



---

**Universidad de Valladolid**

**TRABAJO DE FIN DE GRADO**

**EL JUEGO EDUCATIVO PARA LA ADQUISICIÓN  
DE UNA LENGUA EXTRANJERA: EL USO DE  
UNA METODOLOGIA CLIL**

**JUNIO 2016**

AUTORA: Silvia Valea Casado

TUTORA ACADÉMICA: Natalia Barranco Izquierdo

## INDICE

|  |    |
|--|----|
| 1. Introducción.....                           | 4  |
| 2. Objetivos .....                             | 5  |
| 3. Justificación del tema elegido.....         | 6  |
| 4. Fundamentación teórica .....                | 9  |
| 4.1. Legislación educativa.....                | 9  |
| 4.2. Aproximación teórica sobre el juego ..... | 11 |
| 4.2.1.El juego .....                           | 11 |
| 4.2.2 Tipos de juego.....                      | 13 |
| 4.3. El juego educativo.....                   | 15 |
| 4.4. Metodología CLIL .....                    | 20 |
| 5. Metodología .....                           | 25 |
| 5.1. Contexto y temporalización .....          | 26 |
| 5.2. Puesta en práctica.....                   | 28 |
| 6. Conclusiones .....                          | 41 |
| 7. Referencias bibliográficas .....            | 43 |

## **RESUMEN**

El objetivo de este trabajo de fin de grado es profundizar en el uso del juego educativo en el proceso de adquisición de una lengua extranjera a través de una metodología CLIL.

El juego es una actividad vital e indispensable en el desarrollo humano. No solo es una actividad de auto-expresión, sino también una forma de descubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos y relaciones a través de las cuales el alumno llega a conocerse a sí mismo y al mundo que le rodea.

El presente se trata de un trabajo teórico-práctico en el cual se observa cómo poniendo en práctica con los alumnos una serie de juegos educativos, los cuales estarán orientados a desarrollar las destrezas básicas en lengua extranjera, responden ante este tipo de metodología más dinámica y menos habitual en las aulas de Educación Primaria.

De esta manera, el conjunto del trabajo ayuda a inferir sobre la efectividad del uso del juego educativo en el aprendizaje del inglés.

## **PALABRAS CLAVE**

Educación Primaria, CLIL, lengua extranjera, metodología, juego educativo, cooperación.

## **ABSTRACT**

The aim of this work is to explore into the use of educational game in the process of acquiring a foreign language through a CLIL methodology.

The game is a vital and essential activity in human development, not only is a self-expression activity, but also it is a way of discovery, exploration and experimentation with feelings, movements and relationships through which the student becomes more aware of what surrounds him/her.

This is a theoretical-practical work in which we can see how implementing several educational games, which will be designed to develop basic skills in a foreign language, students respond to this more dynamic and less common methodology in Primary Education classrooms.

Thus, the global work highlights and proves the effectiveness of the use of games in learning English.

### **KEYWORDS**

Primary education, CLIL, foreign language, methodology, educational game.

## 1. INTRODUCCIÓN

En un mundo globalizado es cada vez más necesario el conocimiento de una segunda lengua que facilite relacionarnos con personas de otros países, viajar, trabajar en diferentes contextos, interpretar noticias e informaciones diversas de nuestro entorno. En España, la mayoría de las personas eligen el inglés como segunda lengua, ya que es uno de los idiomas más utilizados en todo el mundo; por lo que muchos colegios, en la actualidad, ofrecen una educación bilingüe, que les iniciará en la adquisición de esta segunda lengua.

El juego es una actividad lúdica presente en todos los seres humanos. Habitualmente se asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones muy complejas. Bien porque se aborda desde diferentes marcos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen diversas consideraciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y previsiblemente, seguirá desempeñando en la vida humana. Parece pues indispensable conocer el juego educativo como herramienta educativa para los maestros.

En relación con el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera es igualmente importante ya que el juego facilita el aprendizaje. Es una actividad que motiva al alumnado que adquiere la lengua de manera inconsciente a la par que se divierte. Asimismo, facilita el aprendizaje porque en los juegos acompañas tu voz de gestos o movimientos. Por otro lado, estás en un ambiente de clase más distendido por lo que el filtro afectivo de los estudiantes se reduce; todo esto hace que el proceso de enseñanza aprendizaje se vea favorecido.

Teniendo en cuenta la inmensidad de enfoques metodológicos que se emplean en el proceso de adquisición de una lengua extranjera, se da prioridad a aquellos que ponen el foco en la lengua como vehículo de aprendizaje, esto es, como lengua vehicular. En esta línea, se estudian los principios conceptuales de la metodología CLIL así como su aplicación práctica en el marco de las secciones bilingüe.

## **2. OBJETIVOS**

En este sentido, los objetivos que nos planteamos con este trabajo son los siguientes:

- Aproximarnos al concepto de juego educativo, sus características y tipología.
- Profundizar en el uso del juego como técnica didáctica.
- Analizar el juego como actividad motivadora.
- Diseñar diferentes tipos de juegos para trabajar las destrezas básicas de la lengua extranjera.
- Observar la respuesta de los alumnos y su aprendizaje durante su participación en los diferentes juegos.

### **3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO**

En la actualidad, son muchos los colegios que ofrecen una Educación Primaria con sección bilingüe, en los que se imparten disciplinas no lingüísticas en inglés. Según esto, es muy importante que los maestros no solo tengamos una competencia comunicativa elevada en la lengua extranjera, sino que estemos preparados para impartir esas disciplinas no lingüísticas poseyendo unos conocimientos didácticos y una metodología adecuada a cada etapa de desarrollo, sabiendo motivar y promoviendo un aprendizaje significativo.

El juego educativo es una técnica didáctica, la cual es muy importante poner en práctica en las aulas de Educación Primaria y en concreto en la clase de inglés.

En la adquisición de esta segunda lengua, es esencial empezar desde edades tempranas siguiendo una metodología lúdica que permita a los alumnos aprender una lengua de una manera amena, divertida y motivadora. El maestro debe actuar como facilitador de un proceso de enseñanza en el que apoyemos y ayudemos a los alumnos a que vayan mejorando día a día a lo largo de su trayectoria escolar, hasta que adquieran la lengua, de tal manera que muestren notoria fluidez en las dos vías comunicativas de esta segunda lengua, oral y escrita.

Es de vital importancia que un estudiante a la hora de adquirir cualquier conocimiento lo haga de tal forma que le parezca interesante y motivador, pero a la vez le resulte útil para su vida; tal y como nos dice el Decreto 40/2007, de 3 de mayo; por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León en el área de lengua extranjera “es un hecho claro la necesidad de conectar estos aprendizajes con los que se realizan fuera del aula y viceversa, ya que solo los conocimientos que tienen una dimensión vital pasan a ser realmente significativos”. (Pág. 32)

Hacer una clase agradable para los alumnos, no es una tarea sencilla, pero está en nuestras manos lograrlo, las opiniones negativas de los estudiantes, ese rechazo que algunos tienen hacia el inglés puede deberse a la metodología utilizada por el maestro; por esta razón es importante que nosotros como futuros maestros conozcamos diferentes métodos de enseñanza y entre todos favorezcamos un clima en la clase donde los niños sientan interés por el estudio del inglés.

En este momento, es cuando entra en juego la utilización de una metodología lúdica en la que el juego sea una parte esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

El juego es recurso muy interesante en las aulas ya que ofrece muchas ventajas, a través del cual el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más sentimientos, intereses y aficiones. Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales que serán importantes para el desarrollo del niño.

El aprendizaje que se consigue con la metodología lúdica, en concreto con el juego, es un aprendizaje significativo, el cual está contemplado en el Decreto 40/2007, de 3 de mayo; por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, como el aprendizaje que se pretende proporcionar en los alumnos de Educación Primaria. Asimismo la finalidad de la Educación Primaria es “proporcionar a los alumnos una educación que les permita afianzar su desarrollo personal, adquirir habilidades y conocimientos relativos a la expresión y comprensión oral, a la escritura, la lectura y al cálculo, así como desarrollar habilidades sociales...”(Pág. 2) El juego educativo en el área de la lengua extranjera proporciona conocimientos relativos a la expresión y comprensión oral, así como a desarrollar habilidades sociales, la creatividad y la afectividad.

