



APRENDER INGLÉS... ¿JUGANDO?

TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

VALLADOLID, 2017

AUTORA: ESTER ÁLVAREZ RUIZ
TUTORA ACADÉMICA: NATALIA BARRANCO IZQUIERDO

RESUMEN

Hoy en día, el inglés ha dejado de ser un mérito para convertirse en un requisito para nuestra sociedad, lo cual, indudablemente, revierte en el ámbito educativo. Nuestra tarea como maestros y maestras es la de buscar metodologías que contribuyan a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje y a la competencia comunicativa del alumnado. Creemos que la mejor forma de lograrlo es a través del juego debido a su carácter motivador.

Este trabajo consta de dos apartados en los que se atiende, de manera teórico-conceptual al aprendizaje de la lengua extranjera inglés y al juego. Seguimos con una propuesta de juegos para aprender inglés.

Palabras clave: Lengua extranjera inglés, juego, motivación, aprendizaje, enseñanza, Educación Primaria.

ABSTRACT

Nowadays, English is no longer a merit but a requirement in our society, which, undoubtedly, has impact in the field of education. Our work as teachers is looking for methodologies which contribute to the improvement of the teaching-learning process and in the pupils' communicative competence. We think the best way to achieve this is through playing because of its motivational character.

This project consists of two theoretical sections regarding the learning of English as a foreign language and games. We also develop some activities which use the game as a mean of teaching.

Keywords: English as a foreign language, game, motivation, learning, teaching, Primary Education.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. OBJETIVOS	5
3. JUSTIFICACIÓN	6
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES.....	7
4.1. LA LENGUA EXTRANJERA INGLÉS	7
4.1.1. La enseñanza del inglés a lo largo de la historia	7
4.1.2. Estilos de aprendizaje	9
4.1.3. Habilidades de la lengua extranjera inglés	10
4.1.4. ¿Cómo aprenden los niños?	13
4.1.5. ¿Cómo se adquiere la lengua extranjera?	14
4.1.6. La comunicación y el aprendizaje en la etapa de Primaria.....	14
4.1.7. ¿Qué factores influyen en la consecución de la lengua extranjera?	16
4.1.8. La lengua extranjera en el currículo de Educación Primaria.....	19
4.2. EL JUEGO.....	21
4.2.1. Introducción	21
4.2.2. Evolución del juego a lo largo de la historia	21
4.2.3. Los niños y los juegos	23
4.2.4. Clasificación de los juegos	25
4.2.5. Las fases del juego.....	28
4.2.6. El buen funcionamiento del juego	29
4.2.7. Beneficios del juego	30
4.3. LOS JUEGOS EN LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA EXTRANJERA	32
4.3.1. ¿Por qué utilizar el juego en la enseñanza del inglés?.....	34
4.4. OTRAS MANERAS DE APRENDER DE FORMA DIVERTIDA	35
4.4.1. Cuentos y cómics.....	35
4.4.2. Manualidades.....	39
4.4.3. Canciones y rimas.....	40
4.4.4. Nuevas tecnologías, audios y vídeos	44
4.5. RECURSOS PARA LA ADQUISICIÓN DE LA LENGUA EXTRANJERA	47
INGLÉS.	47
4.5.1. Juegos para aprender.....	49
4.5.1.1. Actividad 1. Simons says.....	49
4.5.1.2. Actividad 2. Picture dictation.	49
4.5.1.3. Actividad 3. I can spy with my little eye... ..	50
4.5.1.4. Actividad 4. Action.....	51
4.5.1.5. Actividad 5. What do you want?	51
4.5.1.6. Actividad 6. Scrabble.....	52
4.5.1.7. Actividad 7. Hangman	52
4.5.1.8. Actividad 8: Taboo	53

5. CONCLUSIÓN.....	54
6. REFERENCIAS	56
7. ANEXOS	65
7.1. ANEXO 1. CUENTOS MULTIMEDIA O CON SOPORTE DE PAPEL.	65
7.2. ANEXO 2. RIMAS.....	66
7.3. ANEXO 3. MANUALIDADES.....	67
7.4. ANEXO 4. TABOO.....	68

1. INTRODUCCIÓN

*“- ¿Cuándo comenzará mi aprendizaje, señor?
- Ya ha comenzado.
- ¡Pero si aún no he aprendido nada!
- Porque no has descubierto lo que estoy enseñándote.”*

—Ursula K Le Guin

La globalización está muy presente en nuestra sociedad y, por lo tanto, en nuestras aulas. Cada vez más niños de diversas partes del mundo forman parte de nuestras clases, conllevando, pues, un enriquecimiento cultural para todo el alumnado. La pluriculturalidad presente en las aulas es algo con lo que debemos trabajar y formar al alumnado para que sea capaz de desenvolverse en sociedad.

Esta enseñanza no solo requerirá de conocimientos teóricos, sino que la puesta en práctica y el respeto y la tolerancia hacia las demás culturas será fundamental para adquirir la competencia en lenguas extranjeras.

El alumnado debe ser el protagonista de las actividades que se llevan a cabo en el aula y estas deben ser motivantes, deben ser lúdicas. A las personas en todas las etapas de nuestra vida nos gusta jugar, es por ello que el aprendizaje ligado a este aspecto puede tener muchos beneficios en la adquisición de conocimientos y en su retención tanto a corto como a largo plazo.

Hoy en día nadie pone en duda que el conocimiento de una lengua extranjera, especialmente el inglés, resulta imprescindible para la educación integral de nuestro alumnado. Los currículos incluyen la enseñanza del inglés cada vez en niveles más bajos y con una exigencia mayor. En ellos no solamente se trabaja la lengua, sino que también se atiende a la cultura, como no podía ser de otra manera, siendo lengua y cultura, dos conceptos indisociables.

Como maestros y maestras tenemos la tarea de escoger el camino para lograrlo facilitando al alumnado la tarea y haciéndola lo más atractiva posible y qué mejor manera que utilizando para este fin el juego.

Los juegos son algo inherente a las personas, por ello, desde las primeras etapas de vida el niño los utiliza y estos se irán modificando a lo largo de su vida alcanzando mayor complejidad.

Los propios niños son clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que el uso de sus destrezas e imaginación cumple un papel fundamental en el desarrollo de la clase pero los maestros tienen también una función muy importante en la que se incluye la motivación del alumnado, la elección de la metodología que se va a utilizar teniendo en cuenta las características de los niños, la implicación de los estudiantes en las tareas que se llevan a cabo...Y todo ello teniendo en cuenta que el alumnado debe tener conocimientos de la lengua extranjera pero también de su cultura, lo que trabajará en su aula a través del juego, consiguiendo un aprendizaje atractivo para los niños.

2. OBJETIVOS

Los objetivos que nos hemos planteado para este Trabajo Fin de Grado son los siguientes:

- Vincular la lengua extranjera inglés y el juego para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Destacar el papel del juego para el aprendizaje de la lengua extranjera.
- Ofrecer un repertorio de recursos/actividades para el trabajo de la lengua inglesa a través del juego en la etapa de Educación Primaria.

3. JUSTIFICACIÓN

Tal y como aparece en el Reglamento sobre la elaboración y evaluación del Trabajo Fin de Grado, una de sus finalidades es que el estudiante demuestre que ha adquirido el conjunto de competencias asociadas al Título. Se destacan aquí las específicas para el Módulo de Practicum que figuran en la ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Primaria y que se pretenden alcanzar con el desarrollo de este trabajo:

- Ser capaces de aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia. Esto se llevará a cabo mediante intercambios comunicativos propiciados por los juegos que el maestro proponga.

- Controlar y hacer el seguimiento del proceso educativo y, en particular, de enseñanza y aprendizaje mediante el dominio de técnicas y estrategias necesarias. Estas estrategias serán los juegos, que se podrán aplicar en cualquier momento del proceso educativo: para introducir un tema, para revisar, para evaluar, etc.

- Ser capaces de relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro. Para llevar a la práctica una metodología debemos tener antes algunos conocimientos teóricos para saber por qué realizar una actividad mejor que otra según distintos factores o cómo podemos motivar más a los estudiantes.

- Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente. Muchos juegos de los que podemos realizar en el aula serán juegos existentes pero otros muchos deberán ser inventados por el profesorado dependiendo de los objetivos que se pretendan conseguir y el alumnado al que vayan destinados.

- Participar en las propuestas de mejora en los distintos ámbitos de actuación que un centro pueda ofrecer. Mediante la investigación que se va a llevar a cabo en este TFG de la aplicación del juego en la clase de inglés se pretende conocer sus beneficios y en un futuro aplicarlo y proponerlo en un centro educativo.

- Ser capaces de regular los procesos de interacción y comunicación en grupos de estudiantes de 6-12 años. Para esto se deberá preparar la clase con anterioridad teniendo en cuenta las posibles dificultades que puedan surgir y algunos aspectos positivos para el buen funcionamiento de los juegos.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES

4.1.LA LENGUA EXTRANJERA INGLÉS

4.1.1. La enseñanza del inglés a lo largo de la historia

Tal y como dice Muñoz Zayas (2013) “España es un país en el que tradicionalmente el aprendizaje de idiomas extranjeros ha sufrido un déficit de conocimiento tanto en la sociedad como en el sistema educativo”.

El interés, las teorías y los métodos sobre la enseñanza del inglés como lengua extranjera (‘TEFL’ Teaching English as a Foreign Language) han ido evolucionando a lo largo de la Historia.

El estudio del lenguaje no tuvo interés en la Antigüedad hasta la época de los grandes filósofos como Platón o Aristóteles.

Durante siglos la forma escrita fue prioritaria en los centros de educación europeos, las reglas básicas de la gramática y las funciones del lenguaje.

Es en el s. XVIII cuando esta enseñanza va apareciendo en el currículo, utilizando el mismo método que en la enseñanza del latín: método gramática-traducción, donde existe una prioridad total del lenguaje escrito sobre el oral.

A mediados del s. XIX la TEFL prioriza la fluidez oral sobre la traducción motivado principalmente por el deseo de viajar y la influencia de “El origen de las especies” de Darwin (1859). Así surgió el Método Directo (the direct method) basado en que el aprendizaje de un idioma extranjero (L2) se adquiere mediante la repetición, pronunciación, fonética...

A principios del s. XX, en 1915, el suizo de Saussure publicó “Curso de Lingüística General”, donde dice que todos los datos tienen relación. En EEUU el lingüista Bloomfield publicó en 1933 “Lenguaje”, donde los datos fueron identificados y clasificados: gramáticas descriptivas.

En la década de los 50 surgen dos nuevos métodos: El Método a través de situaciones (situational language teaching), donde se adapta el aprendizaje a la situación concreta del alumnado, y el Método Audiolingüístico (audiolingual method), basado en la repetición e imitación (escucha-repite-comprende).

Chomsky asentó las reglas básicas de la gramática convirtiéndose en el lingüista más influyente del siglo XX publicando, entre otras, “Estructuras Sintácticas” (Syntactic Structures) en 1957, transformando así la lingüística en una ciencia social de gran relevancia y “Gramática Universal” en 1981, donde destacó dos aspectos: gobierno (un constituyente tiene poder sobre los demás) y unión (capacidad de enlace de unos datos con otros).

En la década de los 70, nuevas ideas de enseñanza dan más importancia a las necesidades y capacidades del alumnado.

Gettegmo presentó en 1972 el método “La Forma Silenciosa”. En él, el alumnado debe unir varas de colores que representan los principales verbos, adjetivos y pronombres, para crear sus frases. La idea es que descifre las reglas y se haga autosuficiente y el maestro sea un guía silencioso.

