proponemos, pero la experiencia nos ha demostrado que algunas de estas inversiones son poco rentables.

Si bien hay algunos materiales que solamente se pueden conseguir comprándolos, hay muchos otros que podemos acumular en casa o pedir a los amigos que nos guarden y que nos valdrán tan bien como los comprados. En muchos de los juegos proponemos el uso de fichas que solamente se pueden conseguir haciéndolas, bien porque se diseñan en el ordenador y se imprimen o bien porque se recortan imágenes de revistas y se pegan en cartulinas. Algunos de estos materiales nos gustarán tanto que querremos conservarlos, plastificándolos para poder utilizarlos en más ocasiones. Otros solamente nos servirán para un par de sesiones. En ese caso, tendremos que pensar cómo hacerlos más duraderos en la siguiente edición.

Es importante formar un archivo de materiales donde esté organizado todo lo que vayamos fabricando a lo largo de un curso. Mucho de ese material nos valdrá para el siguiente, simplemente tendremos que reemplazar lo que esté dañado y agregar nuevos que se adapten a los nuevos contenidos que incorporemos.

Por otra parte, también es importante tener en cuenta que en muchos casos en la escuela ya hay material que podemos utilizar. Y más importante aún, que en muchas ocasiones el objeto real es más efectivo para el aprendizaje que su representación gráfica, por bonita que ésta sea.

Valoración de logros

En esta etapa, la evaluación no puede ser negativa. Los estilos y procesos de aprendizaje de cada niño están en plena formación y es posible que un niño tarde más o menos que otros en familiarizarse con los contenidos que estamos presentando, pero una valoración negativa puede influir en los padres y en la actitud de los niños.

Los niños podrán recordar muchos de los contenidos que les planteemos y los recordarán mejor si han tenido algún significado para ellos. Podemos evaluar su manejo de estos contenidos, su actitud hacia los mismos, pero opinamos que a estas edades no podemos evaluar su aprendizaje de contenidos.

Ejemplos de juegos

En las páginas siguientes proponemos algunos ejemplos de juegos que pueden ser de interés para los profesores.

Nota:

Parte de este texto, y los juegos incluidos a continuación figuran en el libro *Actividades y juegos para el aprendizaje natural del inglés, dirigidos a niños de 3 a 6 años*, del mismo autor, publicado por Ediciones San Pío X (en prensa), Madrid, 2005.

ACTIVIDAD:	«My friend»		
PARA NIÑOS DE: 5 A 6 AÑOS		Nº DE ALUMNOS:	toda la clase, 6- voluntarios para la 7 segunda parte
CONTENIDO:	Información general. Descripciones. This is my friend. S/he is ---- years old. S/he lives in Barcelona. S/he has blue eyes. S/he has black/brown/blond/red hair. S/he has a dog/cat/mouse...		
OBJETIVOS:	Practicar el dar información general sobre una persona. Describir una persona.		
TIEMPO:	15 minutos		
MATERIALES:	Fotografías de niños que se puedan describir fácilmente.		

El docente presenta a diferentes niños al resto de la clase. Debe aportar siempre la misma información para que los niños recuerden lo que tienen que decir.

El docente pide dos voluntarios para que se presenten mutuamente al resto de la clase.

Después de practicar varias veces las posibles descripciones con los niños, el docente presenta cada una de las fotografías, y con la ayuda de todos los alumnos los describe según lo que aparezca en la foto. Por ejemplo:

«This is my friend, Peter» «Peter is five years old» «Peter lives in Barcelona» «Peter has blue eyes and black hair» «Peter has a dog»

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Los voluntarios reciben cada uno una fotografía de las descritas y describen para toda la clase a su amigo.

EVALUACIÓN: Ser capaz de describir a su compañero.

VARIACIONES: Tras practicar varias veces, se puede dar a los niños una foto que no conozcan para que ellos inventen la historia.

Mientras que el grupo hace otra actividad, se graban individualmente las descripciones en un casete. Pasado un tiempo, el docente coloca todas las fotografías descritas en la pizarra. Toda la clase escucha la grabación y entre todos deciden a qué foto se refiere la descripción.