Es importante hacer referencia por otra parte a algunas de las asignaturas impartidas desde el Grado, que tienen que ver de una forma u otra con este trabajo. Una de estas asignaturas es “Didáctica de la lengua extranjera: inglés”. En esta asignatura se dio prioridad al aprendizaje de una lengua extranjera, a las teorías de adquisición de una segunda lengua, al desarrollo de la competencia comunicativa en el inglés como lengua extranjera y a las estrategias, técnicas y recursos para la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras. También la asignatura “Metodología de la lengua extranjera: inglés” ha influido en este trabajo en cuanto a que en ella hemos puesto en práctica enfoques comunicativos y métodos activos de aprendizaje del inglés.



## 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

### 4.1 Legislación educativa

Tras revisar la legislación por la que se rige actualmente nuestro sistema educativo cabe destacar la importancia y la implicación del juego que se hace dentro de dichas leyes.

En el Preámbulo de la *Ley Orgánica de Educación (2006)* se define la educación como “el medio más adecuado para construir la personalidad de los jóvenes, desarrollar al máximo sus capacidades, conformar su propia identidad personal y configurar su comprensión de la realidad, integrando la dimensión cognoscitiva, la afectiva y la axiológica”. (Pág. 1). En este proceso de construcción de identidades y desarrollo de las capacidades, el juego también juega un papel importante como herramienta educativa.

En el *Decreto 40/2007, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León*, también podemos ver la presencia del juego. En el apartado de lengua extranjera, que en este caso es el inglés, queda reflejado en los objetivos la importancia del desarrollo de capacidades como:

- “Reconocer y utilizar las estrategias básicas de comunicación (verbales y no verbales) y las normas sociales que rigen la participación en tareas que requieran intercambios orales”.
- “Expresarse e interactuar oralmente en situaciones habituales de comunicación, siguiendo el guión de intervención adecuado a los discursos y utilizando procedimientos verbales y no verbales, adecuados al texto y la situación concreta, y adoptando una actitud respetuosa y de cooperación”.
- “Aprender a utilizar con progresiva autonomía todos los medios a su alcance, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación, para obtener información y para comunicarse en la lengua extranjera”.
- “Utilizar los conocimientos y las experiencias previas con otras lenguas para una adquisición más rápida, eficaz y autónoma de la lengua extranjera a través de la reflexión sobre las estrategias que le son más eficaces y válidas para desarrollar su capacidad de aprender a aprender”. (Pág. 34)

En la *Ley Orgánica de Mejora de Calidad Educativa (2013)*, podemos ver, de forma muy general, la importancia del juego en el área de lengua extranjera. En el artículo 17 en su segundo apartado cita: “Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor” (Pág. 13). En él puede verse la importancia que se le da al trabajo tanto individual como grupal, así como a la iniciativa y la creatividad que supone aprender, lo que nos lleva a ver el juego como técnica educativa básica para desarrollar estos hábitos.

Desde el *documento Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación (2001)* se habla del contexto de la lengua en diferentes ámbitos y situaciones. Una de las acciones donde se utiliza la lengua es el juego. En lo que concierne a las tareas, el juego también aparece como un tipo de tarea, junto con las simulaciones y la interacción en el aula. Se habla también de los usos lúdicos de la lengua, que afectan directamente al tema de este trabajo. Algunos de los ejemplos que se proponen son los juegos de lengua de carácter social, los juegos de palabras, los juegos individuales...

## **4.2 Aproximación teórica sobre el juego**

En este apartado se abordan las bases teóricas relacionadas con el juego en general y de forma más detallada al juego educativo.

### *4.2.1 El juego*

Son muchos los autores que han definido el juego, pero todos coinciden en señalar la universalidad de esta manifestación, su valor funcional y en consecuencia su importancia para el desarrollo y crecimiento del niño como ser humano. Así pues desde la perspectiva educativa lo verdaderamente importante es conocer la naturaleza del juego, su causalidad: ¿por qué los niños juegan?; y su funcionalidad ¿para qué les sirve jugar?, es decir, sus efectos en el desarrollo integral como personas.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Etimológicamente hablando, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos del latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. El diccionario de la Real Academia Española lo define como "un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde". Sin embargo, parece un mero acercamiento a todo lo que engloba la definición de juego, pues tiene multitud de variantes, dado su el carácter polisémico que engloba. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos. Algunos autores que intentaron aproximarse al concepto recogen definiciones como las que muestro a continuación; Caillois, nos muestra una definición en la que define el juego como una actividad sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias y que instauran momentáneamente una legislación nueva, que es la única que cuenta, y que es una actividad ficticia en el sentido de que está acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealdad en relación a la vida corriente. (Caillois, 1958).

Por ejemplo Huizinga (1938) en Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009) lo define como:

*El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente. (Pág. 47-48)*

Por su parte, Cagigal, J.M (1996) en Olivera Betrán, J. (2006) lo define como: “*acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión*”. (p. 11).

Como podemos observar estos autores incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas

#### 4.2.2 Tipos de juego

En la amplia bibliografía que existe sobre este tema, resulta fácil encontrar distintas clasificaciones sobre el juego infantil. Según apliquemos un criterio u otro tendremos distintas clasificaciones: según el número de jugadores o la edad de los mismos, según los instrumentos mediadores que se utilizan (materiales o juguetes), el tipo de actividad preferente que se desarrolla, la duración, etc.

Quizás lo más interesante para nuestra actividad profesional sea la consideración de los distintos tipos de juego, en lo que se refiere a su funcionalidad educativa, a su potencial en cuanto a la contribución del desarrollo y el aprendizaje de los niños y niñas. Su conocimiento nos capacitará para entender mejor la naturaleza del propio juego y para seleccionar los más adecuados a nuestro nivel educativo.

La tipología que voy a utilizar es la evolución del juego en el niño desde la teoría de Piaget (1946), que describe los distintos tipos de juego teniendo en cuenta su progresiva aparición a lo largo del desarrollo del niño.

##### - **El juego en la primera infancia: juegos motores y juegos de interacción social.**

Según Piaget casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por “asimilación pura”; son propios de los primeros meses de vida, donde el niño repite de forma involuntaria acciones como, coger o soltar el chupete o simplemente tirar o lanzar un objeto.

Es en estos primeros meses donde el niño empieza a interactuar con los demás, se producen numerosas acciones de interacción tanto con su figura de apego como con sus iguales.

Estos primeros juegos de interacción (esconderse y reaparecer, dar palmas, etc) perciben una clara evolución, ya que al principio el niño actúa de una manera pasiva hasta que toma la iniciativa y comienza a actuar e interactuar de forma consciente.

##### - **El juego simbólico o de ficción**

A partir de los dos años, el niño adquiere la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos y pueden recordar imágenes de acontecimientos. A los dos años el símbolo es

muy egocéntrico, el niño lo relaciona toda a como si él lo estuviese haciendo, para luego trasladar esta acción a otros objetos.

En este momento aparecen los juguetes, que le ayudarán a potenciar la ficción y la fantasía. La capacidad de representar algo que no está presente o imaginar cómo podría ser provoca en el niño una inagotable curiosidad por la realidad que le rodea y que aún le desborda.

Existen dos clases muy diferenciadas con respecto a los temas de los juegos: uno de ellos es una especie de resumen de la realidad social que les rodea (jugar a las casitas o a papás y mamás) en la que los jugadores imitan los comportamientos que tienen a su alrededor; por el contrario, jugar a temas en los que aparezcan guerreros espaciales o superhéroes supone que se está estableciendo un mundo de ficción compartido entre los jugadores. En estos juegos compartidos, surge el contraste entre el conocimiento de cada uno de los integrantes sobre los papeles representados.

#### - **Los juegos de reglas**

Las reglas aparecen aproximadamente hacia los 4 ó 5 años, pero es de los 7 a los 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego del niño. En estos juegos, la regla supone unas relaciones sociales y una regularidad impuesta por el grupo, propiciada por una mejora en el pensamiento reflexivo a la hora del razonamiento. Si en el juego simbólico cada jugador tenía la libertad de imaginar nuevos personajes o incorporar nuevos temas, en el juego de reglas se sabe previamente el papel que tienen unos y otros. Se trata de un juego social en el que unos juegan contra otros, para conseguir que haya un ganador siguiendo y respetando una serie de reglas impuestas por el propio juego.