En 1961, Curran con su método “El aprendizaje del idioma en comunidad” anima al alumnado a hablar sobre ellos mismos (aprendizaje emocional) y el maestro lo graba y analiza al final de la clase convirtiéndose en asesor.

En 1975, Lazanov junto a Gatera desarrolla un sistema revolucionario: “Sugestopedia” o “Aprendizaje sugestivo-acelerado” (Método SALT). Basó sus ideas en la hipótesis de que el hemisferio derecho del cerebro, con un enorme potencial no usado, se puede explotar a través de la sugestión. Fue pionero en el uso de la música como ayuda en el aprendizaje del L2.

A finales de la década de los 70, en 1977, Asher desarrolló su método “Respuesta Física Total (TPR)” basado en la observación de la forma de aprender de los niños: primero se adquiere la L1 escuchando órdenes y luego respondiendo físicamente a esas órdenes. Un niño escucha y comprende antes de hablar, por lo que no hay que forzar la actividad oral. Las últimas investigaciones sobre las funciones y capacidad de aprendizaje del cerebro dan validez a sus teorías y es un método de mucho éxito en la etapa de Primaria. El niño responderá automáticamente por necesidad, curiosidad o novedad. La respuesta inmediata será física. El TPR se basa en crear el ambiente adecuado por medio del juego, la fantasía, la diversión y la motivación.

Otro método surgido en esta década fue el “Enfoque Comunicativo” según el cual no basta con aprender gramática y vocabulario, sino que el alumnado debe hacerse entender en las distintas situaciones cotidianas.

En la década de los 80, en 1983, surgió el “Método Natural” de Krashen y Terrel. A través de este método el maestro debe crear situaciones para motivar al alumnado a comunicarse. La producción oral se producirá lentamente y la adquisición de la lengua es más importante que la precisión estructural. Para que el input del maestro sea comprensible este se debe acompañar de comunicación no verbal (gestos, dibujos, imágenes, etc.).

El “Enfoque por Tareas” que surge en torno a 1990 y se basa en la aplicación más estricta del método comunicativo; es uno de los más discutidos en los últimos años. El alumnado sólo llegaría a ser competente en el uso de un idioma si se le pone en una situación nueva sin ayuda y tiene que emplear el L2 para llevar a cabo una comunicación real. Después el maestro se centra en el lenguaje que ha utilizado.

4.1.2. Estilos de aprendizaje

Existen distintas formas de aprender dependiendo de cómo combinemos los cinco sistemas representativos: visual, auditivo, kinésico (táctil o de movimiento), olfativo y gustativo (Vakog, s.f.).

El alumnado que aprende mejor de manera visual puede utilizar recursos como dibujos, esquemas y libros, muy utilizados en nuestro sistema educativo. Además suele tener una lectura y escritura adecuadas.

Aquellos que tienen una preferencia auditiva se centrarán en la escucha, ya sea a otras personas o a una grabación, y la repetición les será de gran ayuda.

El alumnado que, principalmente, utiliza el sentido kinésico es aquél que continuamente se está moviendo y su comportamiento se considera negativo. Generalmente estos niños tienen menos oportunidades que los demás porque su forma de aprendizaje no suele ser la más potenciada, pero en la actualidad existen varios centros que dan la oportunidad de aprender a este alumnado tocando objetos, moviéndose... El sentido kinésico puede manifestarse externamente (requieren del tacto y el movimiento para captar la información) o internamente (precisan comprobar las sensaciones o impresiones interiores).

Por último, los sentidos olfativo y gustativo, son los más utilizados en la primera fase de la vida para sobrevivir, aunque después su importancia decrece en el aspecto psíquico.

Es importante que observemos a nuestros estudiantes para saber cómo aprenden mejor, pero, de todas maneras, debemos incluir actividades que respondan a todos los estilos de aprendizaje.

Todos podemos mejorar nuestras habilidades y no debemos encasillarnos en un estilo de aprendizaje, debemos potenciar al máximo todas ellas para sacar de cada niño el máximo rendimiento.

4.1.3. Habilidades de la lengua extranjera inglés

Estas habilidades las podemos ver recogidas en el libro “Didáctica del Inglés para Primaria” explicadas por Hearn y Garcés Rodríguez (2013):

➤ La comunicación oral es un proceso de doble dirección entre el hablante y el oyente que implica las destrezas de comprensión y de expresión oral:

- La comprensión oral (escuchar):

Es una destreza interna y receptiva porque el oyente participa y, para que sea efectiva, es necesario despertar en el niño el deseo de escuchar. Para ello el maestro debe proporcionar estrategias cognitivas, materiales lingüísticos adecuados y estimulaciones intelectuales y afectivas apropiadas.

Las estrategias para escuchar de forma activa dependerán de la situación y del propósito de la escucha: obtener una idea; localizar partes del contenido...

Por otro lado, las actividades para escuchar deben ser variadas y formar parte de otras más amplias que pueden implicar en el alumnado una respuesta física ante las instrucciones del maestro, que se muevan en el aula. Por ejemplo, escuchar para descubrir una historia, escuchar y jugar, escuchar y escenificar...

Además, deben utilizarse los recursos facilitadores de la escucha: paráfrasis, repetición, resumen, ritmo, velocidad, expresión corporal y materiales audiovisuales.

- La expresión oral (hablar):

Es una destreza externa relacionada con la comprensión oral. Ambas interactúan haciendo posible la comunicación oral.

En esta destreza, el uso de expresiones rutinarias es muy conveniente, pudiendo ser, por ejemplo, de cortesía (good morning) o de ánimo (it's excellent).

En cuanto a la corrección de errores en las actividades orales, es importante que el maestro no contradiga sus palabras de apoyo y ánimo con gestos opuestos y se debe ayudar al alumnado a perder el miedo al error.

Cada maestro debe decidir cuándo corregir a los niños teniendo en cuenta que en el momento educativo en el que estamos es más importante comunicarse con algunos errores que interrumpir la conversación en el medio de una frase para subsanar cada uno de ellos. Estos se pueden comentar al final de la frase, aunque hay que tener en cuenta qué queremos que el alumnado aprenda. Si corregimos todos los errores bloqueamos la adquisición de la lengua de los estudiantes porque se sentirán frustrados.

Por otra parte, adquirir una buena pronunciación es una tarea larga y en los niveles de primaria se debe llevar a cabo básicamente por imitación.

Por último, las canciones y trabalenguas son un buen medio para exponer al alumnado el acento, la entonación y el ritmo de la lengua inglesa. La rima y la melodía ayudan a la retención de amplios y complejos segmentos de esta lengua.

➤ La comunicación escrita: Es un producto humano que va más allá de la representación gráfica de signos.

- La comprensión escrita (leer):

Es una destreza privada interna y receptiva que requiere que el alumnado ponga en práctica sus capacidades para analizar e interpretar los textos y relacionarlos con el conocimiento adquirido.

La estrategia de la lectura permite leer de forma activa y efectiva, captando la idea general, especulando sobre lo que va a suceder y deduciendo el propósito de lo que se dice. Ello implica que el alumnado tenga un bagaje adecuado de la comunicación oral.

El maestro debe actuar teniendo en cuenta una serie de criterios para seleccionar textos para leer: la edad, la experiencia, la presentación, la extensión, el estilo, las ilustraciones, etc.

En la etapa de Educación Primaria las lecturas deben llevarse a cabo a través de cuentos e historias relacionadas con áreas de conocimiento: ciencias naturales, lengua, ciencias sociales, etc.

Además, los libros se pueden utilizar como experiencia multisensorial. Se consigue este objetivo mediante la puesta en escena de la historia en la que el alumnado representa a los personajes formando parte activa en su aprendizaje.

- La expresión escrita (escribir):

Destreza lingüística que se manifiesta a través del dominio de un código gráfico.

Distinguimos tres tipos de actividades de escritura en inglés: ejercicios de familiarización, escritura guiada y escritura libre.

- En los primeros niveles se debe recurrir a ejercicios de familiarización con el texto escrito como copiar palabras o textos, repasar palabras, colorear dibujos, leer...
- En los últimos niveles se debe trabajar la elaboración de textos guiados y libres, rellenando huecos, reescribiendo con orden lógico...

Por otra parte, también la ortografía precisa dedicación del maestro y estrategias de ayuda al alumnado por su complejidad en la lengua inglesa, pudiendo ser:

- Tradicionales: aprender palabras de memoria, uso de reglas ortográficas...
- Multisensoriales: los niños se fijan en las letras de una palabra, la tapan, la intentan escribir en el aire con el dedo, luego la escriben en papel y, por último, comprueban el resultado levantando el papel.

El error ortográfico se considera un elemento inherente al aprendizaje y no debe censurarse. Su tratamiento debe ser diferente dependiendo del alumnado con el que trabajemos, siendo este más indirecto y puntual en el primer internivel.

Un medio muy utilizado son los ejercicios y las fichas, y aunque esta actividad tiene como objetivo el desarrollo de destrezas para la iniciación de la escritura, hay que hacer hincapié en las destrezas orales como elemento esencial en la adquisición de una segunda lengua.

Por tanto, la enseñanza de una lengua extranjera no puede ser mecánica e irreflexiva. El papel activo del maestro es indispensable para que no se base en una simple transmisión de conocimientos.

4.1.4. ¿Cómo aprenden los niños?

Algunas de las teorías más importantes en el aprendizaje, las cuales recogemos de manera sucinta, son:

- Watson (1913): Considera a los niños una “tabla rasa” y dice que aprenden gracias a distintos estímulos y al feedback que se les da. Para este autor, la psicología solo es comprensible mediante la conducta observable.

- Piaget (1931) cree que el niño tiene distintas etapas en su desarrollo intelectual y por ello puede aprender solo ciertas cosas, no pudiendo aprender las de la etapa siguiente hasta que le corresponda, pero dice que es el niño quien va formando su pensamiento.

- Bruner (1983) llegó a la conclusión de que a los niños les resulta difícil el aprendizaje escolar porque no encuentran conexión con su vida. Apuesta por el aprendizaje constructivista, donde el niño es el protagonista de su aprendizaje, es quien trabaja con la información interpretando su alrededor para formar su conocimiento. Para Bruner el aprendizaje es un proceso que debe desarrollarse por etapas, conectando los conocimientos nuevos con los que ya se poseen, lo que acuñó con el término “scaffolding”.

- Según Vygotsky (1978) los adultos y el lenguaje tienen una gran relevancia. Para él, hay que tener en cuenta el desarrollo cognitivo actual y futuro de los niños, que puede ser conseguido gracias a la ayuda de otras personas que lo han adquirido.

Por otra parte, para él, el pensamiento es posterior al discurso y por eso pretende que los niños desarrollen su pensamiento a través del lenguaje. La interacción social además es un factor muy importante.

- Por último, en palabras de Ellis (1999) y otros, los niños deben conseguir la confianza necesaria para resolver tareas parecidas o novedosas en relación a las que ya se han enfrentado anteriormente, siendo necesario para ello ayudarles a razonar, organizar y recordar y es el maestro el que debe ofrecer las estrategias adecuadas en este proceso.

4.1.5. ¿Cómo se adquiere la lengua extranjera?

Krashen (1981) distingue entre la adquisición de la lengua extranjera (de forma espontánea) y su aprendizaje (supone una adquisición de las normas de la lengua a través del estudio).