ACTIVIDAD:	«Are you the frog?»
PARA NIÑOS DE: 5 A 6 AÑOS	Nº DE ALUMNOS: Toda la clase
CONTENIDO:	Preguntas de información personal general. What is your name? Where do you live? How old are you? Where do you go to school?...
OBJETIVOS:	Practicar las preguntas de información personal general.
TIEMPO:	10-15 minutos
MATERIALES:	Cojines o sillas. Rana pequeña de plástico, o una ficha pequeña con una ilustración de una rana.

: Este juego se puede hacer tras haber practicado las preguntas y respuestas de información general.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Con el grupo sentado en círculo, uno de los niños sale de la clase y espera fuera hasta que se le llame. Su silla o su cojín se retira del círculo.

Mientras tanto, el docente entrega la rana al niño y a su lado y dice: «jump!» y los niños empiezan a pasar la rana en el círculo mientras que el docente diga «jump!», pero cuando diga: «stop», el niño que la tenga en sus manos será «the frog».

El niño que estaba fuera de la clase debe volver al centro del círculo y encontrar quién es «the frog». Para ello, debe hacer preguntas de las ya practicadas, por ejemplo: «What is your name?». Los niños deben contestar con la información que se les pida.

Cuando pregunte al niño qué es «the frog» este deberá gritar «jump!», y todos los niños deberán cambiarse rápidamente de sitio. El que se quede sin sitio será el siguiente en salir del aula.

Se elige un nuevo «frog», igual que antes, y se repite el procedimiento anterior.

EVALUACIÓN: Capacidad de hacer y contestar preguntas.

VARIACIONES: Se puede cambiar de animal. Se puede cambiar de tipo de preguntas.

ACTIVIDAD:	«The giant borrada»
PARA NIÑOS DE: 5 A 6 AÑOS	Nº DE ALUMNOS: Toda la clase.
CONTENIDO:	Todo el vocabulario presentado en el curso que se desee repasar. Al menos cinco categorías diferentes. Por ejemplo, animales, ropa, alimentos, medios de transporte, juguetes.
OBJETIVOS:	Identificar y clasificar el vocabulario por categorías.
TIEMPO:	20 minutos.
MATERIALES:	Fichas pequeñas de todo el vocabulario. Cinta de carpintero. Música. Alarma de cocina.

PREPARATIVOS: El docente pega en la pared tiras verticales de cinta de carpintero en diversos puntos del aula. Deben estar a la altura de los niños, con el lado adhesivo hacia afuera, para poder pegar las fichas en la cinta. Pega una ficha ejemplo de una categoría diferente en cada tira.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: El docente mezcla y reparte todas las fichas (o fotocopias de las fichas) entre los niños, dando cinco a cada uno, que serán de diferentes categorías.

Cuando suene la música, los niños deben ir por el aula pegando sus fichas en la cinta de su categoría correspondiente. Es decir, todos los animales en una cinta, todos los alimentos en otra, etc. Cuando terminen sus fichas pueden pedir más.

Cuando se han terminado las fichas se revisa cada cinta para comprobar que están bien clasificadas. Los niños van nombrando las ilustraciones y si hay alguna que no está correctamente ubicada, el docente pregunta dónde debe ir.

EVALUACIÓN: Identificar y clasificar las imágenes del vocabulario.

VARIACIONES: Usar la alarma de cocina para que los niños terminen la clasificación antes de que suene la alarma.

ACTIVIDAD:	«True or false»
PARA NIÑOS DE: 3 A 6 AÑOS	Nº DE ALUMNOS: Toda la clase.
CONTENIDO:	Cualquier vocabulario que se desee reforzar. Falso/verdadero.
OBJETIVOS:	Reforzar la vinculación entre imagen y vocabulario. Desarrollar la noción de falso/verdadero.
TIEMPO:	10 minutos.
MATERIALES:	Una línea marcada en el suelo con cinta adhesiva o tiza. Fichas de imágenes de vocabulario ya presentado. Guiñol.

PREPARATIVOS: Antes de clase el docente habrá marcado una línea en el suelo a la mitad de clase.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: El docente demuestra el juego con el guiñol. Después, muestra una ficha con una imagen y dice lo que está representado. Por ejemplo:

«This is a table».

Si lo que ha dicho es verdadero, el guiñol se coloca del lado «verdadero» de la línea; si es falso, se coloca del lado «falso» de la línea. Lo hace varias veces para que los niños comprendan la idea, llamando su atención sobre el lado «verdadero» (que siempre que se haga el juego deberá ser el mismo lado de la clase) y sobre el lado «falso».