#### - **Los juegos de construcción**

El juego de construcción es un tipo de actividad lúdica que no tiene establecido un periodo o edad en concreto, ya que lo puede llevar a cabo el niño durante cualquier etapa de su vida. Podríamos decir que comienza alrededor del primer año de vida, cuando el niño tiene un cierto conocimiento de qué quiere hacer y cómo lo quiere hacer. Las primeras construcciones se realizan en el periodo de juegos motores en el que los niños, derriban torres, insertan piezas, etc. En la etapa del juego simbólico, el niño construye todo aquello que le ayuda a llevar a cabo los guiones de sus juegos, como castillos, casitas, granjas, etc.

### 4.3 *El juego educativo*

Desde el portal de recursos de psicología, educación y disciplinas afines, reEduca.com, definen juego educativo como un juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo y que está pensado para que los niños aprendan algo concreto de forma lúdica. Este objetivo educativo lo diseña la persona que va a dirigir el juego, bien sea el maestro, los padres...ya que este objetivo puede ser implícito o explícito, los niños pueden o no conocerlo.

Este término se utiliza como un recurso que ayuda al alumnado a aprender, está pensado y diseñado para que los niños aprendan algo concreto, de esta forma este contexto educativo se da tanto dentro de las aulas como en las casas de los propios niños, por ejemplo, a través de las diferentes páginas webs para jugar que actualmente existen y que a la vez sirven para aprender.

De esta forma se podría decir que cualquier juego en su definición natural se podría convertir en juego educativo cuando el fin es aprender o comprender algún contenido académico.

En el momento que existe un objetivo educativo, el juego deja de ser juego en si para convertirse en una tarea cuya realización va a permitir al niño adquirir nuevos conocimientos. En ese sentido podemos decir que el juego educativo es el extremo del juego, del juego espontáneo de los niños. Ya que jugar por definición no tiene objetivos educativos explícitos, de ahí que aparezca el término juego educativo, cuando se utiliza como material que ayuda a aprender, como un método de enseñanza.

El juego educativo no es algo novedoso ya que en palabras de Sánchez, G. (2010); *“el juego, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitaban para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana. Aplicado a la institución educativa tampoco resulta ser una novedad, ya en el Renacimiento se le daba importancia a las actividades lúdicas que preparaban profesionalmente a los estudiantes”*. (p. 24).

El juego educativo, es definido entonces como muestra Ortiz, A. L. (2005) como una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

Por otro lado podríamos destacar que el juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos como son el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades cognitivas del niño y a la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y le ayudan a superar dificultades que se le presentan en la vida real.

La importancia de los factores afectivos justifica este tipo de actividades motivadoras ya que aportan numerosas ventajas al ser aplicadas en el aula con niños de estas edades. Los estudios sobre psicología cognitiva demuestran su gran valor como potenciador del aprendizaje. El juego educativo contribuye al desarrollo de los niños en el plano intelectual-cognitivo; en el volitivo-conductual; y en el afectivo-motivacional.

El rol del maestro dentro de este proceso de enseñanza-aprendizaje es de suma importancia, nuestra misión es enseñar a aprender, dinamizar y facilitar el aprendizaje. Debemos enseñar a aprender para que nuestros alumnos alcancen la autonomía y entrenarles en el uso de estrategias que los ayuden en la resolución de problemas. Nuestro papel como maestros debe ser de animador del juego o incluso de un jugador más. Si nos queremos convertir en «directores» del juego, en adultos que mandan, organizan y disponen, jamás lograremos un clima adecuado, donde el niño se exprese de manera autónoma y libre mediante el juego. Esto no significa que debemos dejar a nuestros alumnos solos, sino que debemos orientarlos, darles ideas y animarlos, con el propósito de que encuentren en nosotros a alguien al que pueden acudir cuando necesiten ayuda.

El maestro debe ser el estimulador de juegos. Debe organizar el aula de tal forma que el niño o niña disponga del tiempo, el espacio y los materiales necesarios para jugar. Además, debe crear actitudes adecuadas, integrar los niños aislados, potenciar la independencia e iniciativa y observar los comportamientos y los progresos de los niños en el juego.



Tras revisar diferentes autores, en relación con las características que posee el juego educativo, algunos de ellos coinciden en que las características del juego educativo son:

- Enfatiza la comunicación: el maestro se centra en mantener una comunicación real con sus alumnos, se preocupa más de la fluidez que de los aspectos formales de la comunicación, es decir, lo que pretende es que sus alumnos comuniquen algo en la lengua extranjera.
- Es guía y acompaña a los niños en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Es facilitador de nuevos conocimientos y modelo a seguir por los niños.
- Crea un ambiente relajado dentro del aula gracias a su papel como mediador, proporcionando la confianza necesaria para favorecer un clima relajado.
- Proporciona a los niños un contexto real de comunicación en la medida que el juego lo permite.
- Muestra una actitud permanente de escucha y dialogo, es decir, esta dispuesto a desarrollar una comunicación y una comprensión del niño.
- Posee una gran capacidad par aceptar las respuesta erróneas del niño como algo natural, ayudándole a conseguir una respuesta más acertada.
- Tiene la capacidad de ofrecer al niño posibilidades de éxito: el niño necesita incentivo y aprobación y situaciones que le permitan mejorar su autoestima.

Una vez vistas las diferentes aproximaciones al concepto de juego educativo y el papel que desempeña el maestro dentro de este proceso, es importante hacer hincapié en las características que este juego presenta.

Son muchos los autores que tratan de establecer una serie de características comunes para definir este tipo de juego.

En primer lugar podríamos decir que no constituyen más que una de las muchas formas que puede adoptar el material de los juegos, pero tienen por finalidad principal ofrecer al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención, retención y comprensión del niño.

La característica más relevante que aparece en el juego es la libertad; el niño juega cuando quiere jugar y deja de hacerlo cuando no le interesa; esta característica es de suma importancia cuando pensamos en el uso del juego como estrategia didáctica.

Para Dewey, según Díaz V (2002) la principal característica del juego es que es una actividad desarrollada inconscientemente sin importar los resultados que de ella puede obtenerse.

Nosotros como maestros podemos sugerir al niño que juegue, le podemos estimular a que juegue con otros niños, pero cuando el estímulo es tan fuerte que lleva al niño a jugar sin tener ganas, este juego pierde su carácter educativo y puede convertirse en un elemento negativo para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo general estos juegos se suelen realizar de forma individual, pero algunos de ellos sirven para pequeños o grandes grupos.

Otra importante característica y a la que la mayoría de los autores hacen referencia es que este tipo de juego favorece el aprendizaje significativo ya que los alumnos tienen la oportunidad de usar la lengua de un modo real, aunque esté controlada, los alumnos están viendo el uso de la lengua como algo útil.

El juego educativo no es algo rígido que no se pueda cambiar, el juego educativo posee un carácter de flexible, de poder cambiar, de adaptarse según sean las necesidades de los alumnos, de las aulas, de los espacios, del maestro en cada momento y en cada contexto. El juego educativo no aburre, es una fantasía hecha realidad, por si solo motiva y divierte a los niños, hace de la experiencia de jugar un placer para los participantes. Es además, parte fundamental de su vida, en el se desarrolla como individuo en la recreación, probándose y reafirmando en todas su capacidades.

Por otro lado, activa la creatividad y favorece las relaciones interpersonales; muchos de estos juegos educativos hacen al niño adivinar o imaginar cosas para resolver diferentes situaciones y a la vez relacionarse con sus iguales para entre todos resolver esos problemas; además de desarrollar diferentes actitudes sociales como el compañerismo, el respeto y la cooperación.

Otra de las características del juego educativo es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto.

Es decir, podríamos decir que jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que el niño necesita desarrollar para convertirse en adulto y enfrentarse a la vida real.

El uso didáctico del juego no sólo resulta divertido a los alumnos, sino que son un recurso imprescindible para que en clases de inglés puedan practicar y mejorar la pronunciación, el vocabulario y la gramática, además de poder desarrollar las cinco destrezas lingüísticas: Listening, Speaking, Reading, Writing and Interacting.

Los juegos aportan una gran variedad y riqueza en el proceso enseñanza-aprendizaje y desarrollan en los niños una actitud muy positiva hacia el aprendizaje, pues convierten una clase de inglés en un ejercicio ameno y divertido.

El juego es vital para desarrollar la imaginación y estimular la creatividad. Y esto es muy importante para el proceso de aprendizaje de una segunda lengua como el inglés. Al desarrollar un pensamiento creativo a través del juego, los niños podrán adquirir una serie de destrezas que les facilitarán las tareas a las que se enfrentan al aprender la lengua inglesa.