La consecución del lenguaje según Krashen y Terrel (1983) se produce en tres etapas:

- Pre-producción. El niño comienza fomentando su capacidad de escucha y comprensión del lenguaje utilizando para este fin gestos y acciones. Se aconseja usar el método Respuesta Física Total para favorecer las actividades de movimiento ya que en esta etapa predomina el silencio. El input debe ser comprensible, si no, no habrá adquisición.

- Producción Temprana. El niño empieza a articular un pequeño número de frases y palabras. Debemos prestar más atención al significado que a los errores gramaticales, ya que lo importante, en este caso, es la comunicación no la corrección.

- Habla Extendida. El niño tiene la capacidad de elaborar oraciones completas y de conversar con los demás, por lo que la tarea del maestro será favorecer su fluidez.

4.1.6. La comunicación y el aprendizaje en la etapa de Primaria

Según Piaget, el desarrollo intelectual se divide en los siguientes períodos:

- Sensomotor (del nacimiento a los 2 años).
- Período de preparación de las operaciones concretas (de 2 a 11-12 años).

Este se divide en:

- Subperíodo preoperacional (de 2 a 7 años).
- Subperíodo de las operaciones concretas (de 7-8 a 11-12 años).
- Período de las operaciones formales (desde los 12 años).

Como se puede ver, la Educación Primaria abarca principalmente el subperíodo de las operaciones concretas, lo que significa que los niños “”+no han conseguido aún el pensamiento abstracto.

La comunicación y la comprensión de un idioma se pueden dar gracias, entre otros, al conocimiento de vocabulario y a su uso en un contexto adecuado y comprensible.

La comunicación será la base del aprendizaje, y la comprensión del significado del vocabulario es más sencilla cuando se utilizan elementos concretos y cuando, por distintos medios como objetos, acciones y lenguaje corporal, se puede inferir su significado sin utilizar la lengua materna.

Para Bloor (1991:129) el aprendizaje debe ser significativo, y para lograrlo los docentes podrán hacer uso de varios recursos tanto de comunicación verbal como no verbal.

Además, se debe tener en cuenta que trabajar con los temas que el alumnado conoce les motiva y de esta manera se lleva a cabo un aprendizaje significativo. En esta etapa los niños se relacionan e interactúan con los demás, lo que da pie a introducir juegos debiendo llevarse a cabo en una atmósfera agradable.

Krashen (1985) se refirió al filtro afectivo, diciendo que era un obstáculo para aprender una lengua. Si este filtro estaba bajo se favorecía su aprendizaje y si estaba alto este se veía dificultado, esto dependía de si el ambiente de aula era positivo y relajado. Se debe fomentar la autoestima del alumnado y una predisposición positiva para que sean ellos quienes quieran aprender.

Para García Arrezas y otros (1994:23), el mecanismo de adquisición de la lengua, la capacidad para aprender, está en su máximo apogeo hasta la etapa de la adolescencia, esto hace que sea el mejor momento para aprender cualquier lengua extranjera.

En esta etapa, los niños utilizan principalmente la memoria, y es por ello que el razonamiento debe ser trabajado con actividades contextualizadas (Pozuelo y Rodríguez, 1994:26). La memoria que más usan es la de corto plazo y por esta razón los contenidos deben ser revisados continuamente.

Mencionar también el “lenguaje prefabricado” del que se hace uso en esta etapa con fórmulas o expresiones memorizadas que sirve como recurso básico para participar de manera simple y comprensible en conversaciones breves que requieran un intercambio breve de información.

La enseñanza-aprendizaje del inglés debe ir precedida de una planificación por parte del docente que tenga en cuenta tanto los conocimientos y habilidades que el alumnado debe adquirir en cada nivel como la metodología que utilizará para conseguir sus objetivos, debiendo ser flexible para adaptarse a diferentes contextos.

4.1.7. ¿Qué factores influyen en la consecución de la lengua extranjera?

Nuestro país se posiciona en los últimos lugares del ranking del Eurobarómetro en resultados de aprendizaje del inglés y por ello podemos decir que todavía nos queda un largo camino por recorrer. Gracias a la lengua extranjera el alumnado ampliará sus habilidades para la comunicación y sus horizontes en cuanto al conocimiento de otras formas de vida. En el proceso de adquisición de una lengua extranjera toman parte diversos aspectos:

- Factores individuales: Muchas investigaciones apuntan que tienen gran importancia en el aprendizaje de la lengua extranjera, aunque no son válidos para argumentar por qué los habitantes de unos países la aprenden mejor que otros. Bernaus (2001:80) los clasifica de la siguiente manera:

- a) Factores biológicos:
 - o La edad.

Lenneberg (1967), desde su teoría del Periodo Crítico, afirma que el aprendizaje del lenguaje es más fácil para los niños hasta la pubertad (hasta los 12 años) porque se adquiere la base de las estructuras lingüísticas. Según este autor el desarrollo del lenguaje va a la par que el desarrollo neurológico del cerebro y su lateralización, por ello, el aprendizaje lingüístico resulta más sencillo en esta etapa, que comienza a los 2 años y se consolida entre los 5 y los 12 años.

Por su parte, Brown (1996) cree que la facilidad para la adquisición del lenguaje tiene más relación con la plasticidad neuromuscular que con la lateralización cerebral ya que, gracias a esta, al niño le resulta sencillo pronunciar de forma fluida, por lo que a menor edad esta consecución será más sencilla (Roche 1990, Piñango 1993, De Olmos 1996, Kang 2006).

Ausubel (1986), por su parte, apuesta por el aprendizaje temprano de la pronunciación y observa que el aspecto cognitivo y afectivo es diferente en niños y adultos, habiendo en los últimos más probabilidades de bloqueo afectivo.

En las primeras etapas los niños utilizan el lenguaje de forma singular para dar significado e interpretar el mundo que les rodea y los nuevos conceptos que descubren. La lengua extranjera, por ello, debe comenzar por los conocimientos que previamente el alumnado ha incorporado a su esquema cognitivo y aquellos obtenidos en su lengua materna ya que darán pie a la incorporación de otros nuevos.

o La personalidad.

Las personas somos diferentes unas de otras y esto afecta también en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera.

Los maestros deben tener en cuenta las diferencias entre los niños y potenciar todas sus habilidades al máximo aunque su predisposición será diferente ya que, según dice Bernaus (2001:84), para el alumnado extrovertido es más sencillo improvisar y obtener mejores resultados en las pruebas orales por su participación en la comunicación que para el introvertido, que obtiene mejores resultados en las pruebas escritas que el primero ya que se necesitan procedimientos más reflexivos.

b) Factores cognitivos.

Son aquellos en los que participan procesos mentales. El docente tiene un gran peso en su desarrollo ya que es el que guiará el proceso de aprendizaje del alumnado y deberá desarrollar sus capacidades. Podemos destacar algunos aspectos importantes en la cognición, como son la inteligencia, las aptitudes lingüísticas, los estilos y estrategias de aprendizaje, la percepción sensorial, la plasticidad auditiva y oral y la lateralización cerebral.

c) Factores afectivos:

Son los que contienen estados emocionales y entre ellos se puede hablar de la curiosidad, el interés, la disposición a la participación, la autoestima (en la que influirán las notas que el alumnado consiga y la estima de la lengua que se tenga en su país) y la motivación (será esencial tanto la predisposición del alumnado como la actitud y la metodología del docente).

Piaget (1976), Goodman (1989), Brown (1994), De Olmos (1996), Berko y Bernstien (1999) además añaden:

d) Factores motrices:

Implican movimientos corporales y entre ellos se puede hablar del lenguaje corporal o la motricidad, tanto fina como gruesa.

e) Factores socioculturales:

Son los que se refieren al lenguaje y a la cultura. Destacamos aquellas actividades que practicamos en nuestro tiempo libre relacionadas con el inglés como la escucha de canciones o la búsqueda de información, la comunicación con los compañeros o la disposición del alumnado a conocer otras culturas.

- Factores lingüísticos: Según la Comisión Europea los países donde se puede encontrar un mayor número de personas no nativas que hablan inglés mantienen proximidad gramatical, viéndose esto reflejado porque entre el 85 y el 90% de la población de Holanda, Dinamarca y Suecia hablan inglés mientras que en España, Italia y Francia este porcentaje se sitúa entre el 20 y el 35%.

- Factores sociales: Los datos históricos son una fuente de información que explican por qué ciertos sectores de personas o ciertos países tienen un mejor o un peor nivel de inglés.

Por otro lado, en los lugares en los que sus habitantes hablan una lengua minoritaria existe un porcentaje elevado de personas que hablan lenguas extranjeras mientras que en países donde se hablan lenguas mayoritarias este porcentaje es bajo.

En cuanto a la forma de transmitir los mensajes los países mediterráneos apuestan más por la parte teórica, al contrario que los anglo-sajones y escandinavos, que apuestan más por la parte práctica y esto se refleja en el aula (Álvarez, 2003; Biber, 2006; Agha, 2007), por lo que la sociedad tiene una gran importancia en el aprendizaje del idioma.

El dinero invertido en la educación es también algo a tener en cuenta ya que existen más personas que hablan lenguas extranjeras en los países más desarrollados y con mejor organización de sus sistemas públicos, aunque no es un factor determinante, debe ir unido a otras medidas educativas.

- Factores educativos: En principio cuanto más tiempo se dedique al aprendizaje del inglés un mayor nivel de conocimientos tendrá el alumnado, pero no siempre es así ya que España y Suecia cuentan prácticamente con el mismo número de horas del aprendizaje del inglés y el número de hablantes en Suecia cuadruplica al que existe en España.

La función de los maestros es determinante y está dirigida a las interacciones comunicativas contextualizadas. De entre las destrezas del inglés, la oral es la más compleja porque está unida a la parte interpersonal y social y necesita realizar procesos cognitivos complejos y utilizar habilidades de forma espontánea que pueden hacer que el alumnado no desee participar.

En la etapa de Primaria, las directrices se orientan a trabajar en mayor medida la comprensión y expresión oral, pero lo que predomina es la parte escrita y generalmente se evalúa al alumnado de forma escrita, por ello, la parte oral puede quedar en un segundo plano en cuanto a su motivación se refiere.

- Factores mediáticos: En nuestra sociedad tienen una gran relevancia. Las películas son un gran recurso para aprender el idioma extranjero y los países que doblan las películas a su idioma tienen un porcentaje generalmente más bajo de personas que hablan inglés. El visionado de películas en el idioma original con subtítulos tiene muchos beneficios para aprender la lengua extranjera ya que se lleva a cabo un aprendizaje espontáneo, accidental, como dicen Van de Poel y d'Ydewalle (1999).

4.1.8. La lengua extranjera en el currículo de Educación Primaria

Nuestro actual sistema educativo está regido por la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo de Educación y la Ley Orgánica 8/2015 de 8 de diciembre para la Mejora de la Calidad Educativa, que modifica a través de su artículo único la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo de Educación. Esto se concreta en el DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Los fines relacionados con la lengua extranjera que aparecen en el Artículo 2 del Capítulo I de la LOE, no modificado en la LOMCE, son los siguientes:

g) La formación en el respeto y reconocimiento de la pluralidad lingüística y cultural de España y de la interculturalidad como un elemento enriquecedor de la sociedad.

j) La capacitación para la comunicación en la lengua oficial y cooficial, si la hubiere, y en una o más lenguas extranjeras.

En el Artículo 17 del Capítulo II de la LOMCE encontramos los objetivos de etapa de Educación Primaria y los más relacionados con la Lengua Extranjera son:

d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.

f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.