Todo el grupo se pone de pie sobre la línea y espera la primera frase del docente. Cuando la diga, deberá comprobar que todos los niños han elegido el lado correcto y explica el error a aquellos que se hayan confundido.

Se vuelve a jugar, y se hace cada vez más rápido.

EVALUACIÓN: Capacidad de seguir las instrucciones. Capacidad de distinguir falso/verdadero.

VARIACIONES: Cambiar la lista de vocabulario cada vez que se juega.

ACTIVIDAD:	«The magic breakfast»	
PARA NIÑOS DE: 4 A 5 AÑOS	Nº DE ALUMNOS: Toda la clase.	
CONTENIDO:	Alimentos del desayuno. Milk, cocoa, bread, youghurt, fruit juice, jam, ham, cheese, butter...	
OBJETIVOS:	Recordar los nombres de los alimentos.	
	Identificar qué alimento falta en un grupo.	
TIEMPO:	10 minutos.	
MATERIALES:	Alimentos del desayuno. Funciona mejor si son objetos reales o de plástico. Se pueden utilizar envases pequeños vacíos de leche, cereales, zumo, mermelada, etc. Mantel mágico.	

PREPARATIVOS: Este juego se hace tras haber presentado y practicado los nombres de los alimentos del desayuno.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: El docente coloca todos los alimentos del desayuno sobre una mesa y los describe con la ayuda de los alumnos.

El docente cubre la mesa y los alumnos se ponen de espaldas para no ver lo que hace el docente, que retira y oculta uno de los productos.

Los niños se giran nuevamente y el docente retira el mantel. Los niños deben identificar qué alimento falta.

El juego se repite; se retiran y devuelven distintos alimentos cada vez.

EVALUACIÓN: Nombrar correctamente los alimentos. Identificar qué alimento falta en la mesa.

VARIACIONES: Jugar con los alimentos de la comida del mediodía. Jugar con los alimentos de la cena.

Bibliografía

Compilada por Eduardo Reyes

Aleskovsky, Annie: *Learning through puppets*, Allen Raymond, Ed. Darien, Ct, 1975

Armstrong, Thomas: *Las inteligencias múltiples en el aula*, Ed. Manantial, Buenos Aires, 1999

Armstrong, Thomas: *Siete clases de inteligencia*, Ed. Diana, México, 2002

Asher J.: *Learning another language through actions*, Sky Oaks Productions, Los Gatos, California, 6.ª edición, 2003

Ayala, Antonio, Reyes, Eduardo & Zeas, Patricia: *A gustito con Gus: Propuesta Didáctica 1 año*, libro del alumno, libro del profesor y libro de la familia, Editorial Edelvives, Madrid, 2004

Ayala, Antonio, Reyes, Eduardo & Zeas, Patricia: *A gustito con Gus: Propuesta Didáctica 1 año*, libro del alumno, libro del profesor y libro de la familia, Editorial Edelvives, Madrid, 2004

Ayala, Antonio, Reyes, Eduardo: «*Actividades - juegos para el desarrollo del niño de 0 a 3 años*». Ediciones San Pío X (*En prensa*), Madrid, 2005

Bravo, Cecilio: *Juegos de ayer para entrenar hoy*, Editorial CCS, Madrid, 3.ª edición, 2004

Buzan, Tony: *Use both sides of the brain*, E.P. Dutton, New York, 1974

Carle, Eric: *The very hungry caterpillar*

Coles, Harriet: «Language: One step back, for two steps forward» en *Nature Science Update*, 12 de agosto de 1997

Curtain, Helena, et. al.: *Languages and children – making the match*, Editorial Pearson, Boston, 2004

Doman, Glen: *Cómo enseñar a leer a su bebé*, Editorial Diana, México, 1991

Dunn, Opal: *Help your child with a foreign language*, Headway, Hodder & Stoughton, Londres, 1995