Los juegos educativos crean en la clase un ambiente relajado, un clima de seguridad como hemos visto anteriormente cuando hablamos de sus principales características, además disminuyen la ansiedad, aumentan la confianza en ellos mismos con lo cual se reduce el filtro afectivo de Krashen (1983) el cual posibilita, impide o bloquea la entrada de datos del caudal lingüístico, elemento a partir del cual se inician los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto si el filtro afectivo de los niños es bajo esto posibilitara un aprendizaje lingüístico; es esta la razón por la que jugar es una ventaja, ya que como hemos visto anteriormente el juego educativo reduce este filtro afectivo debido al clima de relajación que crea en el aula.

El juego educativo, por lo tanto, posee numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera a través de una metodología CLIL, a la que aludimos en el apartado siguiente y nos centramos de forma más exhausta.

#### **4.4 Metodología CLIL**

La metodología CLIL -Content of Language Integrated Learning-, se refiere a situaciones en las que a los sujetos, se les enseña a través de una lengua extranjera con una doble finalidad: el aprendizaje de contenidos y el aprendizaje simultáneo una lengua extranjera. Se refiere pues a cualquier contexto de aprendizaje en el que el contenido y el lenguaje están integrados para dar respuesta a objetivos educativos específicos.

Marsh (2010) define CLIL como una metodología didáctica que supone la enseñanza de materias como historia geografía y otras a través de una lengua adicional. Afirma que este enfoque puede ser muy beneficioso para la mejora del aprendizaje de lenguas extranjeras y que además desarrolla la motivación en los alumnos para que éstos tengan una actitud positiva frente al aprendizaje de lenguas extranjeras.

Esto no denota un “nueva” metodología en el panorama educativo europeo; CLIL se ha utilizado activamente en distintos lugares, especialmente en las regiones fronterizas europeas, y en puntos geográficos concretos como Luxemburgo, desde hace mucho tiempo.

La metodología CLIL, se basa en las teorías socio-constructivistas. Dentro de estas teorías es esencial destacar a Vygotski ya que el concepto de andamiaje (scaffolding) es un término muy utilizado actualmente en lo que a aprendizaje de idiomas se refiere. El concepto de andamiaje, surge de la teoría socio-constructivista de Vygotski (1978) en la que el autor diferencia tres maneras diferentes de resolución de problemas:

1. Las que el alumno puede realizar de forma independiente.
2. Las que el alumno no puede realizar ni de forma autónoma ni con ayuda.
3. Las que al alumno puede realizar con ayuda.

Este último tipo de tareas es el que está relacionado con la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) la cual se define como:

*“La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinada por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con un compañero más capaz.”*

(Vygotski, 1988, p.133)

Es la ayuda proporcionada la que constituye el andamiaje. El maestro debe proporcionar un andamiaje adecuado a los alumnos a través de actividades y apoyo en la resolución de problemas para que el aprendizaje resulte gratificante y satisfactorio garantizando así un buen ambiente de clase y reduciendo el filtro afectivo ya que el alumno no se siente presionado o incapaz.

Los motivos del reciente interés por usar CLIL en las aulas con los más pequeños pueden enfocarse desde dos perspectivas. El primero de los motivos hace referencia a un cambio en la mentalidad sobre las formas más efectivas de adquisición de idiomas; y en segundo lugar, encontraríamos los factores sociales, especialmente el impacto de la internacionalización con respecto a la integración europea; estos han generado la necesidad de unos niveles aún mayores de dominio de las lenguas extranjeras en comparación con el pasado. Por tanto, la metodología CLIL es fruto de dos fuerzas predominantes: una lingüística y otra social.

Con esta metodología se pretende dotar al alumno de una competencia comunicativa adecuada para establecer una comunicación real ya no sólo escrita si no también oral con otros hablantes de lengua extranjera proporcionando materiales didácticos auténticos y reproduciendo contextos reales de comunicación en el aula; además se promueven la creación de situaciones y contextos comunicativos en el aula mediante el diálogo y la interacción entre profesor-alumnos y alumnos-alumnos de forma individual o en grupo.

“Todo el proceso de aprendizaje del idioma es relajado y totalmente natural, no se producen traumas..., a nadie le preocupa ser totalmente correcto, ni cometer errores, ya que todos estamos en el mismo barco... y eso es lo más importante en el aprendizaje del segundo, tercer y cuarto idioma.” (Adaptado de *Teaching with Foreign Languages*).

El enfoque metodológico CLIL se sitúa próximo a la Enseñanza Basada en los Contenidos (Content-Based Instruction), Inglés a través del Currículo (English across the Curriculum) y Educación Bilingüe (Bilingual Education). Sin embargo, ninguno de estos principios didácticos pueden ser sinónimos de CLIL, pues aunque comparten algunos aspectos o iniciativas tanto a nivel teórico como práctico, existen también diferencias importantes. Lo que caracteriza a CLIL es el aprendizaje de una lengua a

través del contenido que se enseña, por ejemplo, dentro de la asignatura de Science se trabajan todos los temas relacionados con el conocimiento del medio pero utilizando para ello el inglés como fuente de comunicación y en esto es precisamente en lo que difiere con los métodos existentes de enseñanza de una lengua extranjera.

Según Coyle (1999) los principios metodológicos en los que se sustenta la metodología de CLIL son:

- No sólo es importante la adquisición de conocimientos y habilidades si no también que el alumno construya su propio aprendizaje y desarrolle sus habilidades.
- El contenido se relaciona con el aprendizaje y el pensamiento (procesos cognitivos). Para que el alumno cree su propia interpretación del contenido, éste debe ser analizado para identificar las demandas lingüísticas
- Los procesos cognitivos necesitan ser analizados en la clase para adecuar las necesidades lingüísticas.
- La lengua que se requiere para expresar las necesidades de comunicación en el contexto de aprendizaje debe ser accesible.
- La interacción en el contexto en el que se sitúa el aprendizaje es fundamental para el proceso de adquisición y expresión del contenido
- La relación entre culturas e idiomas es compleja. La consciencia intercultural, que es fundamental en este enfoque, es uno de los principales pilares del enfoque CLIL

La importancia de integrar los distintos componentes para la adquisición de un bilingüismo apropiado, nos acerca al modelo de las 4 Cs' que propugna Coyle (1999) y que combina contenido, comunicación, cognición y cultura. En la siguiente figura se ofrece una representación del modelo de las 4 Cs' en el que aparecen integrados los cuatro componentes:



Cuando Coyle habla de contenido se refiere sobre todo a aquellos contenidos relacionados tanto con las áreas de conocimiento tratadas, relacionadas con el currículo educativo, a las habilidades y destrezas cognitivas que se ponen en juego para alcanzar esos contenidos como a destrezas relativas al tratamiento y reformulación de la información.

El término cognición se refiere al desarrollo de capacidades de pensamiento crítico e independiente, al pensamiento creativo, a las capacidades de análisis, síntesis y evaluación.

En lo que respecta a la comunicación en un contexto CLIL hablamos de familiarizarse con la lengua del aprendizaje y su terminología así como las capacidades de poder compartir tanto de forma oral como escrita lo reformulado o aprendido, es aquí donde entran los conocimientos propiamente lingüísticos para poder mejorar la calidad de esa interacción comunicativa.

Finalmente cuando Coyle habla de cultura no se refiere a los aspectos más folklóricos o idiosincrásicos de la cultura correspondiente a la lengua objetivo sino a los aspectos más interculturales, inclusivos y sociales de la comunicación entre diferentes culturas y lenguas. El alumno debe desarrollar su competencia pluricultural para así comprender tanto su propia cultura como las demás culturas existentes en el mundo.

Según Coyle (2010), la simbiosis de estos cuatro elementos supone:

- El progreso en el conocimiento, habilidades y comprensión del contenido
- Un compromiso en los procesos cognitivos asociados.
- Interacción en un contexto comunicativo.
- Desarrollo de un conocimiento apropiado de la lengua y distintas habilidades.
- La adquisición de una amplia conciencia intercultural

Tras revisar diferentes fuentes sobre las ventajas que tiene CLIL en un aula de educación primaria, podemos sintetizarlas en las siguientes:

- Mejora en el aprendizaje de idiomas: ya que están en contacto directo con el idioma extranjero.
- Aumenta el número de horas de exposición en la lengua extranjera:

- Contexto real de comunicación: al estar en un área instrumental, en este caso Science, los temas que propone el maestro son más reales y más cercanos a ellos, por ejemplo el cuerpo humano o los ecosistemas.
- Aumento de la motivación: como consecuencia de que los alumnos están usando la lengua en un contexto real, éstos están más motivados ya que están comprendiendo que el uso de la lengua extranjera sí sirve para comunicarse.