Las competencias básicas que encontramos en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato son las que siguen:

1. Comunicación lingüística. Se desarrolla en las interacciones alumno-profesor y alumno-alumno, trabajando la comprensión y la expresión tanto de forma escrita como oral, además de formarse juicios críticos y opiniones.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Su trabajo en el área de inglés puede responder, por ejemplo, a la secuenciación lógica de historias.

3. Competencia digital. Las pizarras digitales, ordenadores y tablets están presentes en muchos centros y el uso de internet es una forma de buscar información, conocer la cultura de otros países o comunicarse con personas que se encuentren en otros lugares.

4. Aprender a aprender. Enseñar al alumnado las herramientas necesarias para poder adquirir conocimientos por ellos mismos y promover la comunicación ya que es una actividad que resulta básica para los seres humanos. Además, deben reflexionar sobre su aprendizaje para conocer qué y de qué manera adquieren mejor los conocimientos y habilidades.

5. Competencias sociales y cívicas. Trabajar en grupo para que los niños comprendan la necesidad de valorar todas las opiniones y ayudarse unos a otros. La lengua extranjera sirve para la interacción social y para transmitir conocimientos, además de para conocer otras culturas y relacionarse con personas que hablen esa lengua.

6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. El alumnado debe ser capaz de organizarse y planificarse a la hora de llevar a cabo las tareas que se propongan y estas deben tener en cuenta el desarrollo de su autonomía. Además, gracias a los juegos se desarrollará su imaginación y su creatividad y se incrementará su interés por la lengua extranjera.

7. Conciencia y expresiones culturales. Conocer y valorar las manifestaciones artísticas mostrando interés en ellas y respetar la cultura de los países anglosajones.

4.2.EL JUEGO

4.2.1. Introducción

El juego es algo esencial en el desarrollo de las personas que nos acompaña toda la vida y que utilizamos tanto para el ocio como para el aprendizaje. En este punto tenemos que hablar de dos conceptos para no incurrir en un error, el aprendizaje lúdico y el juego, porque el juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

Comenzamos definiendo los juegos didácticos, que son las actividades contextualizadas que los docentes proponen en sus asignaturas en las que se debe hacer uso tanto del idioma como de cierto vocabulario específico para desarrollar el aspecto lúdico y el educativo.

Tal y como señala el neurocientífico Mora (2014), el juego es “el disfraz del aprendizaje” e Imeroni (1986) dice en su artículo “El juego como medio educativo” “no puede haber educación sin juego, no juego sin educación”, por ello, como maestros debemos aplicar en las aulas esta forma de enseñanza.

4.2.2. Evolución del juego a lo largo de la historia

El juego ha estado presente siempre en la vida del hombre y ha supuesto en todas las épocas una forma de expresión que ha facilitado el desarrollo personal. Su evolución a lo largo de la historia es evidente pero su esencia ha permanecido porque produce un sentimiento de bienestar a la vez que supone una herramienta básica para la interrelación en las distintas sociedades tal y como se puede ver en la revista digital “Evolución del juego a lo largo de la historia” (2010) de Sáez Rodríguez y Monroy Antón:

- El Paleolítico:
 - Se considera esencial para el desarrollo de la sociedad y para el desarrollo físico y psíquico del individuo.
 - Es el origen de reglas y organización social.

- En la Prehistoria:
 - Juego por placer, diversión y fuerza física.
 - Juego asociado a lo mágico y religioso.
 - Juguetes vinculados a estos ítems: Fetiches, sonajeros y carracas para ahuyentar los malos espíritus.
 - Carreras, saltos, luchas, levantamiento de rocas, etc.
- En el año 4000 a.C.:
 - Juegos en fiestas que se asocian al poder económico de quien los organiza.
 - Aparecen juegos de estrategia.
 - Equitación, jabalina, juegos de pelota...
- En el año 3000 a.C.:
 - Se establecen sitios concretos para desarrollar los juegos.
 - En Egipto: deportes, bolos, malabares y juegos de pelota.
- En el año 2000 a.C.:
 - La India tiene el control cultural y aparecen juegos como las canicas.
- En el año 1000 a.C.:
 - Mayor peso del sentido lúdico frente al mágico-religioso.
 - Juegos de pelota especializados según los distintos pueblos (mayas, aztecas, etruscos, indios) como origen del deporte actual.
- En Grecia:
 - El juego y la competitividad como culto a los Dioses.
 - Juegos físicos, competitivos, con reglas obligatorias, base de la estética y la moral.
 - Sentido del ocio y el espectáculo y protagonismo de la fuerza y variedad de juegos deportivos.
 - Juguetes infantiles: pequeños guerreros, aros, pelotas...

- En Roma:
 - El juego tiene un papel básico tanto en la sociedad como a nivel individual.
 - Dimensión lúdica del juego como descanso del trabajo, como forma de ocio y diversión.
 - El circo romano, el teatro y el anfiteatro impulsados por el Estado.
 - Juegos circenses y de gladiadores, balanzas y columpios, juegos de pelota y juegos deportivos.
 - Peonzas, pelotas, dados y canicas.
- En la Edad Media:
 - Juguetes básicos y sencillos: soldados, muñecos toscos y marionetas.
- En el Renacimiento y el Barroco:
 - Colecciones de soldados de plomo.
- En el siglo XIX:
 - Fabricación masiva de juguetes por la revolución industrial y mayor poder adquisitivo.
- En los siglos XX y XXI:
 - El desarrollo tecnológico marca la forma de jugar y los juguetes.
 - Fabricación en cadena de ordenadores, consolas y videojuegos.

4.2.3. Los niños y los juegos

Es fundamental que los juegos que se vayan a utilizar en clase sean adecuados o estén adaptados a la edad de los destinatarios, pues un juego puede ser perfecto para los niños de una edad, pero un auténtico fracaso si se aplica a niños de otras edades porque no lo entienden o no les motiva. Auerbach (2006:149) estableció una relación entre las edades que comprende la Educación Primaria y los juegos que se pueden realizar en clase:

- A los 5 años empiezan a utilizar la lectura y la escritura y tienen un mejor control muscular a la vez que mejora su autonomía. Cada vez pasan más tiempo jugando con sus compañeros y menos con juguetes de manera individual. Ya se pueden iniciar actividades más complejas, creativas y artesanales y son capaces de representar historias.

- A partir de los 6 años disfrutan de juegos con más actividad y competición así como de juegos en los que prima un espíritu cooperativo y de equipo, de juegos que requieren movimiento (correr, saltar, lanzar), de juegos en los que son necesarias las habilidades numéricas simples y de los deportes. Es una edad perfecta para la pintura y el dibujo y también para los rompecabezas, puzles o manualidades.

- Con 7 años a los niños les gusta realizar cosas relacionadas con el arte y las manualidades. Es una época de fantasía en la que disfrutan con la magia y los trucos y con el aprendizaje de nuevos conocimientos de otras épocas y lugares. El teatro y la representación son muy adecuados a esta edad.

- La edad de 8 años supone unos pequeños cambios; hay un mayor dominio del lenguaje por lo que recitar, interpretar o exponer en clase resulta adecuado. La imaginación y el mayor dominio de la escritura favorece la creación de historias y cuentos. Disfrutan de actividades en grupo pero es importante que las reglas estén claras para evitar conflictos.

- Con 9 años la interacción con los compañeros es muy importante y les gusta formar parte de un equipo y utilizar códigos secretos. A esta edad tienen mayor capacidad de organización y mayor destreza tanto manual como lingüística (adivinanzas, trabalenguas...), por lo que manualidades de todo tipo, puzles, rompecabezas, modelados, cerámica... serán adecuados.

- De 10 a 12 años se producen muchos cambios psicofísicos y el grupo y su aceptación en él es una de sus grandes preocupaciones. Se pueden utilizar distintos tipos de juego como juegos de equipo, juegos de mesa y cartas, juegos de palabras o juegos de ordenador.

Se inicia el placer por la lectura, sobre todo las historias de aventuras, y también por la poesía, los cómics o las canciones. Las interrelaciones entre compañeros son esenciales y el papel del maestro básico para potenciar que todos los niños estén integrados.

4.2.4. Clasificación de los juegos

El juego evoluciona en paralelo al desarrollo cognitivo, social y motriz y es este aspecto el que utiliza Ortí (2004) en su clasificación del juego:

➤ Periodo de ludoegocentrismo (2-6 años). El niño juega solo e investiga cómo comportarse con otras personas y objetos. Los juegos son sencillos, por lo que se llaman juegos de organización simple, y centrados en el niño.

➤ Periodo de competición y cooperación ludopráctica (6-12 años). Principalmente el niño juega en grupo con sus iguales y las reglas son cada vez más importantes. Descubren la competición y el juego central es aquél en el que se realizan actos heroicos. Después la cooperación es la opción preferida de juego aunque todavía no está totalmente organizada. Este periodo se divide a su vez en otros tres:

- El juego reglado y social (6 a 8 años): Destaca la autonomía que consigue el niño y el juego con sus iguales se basa en reglas que ellos fijan.
- El juego competitivo (8 a 10 años): Se afianzan las relaciones sociales. La competición es lo que más les gusta pero es necesario trabajar juegos cooperativos, entre otras razones, porque se hacen más evidentes las diferencias entre niños y niñas.
- El juego de ejercitación (10 a 12 años): Se mejora el aspecto lúdico, se comienzan a practicar los juegos deportivos y se producen diferencias entre los niños y las niñas, por lo que la coeducación y la integración tendrán un papel muy importante.

➤ Periodo de establecimiento y desarrollo del acuerdo ludopráctico (desde los 12 años): Se aceptan las normas acordadas en grupo y los juegos están cada vez más estructurados y definidos. Además, se comienzan a practicar los deportes colectivos.

Toth (1995:48) divide los juegos en:

- Competitivos: En ellos los participantes tratan de llegar a la meta en primer lugar. Crean mucho interés pero a la vez descontrol en el aula, por ello no hay que abusar de su puesta en práctica y su repetición reiterada puede conllevar a la pérdida de ese interés.

- Cooperativos: En ellos los participantes tienen el mismo objetivo y para conseguirlo tienen que trabajar en equipo. Crean una atmósfera distendida en la que la comprensión está presente.

Podemos también clasificar el juego, según Hadfield (1987), atendiendo a su funcionamiento:

➤ Juegos de vacío de información: Tienen dos posibilidades, ser unívocos o recíprocos. En los primeros un participante cuenta con la información que su pareja necesita y en los segundos ocurre lo mismo pero también al contrario (uno tiene la información del otro y viceversa).

➤ Juegos de averiguación: Pueden utilizarse juegos para adivinar donde solo un miembro del grupo tenga la información que los demás necesitan o donde todos tengan una parte de la información.

➤ Juegos puzle: En ellos la finalidad es que los participantes encajen todas las piezas gracias al trabajo conjunto del grupo.

➤ Juegos de jerarquización: Son aquellos en los que los participantes deben enumerar una serie de ítems según su importancia explicando las ideas y opiniones de cada uno de ellos.

➤ Juegos para emparejar: En estos, los participantes deberán describir sus fotos o cartas para encontrar a la pareja que tiene esa misma foto o carta.

➤ Juegos de selección: Los participantes tienen distintas opciones. Solo una de estas es general para todo el grupo y la deberán descubrir por medio del diálogo.

➤ Juegos de intercambios: Los participantes necesitan una serie de productos para conseguir un objetivo y deberán intercambiarlos por otros que poseen pero que no necesitan.

➤ Juegos de asociación: En ellos la finalidad es que los participantes averigüen quienes forman parte del mismo grupo.