- Espejo, Alicia & Espejo, Amparo: *Juegos musicales en la escuela*, Ed. CCS, Madrid, 2.^a edición, 2004
- Fluegelman, Andrew: *The new games book*, Doubleday, New York, 1976
- Freeman Dhority, Lynn: *Joyful Fluency*, The Brain Store, San Diego, CA, 1998
- García, Ramiro: *Instructor's Notebook. How to Apply TPR for Best Results*, Sky Oaks Productions, Los Gatos, California, 2001
- Gardner, Howard: *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*, Ed. Paidós Ibérica, Barcelona, 1993
- Gardner, Howard, et. al.: Tomo I: «Construir sobre las capacidades infantiles», *El proyecto Spectrum*, Ed. Morata, Madrid, 2000
- Gardner, Howard, et. al.: Tomo II: «Actividades de aprendizaje en la educación infantil», *El proyecto Spectrum*, Ed. Morata, Madrid, 2001
- Gardner, Howard, et. al.: Tomo III: «Manual de evaluación para la educación infantil», *El proyecto Spectrum*, Ed. Morata, Madrid, 2001
- Giacone, Elio: *365 juegos para un crecimiento armónico en casa y en la escuela*, Ed. CCS, Madrid, 2004.
- Holt, John: *How children learn*, Penguin, London, 1979.
- Hannaford, Carla: *Smart moves, why learning is not all in your head*, Arlington, 1995.
- Hirsch, Joy, et al.: «Distinct cortical areas associated with native and second languages» en *Nature*, Num. 288, Mc Millan, Inglaterra, Julio 1997.
- Iglesias, Rosa María, et. al.: *Juegos para el desarrollo de la inteligencia*, Editorial de la Infancia, Madrid, 2004.
- Jurado, Juan José, et. al.: *66 juegos populares para educar*, Ed. CCS, Madrid, 2004
- Kovacs, Francisco Manuel. «Neurobiología y Educación Temprana» en Libro de Ponencias, *I Congreso Internacional de Educación Temprana*, FEDEI, Madrid, 1991
- La Flamme, Robert, et. al.: *Learning center ideabook*, Allen Raymond Ed. Darien, Ct. 1976
- Langmuir, Erika: *Vive y descubre la pintura con la National Gallery de Londres*, Ed. Everest, León, España, 2002
- Lomba, Ana & Summerville, Marcela: *Play and learn Spanish*, Mc Graw Hill, New York, 2005

Lozanov, Georgi: *Suggestology and outlines of suggestopedia*, New York, NY, Gordon and Breach Publishing, 1979

Martínez, Franklin: *Primera infancia, bilingüismo y educación infantil*, Editorial de la Infancia, Madrid, 2004

Miraflores, Emilio, et. al.: *Juegos para días de lluvia*, Ed. CCS, Madrid, 2.ª edición, 2004

Montoro, María Pilar: *44 juegos auditivos*, Ed. CCS, Madrid, 2004

Montull, José Antonio: *Juegos y más juegos para el tiempo libre*, Ed. CCS, Madrid, 8.ª edición, 2004

Nierenberg, Gerard: *The art of creative thinking*, Cornerstone, New York, 1982

Ray, Blaine; Seely, Contee: *Fluency through TPR Storytelling*, Blaine Ray Workshops, Bakersfield, California, 3.ª edición, 2003

Reilly, Vanesa & Ward, Sheila: *Very Young Learners*, Oxford University Press, Oxford, 1997

Reyes, Eduardo: «El inglés en educación infantil» en Libro de Memorias, *III Congreso Mundial de Educadores Infantiles*, AMEI, Cartagena, Colombia, 1996

Reyes, Eduardo: «La presencia del inglés en nuestro centro», en *Un proyecto para un niño nuevo, la calidad total en el Centro de Educación Infantil de 0 a 3 años*, Juan Sánchez, Ed. Madrid, Hermex, 1997

Reyes, Eduardo: «EL aprendizaje activo de una segunda lengua» en Libro de Memorias, *Congreso Internacional de Educación Inicial*, Barquisimeto, Venezuela, AMEI, 2002

Reyes, Eduardo: «Actividades-juegos para el aprendizaje natural del inglés dirigidas a niños de 3 a 6 años», (en prensa), Ediciones San Pío X, Madrid, 2005

Rojas Marcos, Luis: «El poder de las palabras» en *El País*, Suplemento dominical, abril, 1997

Rosen, Michael, & Oxenbury, Helen: *We're Going on a Bear Hunt*, Walker Books, 1997

Shapiro, Lawrence E.: *La inteligencia emocional de los niños*, Punto de lectura, Madrid, 2001

Terrell, Tracy: «A natural approach to the acquisition and learning of a language»,

Modern Language Journal, 61, pp. 325-336

Varios: *The mind gym*, Time Warner Books, London, 2005

Varios: *Understanding the Brain, towards a new learning science*