## 5. METODOLOGÍA

La metodología que pretendemos con esta propuesta es una metodología participativa, en la que sean los propios niños los que construyan su aprendizaje a través de las reflexiones y el nuevo conocimiento que les iremos aportando con la elaboración de las actividades que hemos propuesto, y lúdica, este tipo de metodología permite el aprendizaje mediante el juego educativo. Sánchez, G. (2010) dice que en lo que concierne a la enseñanza de la lengua, el componente lúdico comienza a ser un recurso casi imprescindible a partir del enfoque comunicativo; ya que este tipo de actividades motivadoras ofrecen numerosas ventajas sobre los alumnos, ya que la motivación está unida con la confianza y el potencial del estudiante, además añade una de las ventajas que ella considera importante “los estudios sobre psicología cognitiva demuestran su gran valor como potenciador del aprendizaje. El juego contribuye al desarrollo de los participantes en el plano intelectual-cognitivo; en el volitivo-conductual; y en el afectivo-motivacional.

Además de poder crear un conocimiento social, donde con la socialización del grupo-aula podremos provocar unos aprendizajes más complejos que ayudarán a que todos se sientan más integrados, no sólo en el aula, sino en todos los entornos que les rodea fuera y dentro del centro escolar.

El papel del maestro en esta metodología es el papel de facilitador del aprendizaje del alumnado, es la persona que dirige los juegos educativos y la clase en general, es la persona que pregunta, que crea situaciones de comunicación lo más reales posibles; por otra parte el papel del alumnado es activo, están involucrados en su propio aprendizaje, debido a que el maestro les habla en inglés la mayoría intenta también comunicarse en inglés con el maestro, muchas veces, éstos usan estrategias de comunicación, por ejemplo cuando no saben cómo decir una palabra dicen how do you say in english...?.

Todas las tareas que se realizan en el enfoque comunicativo tienen intención comunicativa, en este caso en todos los juegos que he diseñado para llevar a cabo la intervención tienen que comunicar algo, además tienen cierta libertad en la comunicación, para que los niños intenten expresarse de la mejor forma posible, pero ni demasiado libre, ya que creo que si es demasiado libre la tarea o el juego puede llegar a no conseguirse lo que se pretende.

## **5.1 Contexto**

El centro donde se lleva a cabo el estudio es un centro privado; el colegio Santa María la Real de las Huelgas está situado en la calle Huelgas, zona próxima a la plaza de San Juan. Este colegio fue construido de nueva planta en 1966, pero ya regentaba la comunidad Monástica Cisterciense una pequeña escuela desde el año 1858.

El centro es de Titularidad Privada y concertado. Imparte los niveles de Educación Infantil, Primaria y Secundaria, con dos líneas en cada uno de ellos y está acogido a un programa de Integración escolar de deficientes psíquicos. Consta de un aula de dos años, 6 unidades de E. Infantil, 12 de E. Primaria y 8 de Secundaria. Una matrícula, de aproximadamente unos 650 alumnos.

De forma general podría decir que el agrupamiento de los alumnos se realiza de forma genérica atendiendo a su edad cronológica en cada uno de los niveles de las etapas de E. Infantil y E. Primaria. Los alumnos presentan un alto nivel de asistencia, la puntualidad es buena y prácticamente no hay absentismo escolar.

El alumnado que va a este centro suele mantener una actitud positiva y de respeto a las normas. El centro no se conforma con esta actitud, sino que pretende conseguir el éxito personal de los alumnos. Este éxito se consigue con un esfuerzo diario y constante; para conseguir esto se fomentan hábitos de trabajo, enseñándoles a valorar la satisfacción del saber y del aprender, creando un clima propicio que desarrolla actitudes de ayudas a los compañeros a través de actividades cooperativas y trabajos en equipo.

En general el nivel de aprendizaje de los alumnos de este centro es bastante satisfactorio en la mayoría de los casos; casi todos los niños tienen el mismo ritmo y todos cumplen con los objetivos marcados por la tutora. La evolución a lo largo del curso ha sido notable; como en todas las clases, siempre hay algún niño más atento que entiende las cosas a la primera y que realiza las actividades correctamente sin demorar mucho el tiempo. Todos los niños tienen una edad comprendida entre los nueve y los diez años, y se encuentran en la llamada etapa de las operaciones concretas del desarrollo como marcó Piaget (1969), siendo el juego el principal recurso para el aprendizaje de estos niños, se guían por la experimentación, la manipulación de los objetos, el trabajo en pequeños grupos y la ayuda entre iguales fomenta la cooperación entre los niños y el aprendizaje significativo de los diversos contenidos.

Esta propuesta se va a realizar en la asignatura de "Science", donde los niños aprenden conocimiento del medio a través del inglés. Los tipos de juegos que veremos a continuación están programados para el curso de cuarto de primaria, pero fácilmente se podrían adaptar a otras edades. Además, son juegos que no solo se pueden llevar a cabo en la asignatura de "Science", sino en cualquiera que se imparta en una segunda lengua adaptando los contenidos a lo que se este trabajando en ese momento.

Las instalaciones del colegio ofrecen infinidad de oportunidades para realizar todo tipo de juegos, ya que está completamente equipado con recursos digitales en todas las clases, tiene un amplio patio en el que se pueden realizar muchas actividades y un gimnasio equipado con mucho material.

En cuanto al aula donde se va a realizar esta propuesta, diremos que es un aula de tamaño reducido, aunque bien organizada. Es el tamaño perfecto para cubrir las necesidades que puedan surgir a lo largo del desarrollo de las clases. El aula es el escenario fundamental de las vivencias de la profesora y de los alumnos en el centro, por eso, una buena organización espacial nos facilita un buen resultado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## ***5.2 Puesta en práctica***

En esta propuesta didáctica, se pretenden relacionar diferentes juegos puestos en práctica en la unidad didáctica "*ecosystems*", con la teoría sobre el juego educativo a través de una metodología CLIL propuesta por algunos autores que hemos visto anteriormente.

Esta propuesta didáctica está basada en el juego educativo para la enseñanza del "conocimiento del medio" a través del inglés, no solo en el aula, sino también en otros espacios.

Esta unidad didáctica fue puesta en práctica durante mi periodo de prácticas y tuvo una duración de seis sesiones y la tarea final de aproximadamente 60 minutos cada una de ellas.

La mayoría de los juegos que diseñé para los niños fueron juegos cooperativos. Este tipo de juegos son perfectos para estimular a los estudiantes más tímidos, ya que requieren la participación de todos los miembros de la clase. Este tipo de juegos son muy eficaces para el aprendizaje de tareas y destrezas específicas y, por supuesto, para la socialización del alumno; asimismo favorecen las relaciones entre los alumnos, y los alumnos y el profesor; además de la colaboración y la responsabilidad del alumno.

Bolsa Mágica- En este juego el profesor lleva a clase una bolsa mágica en la que pueden entrar infinidad de objetos. El uso de esta bolsa mágica nos puede servir a lo largo de toda la unidad para presentar vocabulario, pero en este caso, lo he utilizado en primer lugar para presentar la mascota que nos acompañó toda la unidad y para conocer los conocimientos previos que tenían los niños sobre el tema. De la bolsa sacaba distintas imágenes y a partir de ellas realizaba algunas preguntas para guiar, esperando por su parte diferentes respuestas.

### **“What can you remember?”**

**Time:** 10 minutes

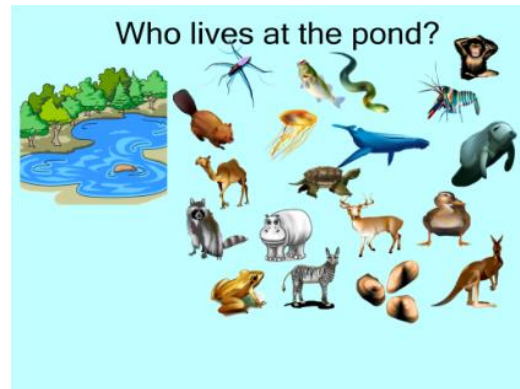
**Classroom organization:** Whole group. The students will be sitting on his seats.