➤ Juego de roles: Cada participante tiene un papel con pautas sobre cómo actuar en consonancia al personaje ficticio que le haya tocado ser.

➤ Simulaciones: Se crean contextos reales en los que todos los participantes puedan interactuar unos con otros.

Según el objetivo que persigan, Lewis y Bedson en 1999 hicieron la siguiente división:

- o Los juegos centrados en la precisión o juegos de control del lenguaje.

En ellos se busca trabajar los elementos lingüísticos aprendidos recientemente y la pronunciación, vocabulario y gramática detalladamente utilizando para ello la repetición de partes del lenguaje.

Se basan generalmente en acumular la mayor cantidad posible de puntos para ganar y pueden tener como objetivo tanto la comprensión como la producción siendo también muy propicios para desarrollar la memoria. Además, son una gran herramienta durante el periodo silencioso del alumnado ya que hay juegos en los que los niños deben escuchar o leer ciertas palabras o frases y, por tanto, no se trabaja la producción.

En los juegos el lenguaje a utilizar debe ser contextualizado y previamente seleccionado ya que no se basan en repetir frases o palabras sin sentido. El agrupamiento también tendrá gran importancia, siendo los pequeños grupos uno de los más deseados porque de esta manera podrán recordar entre todos los elementos necesarios y todos estarán participando.

- o Los juegos centrados en la fluidez o juegos de control de la comunicación.

Generalmente existe un vacío de información y se realizan o se resuelven por medio de la cooperación del alumnado en parejas o pequeños grupos. El lenguaje que se va a tener que utilizar debe enseñarse y practicarse antes de comenzar el juego para que después los niños puedan usarle de manera autónoma.

Hay que tener en cuenta que los juegos tienen que estar integrados con el lenguaje que se está estudiando y los maestros deben organizar y clasificar sus juegos según los aspectos que deseen trabajar. Además, todos los niños deben tener una tarea para realizar.

Auerbach (2006:86) nos propone una clasificación atendiendo a los recursos necesarios:

- Sin ningún recurso: Juegos de escucha o adivinanzas como puede ser “Listen and do”.
- Con papel y lápiz o en la pizarra: Juegos de ortografía como por ejemplo “Consequences”.
- Juegos de dibujar: En ellos hay que describir, clasificar, pintar o dibujar, como “Picture dictation”.

- Con tarjetas en las que haya escritas palabras: Por ejemplo “Domino” o “Read and classify”.
- Con tarjetas en las que haya escrita parte de una frase: En estos juegos se tienen que unir fragmentos de frases (pregunta-respuesta, problema-solución o causa-efecto) para formar una sola. Se puede mencionar el “Pelmanism”.
- Con dados: En ellos hay dibujos o palabras que el jugador debe nombrar, como “Emotions dice” o “Story cubes”.
- Juegos de mesa: Por ejemplo el “Scrabble”.
- Con tablas o matrices: En estos juegos hay una información que no se sabe. Cada participante anota el lugar en el que sitúa sus objetos de forma que únicamente lo sepa él. Por ejemplo en esta clasificación se encuentra el juego de “Battleships”.

4.2.5. Las fases del juego

Los juegos tienen tres fases:

- Instrucción. En ella se deben explicar las reglas de forma fácil y breve y exigir un nivel de inglés en la interacción del alumnado adecuado al grupo. Es recomendable la explicación paso a paso, la ejemplificación con uno o dos niños para cerciorarnos de que todos entienden el procedimiento del juego o cualquier otro recurso que lo facilite como la mímica o la pizarra.
- Organización de la clase. Deben participar todos los niños la mayor parte del tiempo, por lo que los juegos de eliminación no siempre serán los mejores debido a que algunos niños estarán una buena parte del tiempo sin nada que hacer. Las actividades que utilizan el método “Total Physical Response” podrán ser una buena opción ya que involucrarán a todo el alumnado, que deberá llevar a cabo respuestas físicas según las directrices que escuche.
- Juego. En esta fase se comprueba la eficacia de las anteriores y se enseña al alumnado el lenguaje necesario en el juego, tanto en el propio juego como el que puede surgir en la comunicación que le rodea.

4.2.6. El buen funcionamiento del juego

Tyson (1998:1) y Castañeda (2011) han publicado una serie de recomendaciones para el buen funcionamiento de los juegos:

✓ Deben ser divertidos y conseguir que todo el alumnado participe con interés. Se debe evitar que participe un pequeño número de niños mientras los demás no tienen tareas para llevar a cabo.

✓ Debe crearse un contexto de comunicación real donde todos los niños participen en una atmósfera distendida y positiva.

✓ Deben favorecer la adquisición de la lengua extranjera, utilizando esta para la comunicación entre el alumnado y entre el alumnado y el maestro consiguiendo una gran motivación.

✓ Deben posibilitar el conocimiento de la lengua extranjera de forma flexible y utilizar la competencia amistosa.

✓ Deben poderse utilizar para descubrir los conocimientos previos sobre algún tema, para aprender, para repasar o para identificar las dificultades.

✓ No se deben prolongar mucho ni realizarse para completar el tiempo que dura la clase y el nivel de dificultad del lenguaje debe estar adaptado a los distintos grupos.

✓ No deben desmoralizar a los niños que no ganen.

Los juegos deben ser aptos para todo el alumnado sin que entrañen una gran dificultad en el lenguaje, en su explicación o en su puesta en práctica, además de lúdicos y motivadores, por lo que deberemos elegir los juegos que más se adecúen teniendo en cuenta todas las características de los destinatarios para alcanzar el objetivo deseado.

Los niños en el aula, mientras juegan, deben tomar un papel activo en su aprendizaje y el maestro les observará para guiarles, cerciorarse de que los intercambios se producen en inglés, conocer las dificultades que surgen para dar las explicaciones pertinentes y hacer hincapié en las más importantes... Pero también para valorar su trabajo, la marcha del juego, qué juegos son los que más gustan entre el alumnado y cuáles son los que mejor se adaptan a ellos...

Esta actitud activa del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje es ratificada por dos neurolingüistas, O'Connor y Seymour, ya que según ellos "recordamos un 90% de aquello que hacemos, un 10 % de lo que leemos, un 20 % de lo que oímos, y un 30% de lo que vemos" (1992:194).

Durante el juego no hay que corregir a los niños porque si no la motivación y el desarrollo del juego se verán afectados. Además los protagonistas deberán ser los niños, no el maestro, este será un guía que les ayudará a superar los obstáculos con los que se puedan encontrar para conseguir los objetivos que se ha propuesto previamente, pero no debe pensar que los niños trabajan de forma autónoma.

Los juegos aunque sean una actividad motivante para el alumnado que consiguen una mayor participación, creatividad y relajación pueden conllevar también a la frustración o al desánimo cuando el alumnado comprueba que no realiza correctamente su participación en el juego, entonces el maestro debe normalizar la situación diciendo que es un juego y que equivocándose se aprende.

4.2.7. Beneficios del juego

Gracias al juego el alumnado puede desarrollarse en todos sus planos y algunos de los autores que hablan de sus beneficios son Torres (1999b: 56 y ss.), Cromwell (2000), Manzano Lagunas (2005), Ramallo Ruiz (2005), Stephens (2009) y Wenner (2009). Los planos en los que el juego tiene una influencia positiva son:

➤ **Afectivo:**

- Proporciona una gran motivación promoviendo la participación incluso de los niños más tímidos ya que reduce el filtro afectivo controlando la ansiedad.
- Crea una atmósfera distendida y cercana entre el maestro y el alumnado en la que todos tienen la posibilidad de expresarse libremente, se pueden trabajar experiencias difíciles y donde la diversión está presente.
- Fomenta la competencia comunicativa mediante la creatividad y la espontaneidad.
- Gracias a él se trabajan las técnicas de resolución de conflictos y problemas derivados de conductas agresivas o de identificación o alteración de la sexualidad infantil.
- Produce satisfacción y entretenimiento y conlleva en ocasiones un gran esfuerzo para conseguir los objetivos marcados.
- Fomenta la subjetividad, dirige las energías de forma positiva y libera las tensiones.

➤ Cognitivo:

- Fomenta la atención, concentración, rendimiento, memoria, imaginación y creatividad.
- Sirve para identificar los puntos débiles de los niños, para reforzar, para ampliar, para revisar o para enseñar nuevos contenidos.
- Gracias a él se trabaja la comunicación y el lenguaje y las habilidades de escucha, lectura y escritura.
- Trabaja cualquier aspecto que el alumnado deba aprender (vocabulario, gramática...) de forma encubierta.
- Gracias a él se generan zonas de desarrollo potencial y se impulsan las capacidades de pensamiento.
- Ayuda en la resolución de problemas, el descentramiento cognitivo y la diferenciación de lo real y lo fantástico.
- Fomenta el pensamiento abstracto y tanto la comprensión como la estructuración del alumnado y de su mundo exterior.

➤ Motriz:

- Mejora la coordinación motriz y visomotora.
- Descubre nuevas sensaciones y habilidades motoras.
- Configura la imagen del esquema corporal y progresivamente se va dominando tanto el cuerpo como el mundo externo del niño.
- Aumenta la autoconfianza al adquirir control sobre ciertos aspectos.
- Promueve la habilidad de imitación.
- Produce una evolución de varios sectores: El cuerpo, los sentidos, la fuerza, el control muscular, la coordinación, la independencia motriz y el equilibrio.
- Trabaja las habilidades y la agilidad.
- Contribuye al desarrollo de la motricidad tanto gruesa como fina gracias al manejo de algunos objetos, su precisión y destreza.

➤ Creativo:

- Expresión, fantasía y creatividad son tres aspectos muy presentes en los niños y el juego las desarrolla dando rienda suelta a su imaginación.

➤ Social:

- Favorece el control de la agresividad y de la tolerancia interracial.
- Mejora el autoconocimiento y el autoconcepto.
- Ayuda a adquirir estrategias de interacción social y conductas prosociales.
- Entrena al niño para acceder al mundo de las personas adultas y del trabajo.
- Promueve el aspecto moral en el que se incluye la voluntad, el autodomínio y el aprendizaje de las normas de comportamiento.
- Participa en el desarrollo de la adecuación tanto social como emocional.
- Promueve la comunicación, la cooperación, los vínculos y la autoconfianza en uno mismo.
- Fomenta la participación, la responsabilidad y la democracia.
- Mejora la atmósfera que le rodea posibilitando la libre expresión y un ambiente relajado.
- Fomenta la parte positiva, la asertividad, y reduce las negativas, las pasivas y violentas.

4.3.LOS JUEGOS EN LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA EXTRANJERA

Hasta hace relativamente poco la enseñanza del inglés se ha llevado a cabo con métodos monótonos y nada motivantes para el alumnado.

Ahora el aprendizaje de la lengua extranjera se produce de forma agradable y amena, además de contextualizada, para facilitar la comprensión del alumnado. Para conseguirlo, el juego es uno de los recursos clave, ya que sirve para el ocio, pero también, por supuesto, para la adquisición de la lengua. Este no es rígido, sino que se puede utilizar para diferentes cometidos y en cualquier momento en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego en la clase de inglés no solo permite la adquisición de conocimientos lingüísticos, también de conocimientos socio-culturales, y gracias a él se pueden llevar a cabo actividades contextualizadas que requieran del uso de la comunicación. Además, Wright añade que “los juegos ofrecen a los participantes confianza en sí mismos y en sus capacidades” (1984:46).