**Type of activity:** remember activity

**Input:** Hello, good morning students! How are you? I am fine. Well, the new topic is “The ecosystems” we are going to start remembering some questions about the topic. Let’s think about these questions. Look at this magic bag and pay attention with the some pictures. Then we are going to know the new friend “Robby”.

**Material:**

- What living things live in ponds? And near ponds?
- What do they eat? Do other living things eat them?
- Is there a garden like this near where you live?
- Do they live together?



Los niños reaccionan con mucho entusiasmo y acuden al vocabulario conocido para adivinar lo que hay dentro de la bolsa. Esta es una manera de que los niños se expresen en otro idioma sin necesidad de forzarlos a ello. Como dice Freud, los niños pasan de tener un papel pasivo a activo, practicando vocabulario de otras unidades sin darse cuenta. Además, como dice Nickerson (2000) se desarrolla la creatividad a través de la imaginación y la estimulación de la curiosidad. Este tipo de juegos favorecen la expresión de sentimientos y sensaciones sacando información de todos los sentidos.

Juegos con canciones - A lo largo de toda la unidad hemos cantado y bailado varias canciones con la temática de los ecosistemas y los animales. Las canciones permiten a los niños desarrollar la capacidad de escucha de una manera divertida y con ritmo. Además, les permite el movimiento, ya que la gran mayoría tienen gestos o bailes. A continuación se muestra un ejemplo de una de las actividades en las que se presentó una de las canciones.

### **Song “ecosystems”!**

**Time:** 10 minutes

**Classroom organization:** Whole group. The students will be sitting on his seats.

**Type of activity:** introductory activity (starting routine)

**Inputs:** Ok, we are going to continue with a song. We listen to it three times. The first, you have to pay attention and try to understand it. The second one, you try sing the song and the last one you must sing the song, ok? Are you ready? So, listen to the song!

**Material:** The song.

[https://www.youtube.com/watch?v=GUY\\_-LK\\_lOc](https://www.youtube.com/watch?v=GUY_-LK_lOc)

<https://www.youtube.com/watch?v=P3Ew21i3Ff4>

Ecology how the living interacts with their home  
Where they meet eat and greet other species in biomes  
And the place where an organism lives, habitat provides the things an organism needs  
Organisms of one species population-species grouping  
More populations- communities' birds that flock, bugs and rocks, temperature and soil  
They make up ECOSYSTEMS  
*(Ecosystems have a flow, sunlight, water, oxygen, temperature, soil  
Yeah so, abiotic not live, no  
Biotic grows like plants, fungi, animals  
When the zone shuts down, food is low  
Space is down, it is a crowd  
Weather, hurricanes and snow  
That is how limiting factors make them leave their home.) Refrain*  
Adaptations change animals over and over  
Alter bodies physical, behavioral, behavioral  
Eating, finding homes  
Niche- a kind of role  
No matter day or night competition  
Species die of  
From the ocean to the land  
Animals killing and eating them  
Is it a predator, or is a prey?  
They will catch, kill their prey, it is predations for

They gone tear their food up  
*Refrain*

### **Animal's song**

**Time:** 5 minutes.

**Classroom organization:** Whole group.

**Type of activity:** Is the final routine activity.

**Contents:** animals and their features

**Input:** Well students, to finish the class stand up and... let's move! We are going to listen to the new song and we have to dance it, ok? Ready, steady, go!

Juego de mímica - este juego lo he llevado a cabo para el repaso del vocabulario de los animales de los diferentes ecosistemas que fuimos trabajando a lo largo de la unidad. Consiste en que el profesor enseña una tarjeta con un animal dibujado. Uno de los alumnos tendrá que interpretarlo sólo con mímica, mientras los demás intentan adivinar de qué animal se trata. Una vez que lo han adivinado, tienen que decir a qué tipo de ecosistema pertenece y recordar algunas de sus características más importantes. Estos juegos de acción les encantan. Ayudan a desarrollar la creatividad con la imaginación y el movimiento. Piaget también los tuvo en cuenta clasificándolos dentro de los juegos de fantasía y ficción. La respuesta por parte de los alumnos fue muy buena, ya que la mayoría de ellos llevaba el temario al día y les fue fácil reconocer los animales y citar alguna de las características del ecosistema al que pertenecían.

Juego de verdadero y falso - En este caso, el profesor dirá una serie de afirmaciones y los alumnos tendrán que decir si son verdaderas o falsas, y apostar tantos puntos como deseen jugarse para cada afirmación. Este tipo de juego es motivador para los niños ya que conseguir puntos o perderlos les hace estar más atentos y participativos en el juego. Se puede realizar de cualquier tema, basta con cambiar las afirmaciones por otras relacionadas con el tema que se este trabajando en ese momento. Este juego lo planteo de la siguiente forma, dando a los niños una serie de "input" antes de comenzar.

## **“I bet it’s true”**

**Time:** 15 minutes.

**Classroom organization:** Whole group (different teams)

**Type of activity:** reinforcement activity

**Contents:** different features of animals

**Inputs:** Now, we are going to do a game about the different features of animals; for it we will divide in three teams. First, we read the rules, pay attention and listen. You have got a maximum of 480 points to bet. Read the sentences below. Decide how many points you want to bet for each statement. You can bet from 0 to 40 in each statement. If the statement is TRUE you win what you bet, but if the statement is FALSE you lost it. For example: *“the first one is “animals are non-living things”, you think and you are sure that it is false, for it you bet 40 points, and after when we are checking and say the first one it is FALSE you win 40 points.”* Are you ready? Good luck!

### **Materials:**

- Animals are non-living things
- They can move
- They eat and grow
- They can not have babies
- Animals do not need a place to live
- They need gasoline
- They need food and sandwiches
- Animals live in one place only
- They live in land and water
- The place where an animal lives is called home
- Animals are all the same
- Animals only eat plants

Este juego evita los repasos de vocabulario o temario aburridos y sin motivación. Según Avedon (1971), el juego es eficaz porque estimula la motivación y tiene a los niños absorbidos por los aspectos competitivos de este. Los niños están motivados y quieren aprender más.



Con este tipo de juegos los alumnos aprenden y repasan sin saber que los están haciendo. Además, mejoran las relaciones entre el profesor y el alumno, y entre los mismos alumnos. Esto hace que se cree un buen ambiente en la clase, en la que los niños reducen su filtro afectivo eliminando el estrés y sintiéndose despreocupados y tranquilos.

Dictado de dibujo - Una vez avanzada la unidad y trabajados los diferentes ecosistemas realice un dictado de dibujo. Los niños sacan su cuaderno y el profesor va dictando una serie de características del ecosistema y animales que tienen que dibujar. Además de tener que relacionar la palabra con el dibujo, desarrollan la creatividad y la imaginación colocando las características y los animales de una forma determinada. Según Lee (1986), es un juego de lectura y escucha, ya que los alumnos no tienen la necesidad de producir, sino que demuestran lo que están adquiriendo a través del dibujo.

Bingo de ecosistemas.-Generalmente, este juego consiste en que los jugadores tienen un cartón con diferentes números en él, otra persona irá sacando diferentes números de una bolsa y el que consiga completar el cartón gana. En cambio, en la clase lo he preparado de otra manera. El profesor no es el que reparte los cartones, ya que es un juego muy útil para repasar vocabulario y se derrocharía mucho material. Son los propios niños los que dibujan sus cartones, así que se dibuja un rectángulo en el cuaderno dividido en 5 partes. El profesor presentará el vocabulario con el que se va a jugar y los escribirá en la pizarra, entonces los niños tendrán que escribir en su cuadrícula las palabras que más le gusten. Una vez que los niños han escrito el vocabulario elegido, el profesor va presentando diferentes tarjetas con el vocabulario y el que consiga rellenar las 5 casillas es el ganador.

En este juego no solo se trabaja el vocabulario seleccionado, sino que también se desarrolla la pronunciación y se practica la escritura de las palabras.

### **Ecosystem's game!**

**Time:** 15 minutes.

**Classroom organization:** whole group

**Type of activity:** reinforcement activity

**Contents:** features of ecosystem, living and non-living things

**Input:** Hello students, now we are going to do a funny game. It's called "Bingo", but there are some changes. For that you must draw a rectangle in the notebook divided into

5 parts. I will write the vocabulary with which we play on the board. You must choose the word you like best and write in your notebook, one on each side. Then, I will go pulling out different cards with vocabulary and fill to get 5 squares is the winner. Are you ready? Good luck!

Juego de imaginación – en este juego los niños tenían que crear su propio ecosistema, realizando un dibujo incluyendo en el todo tipo de aspectos que quisieran que su ecosistema tuviese. Debían además ponerle un nombre y explicar al resto de sus compañeros que tipo de características tenía y que animales vivían en él.

### **Create an imaginary ecosystem**

**Time:** 15 minutes.

**Classroom organization:** in groups of four children

**Type of activity:** reinforcement activity

**Contents:** features of ecosystem, living and non-living things

**Input:** Now it's your time students. So come on and make your work groups; what you have to do is to prepare a representation of 2 minutes more or less about your imaginary ecosystem. You will have to include that animals live, what plants are and other characteristics that you consider to be important like the name, the temperatures, if there are rainfall or its snows... Each member of the group should have a role and a little dialogue, so let's go work!

### **Acting!**

**Time:** 10 minutes.

**Classroom organization:** Work by groups.

**Type of activity:** consolidate activity.

**Contents:** features of ecosystems

**Input:** Good morning students! How are you? Remember the last activity that we did another day. Now is time to act, the group number one is going to act in first place, then number two and in succession. While each group is acting the rest of you have to think if there some mistake on their act and then we talk about it.

En este juego se desarrolla mucho la creatividad porque están continuamente pensando lo que quieren hacer y cómo lo van a hacer. Además, también se trabaja la exposición en público. Esto es algo que ayuda a los niños a adquirir la competencia comunicativa y dentro de ella, la competencia discursiva. Los niños se tienen que esforzar en intentar expresarse de forma correcta para que los demás compañeros les entiendan y, además, comprender el trabajo de sus compañeros.

Juegos de clasificación de ecosistemas- una vez vistos los diferentes tipos de ecosistemas tanto terrestres como acuáticos, realice un juego para ayudarles a diferenciar cada tipo de ecosistema. El profesor reparte a cada niño una tarjeta donde aparecen los distintos tipos de ecosistemas trabajados. A un lado de la clase coloca una cartulina con los ecosistemas terrestres y al otro lado con los acuáticos. Los niños debían levantarse y colocarse al lado que correspondiese su tarjeta. Luego cada uno de ellos debía decir alguna característica de su tarjeta y porque se había colocado a un lado o al otro.

Juegos de parejas - durante toda la unidad realice actividades donde los niños tenían que trabajar en parejas, primero para comentar e intentar comunicarse a partir de una fotografía, intentando describirla, para después intentar escribir diferentes oraciones que representaran la imagen. Una de las actividades planteadas es la siguiente, donde a partir de una fotografía con diferentes nombres de animales los niños tenían que comentar y pensar oraciones relacionando las cuatro columnas.

Los juegos por parejas pueden ser muy positivos, ya que los niños comparten emociones, sentimientos y se comunican con los demás. La disposición de la clase permite que se lleven a cabo estos juegos sin necesidad de cambiar de disposición. Según Elkonin, la esencia del juego está en la interacción entre las personas y todo varía respecto a estas relaciones. Además, el juego por parejas y por grupos, ayuda a que crezca la personalidad del alumno porque se abordan situaciones problemáticas, se toman decisiones y se elaboran estrategias de actuación.

## Talk with your partner

**Time:** 10 minutes.

**Classroom organization:** In pairs

**Type of activity:** Reinforcement activity.

**Contents:** ecosystems and their characteristic

**Input:** Well students, now we are going to do a speaking activity, so what do you think? Do all these animals and plants live in a big or in a small ecosystem? First we must talk with your partner about these questions, and then we must write sentences about this.

|                         |                     |             |                        |
|-------------------------|---------------------|-------------|------------------------|
| <b>I think<br/>that</b> | <i>polar bears</i>  | <b>live</b> | <b>in</b> a pond       |
|                         | <i>monkeys</i>      |             |                        |
|                         | <i>zebras</i>       |             | (SMALL)                |
|                         | <i>lions</i>        |             |                        |
|                         | <i>gnus</i>         |             |                        |
|                         | <i>dragonflies</i>  |             |                        |
|                         | <i>grasses</i>      |             | <b>in</b> the savannah |
|                         | <i>bushes</i>       |             | <i>in the jungle</i>   |
|                         | <i>frogs</i>        |             | <i>in the arctic</i>   |
|                         | <i>water plants</i> |             | (BIG)                  |
|                         | <i>snails</i>       |             |                        |

For example, “I think that polar bears live in the arctic. The arctic is a big ecosystem”

## The best advertisement

**Time:** 10 minutes

**Classroom organization:** work in pairs

**Type of activity:** reinforcement activity

**Contents:** human activities (living thing interact)

**Input:** OK, well students, and now we are going to create our own slogan or advertisement! The topic is about the human activities. People also interact with other living things. These interactions can be good to nature, and other can be bad for it. What we have to do is summarize the lesson in a sentence, with the most important thing for you. You have 10 minutes to think and reflect your slogan. Also you can draw a picture in your slogan or whatever you want. When all the pairs have finished the game, they will show their slogans to the other students.

Examples of slogans: *“Taking care of animals is good for the environment”* or *“Stop cutting animals is bad for the nature”*

### **Food chain game**

**Time:** 20 minutes.

**Classroom organization:** whole group

**Type of activity:** reinforcement activity.

**Contents:** food chains, producers, consumers, herbivores, carnivores.

**Input:** To finish the class, we are going to do a game about food chain. For it, I give you some these cards. Each of you will have one card. Each of the cards has an animal or a plant and a short description about it; for example *“you are grass. You are eaten by a zebra”*. You must try to find the other members of the food chain. For example if you are a grass you must looking for a zebra or a rabbit, and together looking for a carnivore. For it, you must ask to the other students and explain your card. Are you ready? Try to speak English with your classmates. Let’s start! Make your food chain!

En este juego el niño se tiene que esforzar en entender al otro y ser comprendidos. Se desarrolla una comunicación fluida, aunque al ser tan pequeños, sean palabras aisladas. Además, los jugadores se centran tanto en el objetivo a cumplir, que se olvidan de que están utilizando el lenguaje. Esto hace que se construya una confianza en sí mismos. También, se trabaja la pronunciación, ya que los niños intentan pronunciar lo mejor posible para hacerse entender.

### **Table game!**

**Time:** 15 minutes

**Classroom organization:** work by groups

**Type of activity:** reinforcement activity

**Contents:** types of ecosystem and their features

**Input:** Hello students, now we are going to do a game, for it, you must divide in groups for four students. You must try to complete this table. Look at the blackboard; this is the table, in each column you must try to write appropriate word to complete the gaps.

| <b>Ecosystem</b> | <b>An animal that lives in it</b> | <b>A plant that lives in it</b> | <b>One feature</b> | <b>Type of ecosystem</b> |
|------------------|-----------------------------------|---------------------------------|--------------------|--------------------------|
|                  |                                   |                                 |                    |                          |

The game starts when I say the first one is “desert”. In groups you must try to complete the table with an animal and plant that live in it, one of their features and what kind of ecosystem is. There will be five minutes to fill in the gaps. The first team to finish will have to say finish! And the others teams must stop writing. One person in the group will go on blackboard to complete the table. If the table is correct the team wins a point. If the table is wrong, other team can complete the table and to win a point.

Are you ready? Let’s start!

Como considero importante no salir demasiado de golpe de la rutina a la que están acostumbrados, he intentado tener esto en cuenta en mi unidad. Por ejemplo, los alumnos suelen copiar en el cuadernillo algunas partes teóricas de la unidad para tenerlo por escrito y poder recurrir a ello cuando crean necesario. Por esto mismo, a veces yo también les animaba a copiar algunos aspectos en el cuaderno para que siguieran con su rutina habitual.

Lo mismo ocurrió con la tarea final. Ellos están acostumbrados a un examen escrito. Sin embargo, no hicieron un examen como tal, sino que estuvieron trabajando en unos proyectos por grupos y luego tuvieron que exponerlos al resto de la clase (además de autoevaluarse después). El proyecto consistía en realizar una revista sobre los tipos de ecosistemas, ayudándose de recortes o dibujos para poder exponer cada uno de los tipos de ecosistemas vistos; pero para no romper del todo con la rutina del examen escrito, añadí a esta exposición de proyectos una actividad escrita. Las preguntas de este ejercicio las elaboraron ellos mismos para que pudieran tomar parte de la actividad y de entre cinco preguntas que había, solo contestarían a tres (las que mejor supieran explicar). Fue una actividad de carácter evaluativo muy accesible para ellos, que es de lo que se trataba, y me ayudó a ver lo que habían aprendido y qué partes del tema había entendido mejor cada uno.