Muchos autores como Moor (1981), Erikson (1982) o Winnicott (1986) creen que los niños tienen una mejor predisposición, concentración y motivación en la clase de inglés cuando los materiales que se van a usar no son artificiales como los libros de texto, sino auténticos como juegos o imágenes, y aumenta la participación.

Los niños, gracias a los juegos, tienen mejor concentración y rendimiento porque cuando saben que un contenido les servirá para posteriormente jugar ponen todos sus sentidos en la explicación que el maestro lleva a cabo. Pero debemos tener en cuenta que lo que debemos hacer es fijarnos unos objetivos concretos que los niños deban conseguir, utilizar el juego para lograrlo además de para motivar al alumnado en su proceso de aprendizaje de la lengua inglesa y elegir la mejor forma de utilizarlos para aprovecharlos al máximo.

Los juegos son una fuente posibilitadora del aprendizaje de las distintas culturas, lo que les da un papel muy importante a la hora de aprender tanto otras lenguas como la nuestra propia.

Los juegos tienen una serie de reglas que debemos respetar para su buena marcha y en el aula de la lengua extranjera una norma fundamental será la utilización de esa lengua.

Debido a los muchos beneficios del juego en el desarrollo del alumnado en todas sus facetas, los maestros deberían utilizar esta "metodología" durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado y así potenciar su desarrollo integral. El juego rompe con la rutina, por lo que es un aliciente para el estudiante ya que le motiva y crea una atmósfera distendida, lúdica y agradable donde las actitudes positivas hacia la lengua extranjera están generalmente presentes, es una alternativa a los tradicionales métodos de enseñanza de la lengua inglesa.

En la etapa de Educación Primaria se pretende alcanzar una competencia comunicativa en la lengua extranjera y lo que proponemos es "jugar con el inglés" para lograrlo. Gracias al juego, además, conoceremos las inquietudes del alumnado y sus conocimientos ya que estos se expresan por ser una actividad libre y en la que se puede utilizar una imaginación sin límites. Utilizando el juego los niños potenciarán también su creatividad porque deberán hacer actividades tales como dibujar, pintar o cantar. Una consideración a tener en cuenta es la interdisciplinariedad del inglés con las otras áreas ya que es una forma de adquirir los contenidos programados en la que el desarrollo cognitivo jugará un papel muy importante.

4.3.1. ¿Por qué utilizar el juego en la enseñanza del inglés?

Los juegos pueden utilizarse como medio de enseñanza en la clase de inglés con personas de todas las edades. Estos tienen muchas ventajas como se puede ver en la obra “100 juegos y actividades lúdicas para enseñar inglés” de Moreno Mosquera.

- Razones de orden psicológico:
 - Incrementan la creatividad y la imaginación.
 - Mejoran algunas capacidades mentales y de interacción social.
 - Crean un sentimiento de libertad para expresar opiniones.
 - Facilitan la existencia de un clima agradable en el que el alumnado se pueda expresar con naturalidad y el temor al error disminuya.
 - Favorecen la autonomía y la adquisición del conocimiento, haciendo que sea más fácil de alcanzar y recordar.

- Razones de orden pedagógico:
 - Pueden utilizarse en personas de todas las edades y producen motivación, por lo que la predisposición para aprender será mejor.
 - En el aprendizaje el protagonista es el alumnado y se da más importancia al contenido que a la forma.
 - Se utiliza una “metodología” para favorecer la interacción utilizando distintos estilos de aprendizaje.
 - Generan diversión y, por eso, el alumnado recuerda más eficazmente los contenidos.
 - Dan lugar a la participación y la cooperación en un clima positivo, ayudándose unos niños a otros y estableciendo una conducta adecuada.
 - Cuando tenemos como objetivo trabajar el lenguaje los juegos nos pueden ayudar a centrar el interés del alumnado en otro aspecto aunque practiquemos el primero.

- Razones de orden lingüístico:
 - Utilizan la lengua extranjera en interacciones auténticas.
 - Establecen ciertas normas sociales de las conversaciones, como saber esperar el turno de palabra.
 - Practican las habilidades, estructuras gramaticales, vocabulario y fonética de la lengua extranjera en contextos significativos.

Los juegos son también importantes para la enseñanza de valores como el respeto y la responsabilidad.

La lengua extranjera no tiene que ser considerada como un conjunto de reglas a estudiar sino como la consecución de destrezas verbales y escritas adquiridas de forma práctica para interactuar con los demás y para conseguir información.

Mediante el juego el alumnado puede comprobar que el inglés le servirá para desenvolverse en el mundo en el que vive y le servirá para potenciar el desarrollo tanto de la parte cognitiva como de la práctica y de la actitudinal y es una estrategia excelente en la enseñanza pero hay otras actividades y métodos lúdicos que podemos utilizar.

4.4.OTRAS MANERAS DE APRENDER DE FORMA DIVERTIDA

No solo los juegos son un gran recurso a utilizar en la clase de lenguas extranjeras, hay otras actividades lúdicas que pueden ser muy acertadas, ya que tal y como dice Uberman (1998:20), “motivan, entretienen y enseñan al niño a descubrir y valorar la belleza del lenguaje como medio de comunicación”. Estas pueden ser utilizadas como “juegos” en el aula con sus mismos objetivos y filosofía y algunas de ellas pueden ser las que siguen:

4.4.1. Cuentos y cómics.

Desde edades muy tempranas los niños sienten atracción por los cuentos. Estos son diferentes para las distintas edades y también aparecen los cómics, que les entretienen y les ayudan en su aprendizaje.

- Cuentos.

Según dice Cameron (2001), los cuentos crean un mundo imaginario a través del lenguaje para introducir en él a los niños y conseguir un aprendizaje. Las historias son algo que nos gusta y, por ello, este recurso será excelente para progresar en el inglés de una forma significativa y auténtica.

Wright (1997) añade que los cuentos favorecen la imaginación, las habilidades lingüísticas y la motivación, suscitan un aprendizaje del inglés desde edades tempranas.

Para Garvie (1990), son “vehículos” fundamentales para aprender la lengua materna y por esta razón también lo extrapola al aprendizaje de la lengua extranjera, y según López (1996) y Mourão (2009) los cuentos se deben utilizar en la clase de inglés (Anexo 1) por varias razones:

- Razones socio afectivas:

- Son un recurso muy aceptado y utilizado entre los niños y les facilitan la comprensión de su entorno y su participación en él con los demás.

- Fomentan una predisposición positiva hacia la lengua extranjera y un alto nivel de motivación porque sus historias y la forma de contarlas son predecibles.

- Ayudan a desarrollar la confianza y la parte social y emocional de los niños en comunidad, creando distintos sentimientos que se comparten con los demás alumnos.

- Son un recurso lúdico que se puede aprovechar para crear en el alumnado una predisposición positiva hacia la lengua inglesa si con ellos se consigue una buena motivación y para trabajar la imaginación y la creatividad. La repetición de un mismo cuento es algo que gusta a los niños.

- Razones cognitivas:

- Son interdisciplinarias, por lo que enriquecen mucho la formación del alumnado. Mejoran varios aspectos que son importantes en el proceso de aprendizaje de los niños como la escucha, la concentración, la predicción, el planteamiento de hipótesis o el desarrollo conceptual.

- Necesitan de la utilización de estrategias cognitivas y estas se facilitan por medio de las ilustraciones, por la ayuda visual que aportan.

- Trabajan diferentes tipos de inteligencia, principalmente la inteligencia emocional, que colaboran en el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera del alumnado.

- Fomentan la creatividad y la imaginación al involucrarles en la historia que relatan y al analizar todo lo que la rodea, como sus ilustraciones y personajes.

- o Razones lingüísticas:

- Crean un contexto propicio para el aprendizaje del inglés.

- Su escucha permite la adquisición del ritmo, la pronunciación y la entonación de la lengua extranjera y el objetivo del alumnado es interpretar su significado.

- Con ellos se pueden trabajar las cuatro destrezas del inglés, que son la comprensión y expresión oral y escrita.

- La clave para conseguir una comprensión y adquisición sencilla de ciertas estructuras gramaticales contextualizadas y también del vocabulario es su repetición, y es una estrategia que se utiliza en los cuentos.

- Se salen de la rutina del aprendizaje del inglés y se pueden utilizar como un recurso complementario a la metodología del docente o como actividad inicial de una unidad.

- o Razones culturales:

- Pueden hablar sobre aspectos universales que invitan a la reflexión de los temas importantes para el alumnado, trabajando la empatía y la interpretación de las emociones y las opiniones.

- Muestran la cultura de sus autores e ilustradores, lo que es muy útil para trabajar y enriquecer el aspecto cultural de los niños.

- o Razones estéticas:

- Los cuentos con ilustraciones enseñan a “leer las imágenes”, a comprender su significado, no basándose únicamente en su lenguaje escrito.

- Desarrollan también la parte artística del alumnado ya que muestran sus ilustraciones y de esta manera pueden ir formando su apreciación crítica.

- Cómics.

El cómic es un recurso muy útil y muy motivador para la enseñanza del inglés pero no es algo novedoso, lleva existiendo desde hace años.

En él se unen las imágenes y las palabras, lo que llama la atención de los lectores, y su lenguaje suele ser sencillo. Además, posibilita la enseñanza y revisión de palabras anteriormente vistas de una forma contextualizada.

Tal y como describe Rodríguez (1988), una de sus ventajas es la posibilidad de deducir el vocabulario a través de las imágenes o los dibujos y al contrario. En el aula se pueden realizar algunas actividades para trabajar el cómic, como pedir a los niños que dibujen ciertos elementos y así conocer los “globos”, las viñetas, la historieta, las onomatopeyas... de esa forma se trabajará el análisis que el alumnado tiene que llevar a cabo cuando se enfrenta a una actividad como esta.

Uno de los aspectos que desarrollan es la memoria. Gracias a las imágenes asociamos la parte del lenguaje que contienen pero además hacemos un estudio de las situaciones comunicativas, por lo que se pueden trabajar todos los niveles de la lengua (fonético, pragmático...).

Gracias al cómic el alumnado puede trabajar tanto en grupo como de forma individual y fomentar sus habilidades creativas y críticas. A la hora de leer un cómic también se desarrollan habilidades como la abstracción y la síntesis. Utilizando un texto conocido por los niños se consigue que estos lo entiendan y usen su vocabulario, trabajando tanto sus competencias comunicativas como sus destrezas.

También se pueden trabajar los diferentes puntos de vista del autor y lo que quiere transmitir y otro aspecto que se puede incorporar es el humor. Además, desarrolla la lectura literal y crítica, la comprensión lectora, la adquisición de nuevo vocabulario y la caligrafía.

El cómic es interdisciplinar, se pueden trabajar contenidos de cualquier asignatura, y gracias a él se favorece la imaginación por medio de la lectura teniendo en cuenta el nivel y los intereses del alumnado.

4.4.2. Manualidades.

Las manualidades trabajan la parte artística del alumnado y es algo que generalmente gusta a todos, por lo que su utilización en el aula será acertada para aprender inglés y realizar intercambios comunicativos.

El uso de las manualidades (Anexo 2) nos puede ayudar principalmente a motivar al alumnado y a buscar un punto de partida sobre el que desarrollar un aspecto concreto que queramos trabajar (fomentar la conversación, adquirir un determinado vocabulario, conocer costumbres inglesas, utilizar estructuras gramaticales concretas, realizar diálogos, etc.). Con las manualidades los niños aprenden sin darse cuenta áreas del lenguaje que van desde seguir direcciones hasta vocabulario de todo tipo, pasando por aprender a escuchar, recordar secuencias de acción o eventos pasados.