## **FINAL TASK: A Magazine!**

**Time:** 1 hour

**Classroom organization:** groups of 4 or 5 students

**Type of activity:** final task

**Description:** In this activity I pretend to make a compilation about the most important concepts learned in this unit.

As a final task, students have to make a magazine about ecosystems.

The time to do this activity will be 1 hour.

With this magazine student works in groups of four students, they have to write about the concepts, but also about their own experiences

This final task consists in making a magazine about ecosystems with photos, drawings and a brief explanation next.

**Input:** Hello boys and girls, now it is the last class about ecosystem, to start the class, we are going to remember all of concepts that we know about the topic. For it you must think about some questions. Remember what an ecosystem is, what types of ecosystems are, what their characteristic are and other important concept... for it we will divide in six teams, of four students. First, remember the most important information about ecosystem. Then we are going to do a magazine with paper, for it I give you some paper, to do the support of the magazine, you should be folded in half these papers and I give you some other magazines about nature, living things and some pictures about desert, forest, lions, zebras ....etc.

First, you must do a drawing as front page with a title and an ecosystem for example. In the next page you must write a short definition about ecosystem and stick or draw a picture, next you must work about different types of ecosystem, terrestrial and aquatic, write their characteristic and stick a picture; and to do the same thing with each of the types of ecosystems that we have studied. You can decorate the magazine since more you like it. All members of the group must take part in the production of the magazine.

To finish the magazine you can include the name of the partners with you have worked and how they have felt working with they.

**Materials:** paper, some magazines, some pictures about animals and plants, glue, scissors, crayons....

Este juego nos muestra si los alumnos han aprendido o no, también los alumnos están activos, se ayudan entre los miembros del grupo, están contentos, este juego te permite conocer los gustos de los alumnos y por supuesto la creatividad, hubo verdaderas obras de arte y también el caso contrario, casos de alumnos que no les gusta nada de nada las artes plásticas no se esforzaron en esta tarea. La mayoría estuvieron activos, participativos, se divertían, además al ser en grupos se complementaban las ideas.



## **6. Conclusiones**

Después de haber analizado el uso del juego en el ámbito educativo desde el punto de vista teórico y práctico, podemos sacar dos conclusiones: que el juego es necesario para el desarrollo físico, intelectual y social de los niños; y que nunca debemos olvidar que el aprendizaje del inglés y la diversión siempre deben ir unidas, especialmente con los alumnos más pequeños.

Podemos reflexionar acerca de que trabajar con juegos es fundamental para la educación y el desarrollo de los alumnos en un idioma extranjero. Esto es debido a que supone una mayor motivación e interés, además de la participación por parte del alumno. Asimismo, supone una interiorización y asimilación de los conceptos de manera más realista.

A través de la puesta en práctica de los diferentes juegos, los alumnos han trabajado las destrezas básicas de la lengua extranjera, además he podido observar las diferentes respuestas y el grado de aprendizaje de los alumnos durante la participación en los juegos que se les planteaba.

Según he podido observar, analizar y comprobar durante este tiempo el juego, en efecto, es una herramienta muy útil que tiene numerosas ventajas tanto para el maestro, como para los alumnos y el clima del aula; como he justificado a lo largo de este trabajo el juego educativo es una actividad que motiva, llama la atención y divierte a los alumnos; por lo tanto este tipo de metodología didáctica es interesante plantearla en las aulas de Educación Primaria.

En cuanto al clima de la clase, fue un ambiente relajado, de diversión sin olvidarnos del aprendizaje. Los alumnos estaban predispuestos a la actividad, motivados, ya que se podía observar en sus caras, en sus palabras y en su forma de actuar que disfrutaban con los juegos propuestos, por lo tanto la ansiedad que suele aparecer al comunicarse en una lengua extranjera disminuye y con ello el filtro afectivo de Krashen (1982).

Por otra parte, la oportunidad de poner en práctica estos juegos, corrobora la teoría propuesta anteriormente: las opiniones de diferentes autores, clasificaciones, características o beneficios del juego. Gracias a esto, podemos decir que el uso del juego es la forma de trabajo más indicada para el aprendizaje del inglés: la elaboración y la puesta en práctica

está al alcance de cualquier docente, los objetivos y los temas a tratar se pueden modificar fácilmente según los intereses del profesor, no se requieren recursos materiales costosos y se puede utilizar tanto en grupos amplios como en reducidos.

Tras reflexionar sobre CLIL como posible opción metodológica se estima una valoración positiva y se certifica su éxito tomando en consideración los beneficios que se derivan de su aplicación, tales como: desarrollo del conocimiento y la comprensión intercultural, desarrollo de las destrezas de comunicación intercultural, mejora de la competencia de la lengua y de las destrezas orales de comunicación, desarrollo de intereses y actitudes multilingües, estudio de contenidos desde diferentes perspectivas y contacto con la lengua objeto de estudio.

Por último, haciendo referencia al tema elegido, he de decir que me ha parecido muy interesante, ya que hasta ahora no había podido poner en práctica una propuesta basada solo en el juego. Desde el punto de vista docente, ha sido muy enriquecedora, puesto que son muchos los autores que defienden el juego como metodología de trabajo y, una vez realizado este proyecto, he podido corroborar la teoría con la práctica.

## 7. Bibliografía

Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje, el juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea, S.A. de ediciones.

Consejo de Europa (2001). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment*. Cambridge: Cambridge University Press.

Coyle, Y. y Verdú, M. (2002). *La enseñanza de inglés en el aula de primaria*. Murcia: NAUSÍCAÁ edición electrónica.

Coyle, D (1999). *The legacy of the 'communicative approach'*. Francophonie,

Coyle, D. (2007) Content and language integrated learning: Towards a connected research agenda for CLIL pedagogies. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*.

Coyle, D, Hood, P and Marsh, D (2010) CLIL: *Content and Language Integrated Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Crespillo Álvarez, E. (2010). *Valor didáctico de los juegos en la clase de inglés*. *Gibraltar*, Nº 69, p.13.

Crespillo Álvarez, E. (2010). *El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje*. *Gibraltar*, Nº 68, p.14.

Decroly, O. y E. Monchamp (1983). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Ediciones Morata, edición electrónica.

Decreto 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Díaz V y José L. (2002) *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México. Editorial trillas

Elkonin, D.B. (1980) *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Río Editor

Krashen, S. D. y Terrel, T. D. (1983). *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom*. Oxford: Pergamon.

Lee, C. (1977) *The Growth and Development of Children*. Londres. Logman. ( Trad. Cast: Crecimiento y madurez del niño. Madrid. Narcea, 1984.)

Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Recuperado el 10 de enero de 2016 de <http://www.boe.es/boe/dias/2006/05/04/pdfs/A17158-17207.pdf>

REAL DECRETO 1393/2007, de 29 de Octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales

Sánchez, G. (2010). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. Marco ELE, revista de didáctica español como lengua extranjera*, N° 11, p.p. 3-66.

*Teorías de la adquisición de una segunda lengua: teoría de Krashen*. Recuperado en febrero de 2016 desde <https://sites.google.com/site/adquisiciondeunasegundalengua/teorias>

ORTIZ OCAÑA, A.L. (2005) *Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende*. Centro de Estudios Pedagógicos y didácticos, Barranquilla.

Vigotsky, L. (1979) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona.

- Páginas web

Características del juego educativo. Consulta Febrero 2016. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>

Características del juego educativo. Consulta Marzo 2016. Disponible en: <http://www.dimdon.es/blog-de-juegos-educativos/5-caracteristicas-de-un-buen-juego-educativo/>

Hernán, J. y Gabriel, J. Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. Consulta diciembre 2015, disponible en: <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICOCOMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

Hipótesis del filtro afectivo. Consulta noviembre 2015. Disponible en: [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/hipotesisfiltro.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/hipotesisfiltro.htm)

Juego Educativo: definición. Consulta Diciembre 2015. Disponible en: <http://reeducacion.com/juego-educativo-concepto.aspx>

Pérez, I. CLIL/AICLE, Consulta diciembre 2015. Disponible en: <http://www.isabelperez.com/clil.htm>

¿Qué es CLIL? Consulta diciembre 2015. Disponible en <http://www.cil-lekaro.com/node/154>