Se pueden aplicar desde los niveles más bajos hasta los más altos, utilizando recursos más o menos complejos en función de las distintas edades.

A través de las manualidades conseguimos, por tanto, motivación, que el alumnado exprese sus habilidades y destrezas y desarrolle su creatividad e imaginación, y a la vez nos servirán de excusa para incidir en objetivos concretos sobre la enseñanza del inglés como la práctica de diálogos reales llevando a cabo una conversación con auriculares realizados con dos envases de yogurt.

Resulta, además, muy adecuado adaptarlas a las distintas épocas o acontecimientos especiales a lo largo del curso escolar: otoño (manualidades con hojas secas), Pascua (decorar huevos de pascua), Halloween (calabazas), Navidad (Papá Noel, Reyes Magos), Carnaval (disfraces), primavera (flores), cumpleaños, etc.

Podemos utilizar también vídeos en inglés que expliquen cómo realizar la manualidad o interpretar las instrucciones de un texto en inglés.

Tendremos en cuenta que para cada manualidad es necesario un antes (programando con antelación para disponer de todos los materiales necesarios, que deben ser simples, económicos y fáciles de conseguir), un durante (la seguridad tanto de los materiales a utilizar como de las posibles alergias tanto a materiales como a ingredientes) y un después (son interesantes las manualidades que nos sirvan para realizar otras actividades), es decir, se requiere un proceso que debemos programar para sacarle el máximo rendimiento a la actividad.

Una opción muy adecuada en primaria es utilizar materiales que en el hogar irían a la basura (tapones, cartón, rollos de papel, envases) por no suponer gasto, porque todos

los niños lo tienen en casa y porque nos permite tratar el tema de la ecología y los términos utilizados (acid rain, ozone layer, recycled...).

Elaborar juguetes con material de desecho es una de las actividades que puede resultar más motivadora.

Las manualidades suponen, por tanto, un recurso imprescindible también en la enseñanza de la lengua extranjera principalmente por la importancia de tocar y sentir aquello que estamos aprendiendo. El alumnado interioriza mucho mejor si manipula aquellos elementos que está estudiando.

4.4.3. Canciones y rimas.

Existen canciones y rimas muy distintas y utilizadas para diversos fines y, como maestros, nuestra tarea será escoger las más adecuadas según los objetivos que el alumnado deba conseguir.

- Canciones.

La música es un gran recurso para el aprendizaje porque fomenta la creatividad y la imaginación y desde estas habilidades también trabaja otras como la atención, la inteligencia, la memoria y el lenguaje.

Gracias a la música, tal y como describe Levitin (2006) en su obra “Tu cerebro y la música”, el cerebro lleva a cabo un aprendizaje significativo y rápido y tiene varios beneficios en los distintos campos:

- Cognitivo: Fomenta la memoria, la atención, el aprendizaje de lenguas extranjeras y las cuatro destrezas básicas.
- Físico: Ayuda a relajarse y a dominar la respiración.
- Afectivo: Promueve la motivación, la empatía, la sensibilidad y la autoconfianza, disminuye la ansiedad y mejora el dominio y la exteriorización de los sentimientos.
- Fisiológico: Puede cambiar los estados de ánimo.
- Social: Ayuda en la socialización y en el fomento de la tolerancia, comunicación y escucha.

Por medio de la música se mejoran las habilidades tanto de comprensión como de expresión y en la clase de lengua extranjera se puede destacar el desarrollo de las destrezas tanto auditivas como lingüísticas y memorísticas al retener la letra de las canciones.

La música puede enseñar cultura en las clases de lengua extranjera (canciones populares) y todos los demás aspectos de una lengua (vocabulario, gramática, pronunciación...) dando lugar a un aprendizaje significativo y constructivo, pero no se debe trabajar como una actividad aislada, sino como una actividad interdisciplinar que permita trabajar los aspectos que el maestro desee.

La utilización de la música instrumental ambiental en la clase de inglés conlleva a la relajación, concentración y reducción del ruido (Toscano-Fuentes, 2011; Fonseca-Mora, 2002a) y a la modificación de la presión arterial, la respiración, el pulso y la actividad en general (Bancroft, 1985).

Con un entrenamiento programado y organizado se mejora tanto la conciencia fonémica (Overy, 2003; Ehri, Nunes, Willows, Schuster, Yaghoub-Zadeh y Shanahan, 2001; Lonigan, Burgess y Anthony, 2000) como la discriminación auditiva (Turnipseed, 1976) y rítmica (Ducorneau, 1988; Campbell, 1998), con lo que a su vez se promueven las prácticas lectoras. A esto, Fonseca (2002b) añade el ritmo que la música da a las palabras y el reconocimiento de los sentimientos que suscita.

Ciertos elementos de la música tales como la rima, el ritmo y las melodías facilitan la memorización de la letra (Falioni, 1993) y sus fonemas y acentos favorecen su conciencia fonémica y su pronunciación (Cardenas-Hagan, Carlson y Durodoloa, 2007; Lightbown y Spada, 2006). Fonseca (2000) mantiene que la melodía no sirve solamente para trabajar la pronunciación, sino todos los aspectos de la lengua extranjera.

Con las canciones se trabajan las cuatro destrezas de la lengua extranjera (Toscano-Fuentes, 2011; Thain, 2010; Jolly, 1975), la gramática, el vocabulario y la pronunciación, pudiendo salvar así ciertos obstáculos que se pueden encontrar en la lengua extranjera.

Con ellas, tal y como asegura Toscano-Fuentes (2011:188), se desarrollan los dos hemisferios cerebrales: el izquierdo (la pronunciación y comprensión de las palabras, el ritmo y la práctica) y el derecho (el timbre, los sentimientos y la expresión tanto melódica como artística), y se mejora la comunicación entre ellos, como dice Campbell (1992:67), favoreciendo de esta manera el aprendizaje.

En el canto se utiliza tanto la parte lingüística como la musical y requiere de las dos partes del cerebro favoreciendo el aprendizaje del vocabulario, la pronunciación y las estructuras gramaticales.

Otro autor, Techmeier (1969), considera que la pronunciación es lo más complicado de conseguir porque existen varias diferencias entre la fonología inglesa y la española

(Restrepo y Silverman, 2001) y para su desarrollo, las canciones y el ritmo son dos actividades muy indicadas que además también favorecen la discriminación auditiva (Richards, 2001). Abbott (2002:11) dice que las canciones tienen que estar conectadas con los contenidos que se están viendo en clase.

El uso de las canciones ha potenciado la competencia comunicativa del alumnado, principalmente la lectura, la comprensión auditiva y la producción oral. Además, ayuda en la memoria verbal al hacer uso de los aspectos afectivos.

Las melodías inciden en el aprendizaje del ritmo, los sonidos y su entonación y las pausas, además de crear una conciencia de comunidad, favorecen la colaboración entre los niños.

La inteligencia musical se puede potenciar en clase de inglés y esta mejora muchos aspectos como la creatividad, la motivación, el rendimiento y la conexión con el interior. Además, este tipo de inteligencia facilita la comunicación en la lengua extranjera haciendo uso de sus conocimientos.

- Rimas.

Las rimas (Anexo 3) nos trasladan a la etapa de la niñez y su forma más sencilla de jugar, ayudando a incorporar los conocimientos de los adultos, y a los orígenes de la historia, donde se utilizaban las palabras para transmitir conocimientos en forma de poesía en la comunicación, estando posiblemente las primeras rimas vinculadas con juegos infantiles. Pero no solo gusta a los niños.

Las rimas pueden tener una función de motivación en el aprendizaje a la hora de memorizar contenidos o simplemente recitar palabras sin sentido. Brewster et al (1991) establecen tres categorías:

- Las canciones y rimas tradicionales.

Los maestros tienen acceso a una gran variedad de material con su guía didáctica. Estas son adecuadas para el aprendizaje de algunas estructuras o contenidos vistos en la clase. Habrá que tener en cuenta que suscitarán más interés en el alumnado las más modernas.

- o Canciones y rimas que acompañan acciones.

Esta categoría comprende las rimas que los niños usan en sus juegos, como en la comba.

Las rimas pueden tener diferentes aplicaciones: Existen rimas de acción, en las que deben realizarse las instrucciones que se van dictando; rimas para seleccionar los participantes eliminados; rimas de cuenta utilizando las manos... Ciertas rimas se podrán prolongar hasta que se desee, por lo que su utilidad y uso serán elevados.

Hay rimas que son muy apropiadas para realizar en grupo y serán una buena opción para trabajar con los estudiantes más movidos.

- o Versos humorísticos y adivinanzas.

En este grupo se incluyen los “limericks”, que son 5 versos que narran una historia sin sentido e irónica, que riman aabba y que trabajan la creatividad.

Las adivinanzas fomentan la lengua extranjera y todo aquello que la rodea, pero no solo eso, además ayudan a la reflexión.

Hay pocas clases que se centran en aspectos de la producción oral como el ritmo, el acento y la entonación, ya que no existen muchos materiales eficaces y su enseñanza es complicada. Sin embargo, en ocasiones, debido al mal uso de las pautas rítmicas, los hablantes nativos no comprenderán a aquellos que utilizan la lengua inglesa como lengua extranjera y es la razón por la que Alcaraz y Moody (1984) creen que desde el principio se deben practicar estos elementos del lenguaje.

En inglés, el ritmo es discutido por diversos autores porque algunos como Abercrombie (1964) y Halliday (1967) hablan de similitudes con los pies de las métricas clásicas y otros como Crystal (1969) se niega a aceptar que en la lengua inglesa haya un patrón rítmico.

El ritmo está formado por un golpe que destaca sobre los demás, que son los acentos, y se producen de forma regular en sus sílabas.

Debemos mostrar los acentos de las palabras y esto se conseguirá marcando mucho las diferencias de las sílabas tónicas y átonas. Después se trabajará el acento de frase. No

debemos profundizar mucho en el acento de frase con niños pertenecientes a la etapa de Primaria pero será conveniente que realicen algunas actividades con grabaciones para que diferencien dónde dan su mayor golpe de voz en una frase.

La entonación será también muy importante y se podrá trabajar repitiendo modelos de enunciados que tengan los acentos distribuidos de la misma manera e igual ritmo y entonación.

Ur (1986:67) cree que las rimas cumplen una función muy importante en todos los públicos en cuanto a la adquisición del significado al relacionar las palabras. Su uso dará lugar a una mejora de la memoria y de la expresión oral, lo que conllevará un sentimiento de seguridad.

4.4.4. Nuevas tecnologías, audios y vídeos

En nuestro mundo cada vez se hace un mayor uso de la tecnología por lo que se deberá familiarizar al alumnado con esta, empleándola en el aula.

- Nuevas tecnologías.

Como dice Juan Rubio (2012), la evolución de las TIC y su gran impacto en la sociedad afecta también al ámbito del colegio, en el que se introducen novedades en cuanto a los materiales didácticos a utilizar y conlleva un aprendizaje colaborativo. No podemos desentendernos ni desligarnos de estos cambios y debemos actualizarnos para llevar a cabo una práctica diaria coherente y adaptada a la época en la que nos encontramos.

Internet presenta un gran número de posibilidades donde tanto los maestros como el alumnado pueden encontrar muchas herramientas adecuadas a sus necesidades o intereses y que son muy fáciles de utilizar como pueden ser los blogs. Estos instrumentos presentan algunas ventajas como un aumento de la creatividad, un trabajo colaborativo, motivación, libertad, independencia y autenticidad, donde el estudiante es el protagonista de su aprendizaje y tiene muchas opciones durante su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los maestros debemos incluir estas nuevas tecnologías en el aula pero no deben ser el único recurso que utilicemos ni ser el centro de aprendizaje. Los maestros serán una pieza esencial en la educación ya que la motivación que estos deben conseguir en el alumnado será en muchas ocasiones clave para lograr un aprendizaje exitoso.

Hace unos años las clases se organizaban en torno a los libros de texto. Ahora esto ha cambiado, utilizamos tanto los libros de texto como las nuevas tecnologías o incluso en algunos centros únicamente las nuevas tecnologías.

Aunque no todo es tan sencillo, para los docentes suponen un cierto desconocimiento las posibilidades que nos brindan y su uso, y deben irlo supliendo con la asistencia a cursos, con una búsqueda de información y con la experiencia.

Los maestros se deben formar en su área en relación con las TIC porque su presencia es necesaria en la etapa de Primaria ya que en el mundo se utilizan las tecnologías en muchos ámbitos, y el alumnado, tal y como dicta la ley, debe adquirir la competencia digital.

El uso de las TIC en el aula debe estar minuciosamente preparado y organizado y, además, debemos tener en cuenta que un día puntual el ordenador o internet puede no funcionar por lo que deberemos tener una segunda opción preparada.

La introducción de las TIC en el aula tiene un gran número de ventajas, como son el acceso a la información que deseemos, la investigación, motivación y participación, el desarrollo de la autonomía, la implicación en el aprendizaje...pero también tiene algunas desventajas como la realización de un gran trabajo por parte de los maestros, el enfrentamiento a posibles problemas inesperados y la acentuación de las diferencias entre el alumnado que dispone de recursos tecnológicos en su casa y el que no.

Por tanto, las TIC deben estar presentes en el aula, pero siempre teniendo en cuenta una serie de factores para que su uso sea adecuado y debemos recordar que son una herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el que los agentes más importantes son los maestros, que guiarán al alumnado en su desarrollo.

- Audios y vídeos.

El audio es un recurso muy útil y muy usado en la clase de lengua extranjera ya que como apunta Byrne (1980) permite escuchar, grabar y enseñar sonidos. También mejora la comprensión y la producción oral (Trofimovich, Lightbown, Halter y Song, 2009; Shrum y Glisan, 1994) porque se puede repetir la grabación el número de veces que se quiera y articular sus sonidos.

Los vídeos muestran imágenes y sonidos (Stempleski, 2002) y son muy motivadores para fomentar el aprendizaje de la lengua extranjera. Este autor subraya que lo esencial es el docente, que será el que gracias a la organización de la clase, usando el vídeo, haga que el alumnado consiga un aprendizaje provechoso.

Los maestros deben seleccionar las estructuras y los materiales necesarios para la práctica de aula para lograr las metas marcadas previamente, trabajar el contenido del vídeo antes de verle, repetir las estructuras y elaborar las actividades que los niños llevarán a cabo.

Los vídeos, como dice Crawford (2002), también enseñan la cultura y la parte no verbal de la lengua extranjera (expresiones faciales, gestos...).

Estos recursos (audio y vídeo) se pueden emplear para valorar la comprensión oral del alumnado. Brett (1997) creía que estos trabajaban mejor y con mayor disposición empleando ejercicios multimedia, lo que comprobó con actividades sencillas en las que debían escribir una palabra, tipo test o de elegir verdadero o falso, que se completaban con un clic.

Las investigaciones de Coniam (1999) concluyeron con que las actividades que necesitan más de un clic, es decir, en aquellas actividades en las que las respuestas se deben desarrollar, el alumnado no tiene tan buena predisposición.

Gruba, en 1997, realizó una investigación para conocer las ventajas del vídeo en cuanto a la evaluación de la comprensión oral y dijo que con este recurso se hacía difícil valorar la competencia comunicativa en la lengua extranjera porque se pueden evaluar aspectos que en principio no deseamos evaluar. La autenticidad y la consideración del medio visual que se emplea es esencial.

Por último, decir que la mayoría de los investigadores creen que el vídeo debe ser usado en las clases de lengua extranjera (Rost, 2002; Tomlinson y Avila, 2007; Trofimovich, Lightbown, Halter y Song, 2009) y que podrían existir ciertos factores que no permitiesen que las pruebas de comprensión oral obtuviesen resultados veraces, por lo que su uso debe ser meditado.

4.5. RECURSOS PARA LA ADQUISICIÓN DE LA LENGUA EXTRANJERA INGLÉS.

Todas estas formas anteriormente planteadas de aprender de forma no tradicional pero eficaz y divertida podemos verlas, por ejemplo, en el proceso de aprendizaje del vocabulario, que es parte fundamental para el desarrollo de la competencia comunicativa y que se divide en tres fases:

- **Presentación.**

Se centra en acercar al alumnado a la pronunciación de ciertas palabras en primer lugar y a la escritura en segundo lugar.

En esta primera fase se puede utilizar:

✚La rima. Es una forma de motivar a los niños en la que el ritmo tiene gran importancia y permite adquirir un vocabulario muy variado.

✚El cuento. Da a los niños un input que se utiliza como modelo y es muy útil durante el periodo silencioso del alumnado porque aunque no puedan expresarse pueden comprender la lengua extranjera. Además pueden contener el vocabulario y las estructuras gramaticales que el maestro quiera trabajar y gracias a sus dibujos o al contexto de la historia el alumnado puede comprender los significados de palabras que desconoce. A los niños les gusta leer varias veces el mismo cuento, lo que es un punto a favor para aprender vocabulario y frases hechas.

✚Las canciones. Para Krashen son un medio muy útil para adquirir vocabulario de forma amena e inconsciente ya que el cerebro encuentra útil la repetición para comprender lo que oímos.

✚Los diagramas. Pueden ser útiles para trabajar palabras pertenecientes al mismo campo semántico ya que facilitan la comprensión de la relación entre ellas y se trabaja de manera lógica y visual (Phillips, 1993:75).

- **Práctica.**

El maestro deberá conseguir que los niños tengan una motivación interna e integradora eligiendo cuidadosamente la actividad que se va a poner en práctica teniendo en cuenta la edad, el grupo y el nivel del alumnado al que va dirigida.

Actividades centradas en materias interesantes para los estudiantes en las que el movimiento y la cooperación estén presentes serán una buena opción según García Arrezas y otros (1994:36).

En esta etapa se puede hacer uso de adivinanzas, clasificación del vocabulario en campos semánticos o juegos como el bingo, juegos memorísticos o “action games”.

Dependiendo de su objetivo las actividades se pueden clasificar según García Arrezas y otros (1994:40) en: reconocimiento de vocabulario, reconocimiento del significado y producción de palabras.

La repetición da seguridad al alumnado y sensación de control, tal y como dicen Broughton y otros (1980:169), por lo que las actividades en las que se repitan ciertas palabras o estructuras serán adecuadas.

- Consolidación.

En esta fase se debe practicar a menudo el vocabulario para afianzarle y pueden llevarse a cabo actividades como:

- Dictionarios y “pictionary”.

- Collages. En esta actividad se pretende que el alumnado recopile imágenes, las pegue en una cartulina y escriba el nombre de los objetos que hay en las imágenes. Su objetivo es que todos los niños participen e investiguen qué imágenes necesitan, que desarrollen sus destrezas escritas y que refuercen el vocabulario estudiado.

- Tebeos. Pueden utilizarse, como propone Barreras Gómez (2003:88), escribiendo en los “bocadillos” lo que el maestro señale.

- Tarjetas en las que por una cara haya un dibujo y por la otra su nombre. Estas servirán para realizar distintas actividades de consolidación del vocabulario.

- Códigos secretos para descodificar mensajes mandados entre los estudiantes trabajando las destrezas escritas y el vocabulario.

Además, hay que tener en cuenta que muchas de las actividades cuyo objetivo es trabajar el vocabulario pueden trabajar otros muchos aspectos como el lenguaje corporal en “action games”, que será más rico en la formación del alumnado.

Por último, destacar que para Widdowson (Brewster, Ellis y Girard, 1992:36) uno de los mejores métodos para aprender inglés es integrar esta lengua en otra asignatura del currículo.

4.5.1. Juegos para aprender

Pasamos ahora a la parte práctica de nuestro trabajo en la que vamos a focalizar en la adquisición de vocabulario por la importancia que tiene en el desarrollo de la competencia comunicativa de la lengua extranjera inglés. El aprendizaje del vocabulario será una pequeña parte de la programación del maestro pero va a ser en la que centramos las actividades que a continuación pasamos a desarrollar.

4.5.1.1. Actividad 1. Simons says

- Objetivos:
 - Aprender acciones en inglés para fomentar la competencia comunicativa.
 - Asociar órdenes con su puesta en práctica.
- Descripción:

El maestro dará diferentes indicaciones que el alumnado deberá realizar en forma de juego, diciendo por ejemplo “Simon says...”:

“Touch the wall!”

“Catch a book!”

“Sit in your chair!”

“Jump!”

El alumnado deberá realizar esas acciones y, de esta manera, irá adquiriendo distinto vocabulario mientras juega. Después de varias repeticiones y una vez interiorizado el vocabulario el maestro puede hacer una acción diferente a la que dice para que el juego sea más difícil y los niños tengan que pensar más en qué deben hacer para llevar a cabo la acción correctamente.

- Materiales:
 - No se necesita ningún material.

4.5.1.2. Actividad 2. Picture dictation.

- Objetivos:
 - Entender órdenes sencillas.
 - Hacer uso de vocabulario sencillo para incrementar las posibilidades de la competencia comunicativa.

- Descripción:

Se darán distintas instrucciones al alumnado para que realice un dibujo con vocabulario conocido y estructuras lingüísticas conocidas.



- Materiales:

- Lapiceros.
- Pinturas.

4.5.1.3. Actividad 3. I can spy with my little eye...

- Objetivos:

- Poner en uso vocabulario en inglés para promover la competencia comunicativa.
- Pensar en palabras que comiencen con distintas letras para adivinar la palabra que buscan.

- Descripción:

El alumnado jugará al “veo, veo” en inglés. Un niño tendrá que pensar una palabra y decir con qué letra empieza y los demás, con sus conocimientos, tendrán que decir posibles palabras que comiencen con esa letra.

- Materiales:

- No se necesita ningún material.

4.5.1.4. Actividad 4. Action

- Objetivos:

- Reconocer el nombre de algunas acciones en inglés para fomentar la competencia comunicativa.
- Representar acciones de forma que los demás compañeros adivinen la acción.

- Descripción:

Un niño saldrá delante de sus compañeros y escenificará la acción que le diga el maestro. Los demás compañeros deberán decir en inglés cuál es la acción que su compañero está realizando y será este el que diga si es correcto.

- Materiales:

- No se necesita ningún material.

4.5.1.5. Actividad 5. What do you want?

- Objetivos:

- Trabajar con distintos alimentos incrementando así sus posibilidades de éxito en la competencia comunicativa.
- Desenvolverse en una situación real de compra en un supermercado.
- Trabajar las cuentas elementales.

- Descripción:

Se dirá a los niños que lleven al aula el bote de alimentos que se han estudiado, ya consumidos, en buen estado. Estos se repartirán en mesas y, por grupos de 3, un alumno será el vendedor y los demás irán a hacer la compra. Se pagará con billetes del monopoly y de esta manera se trabajará también la competencia matemática.

- Materiales:

- Botes de alimentos.
- Billetes del monopoly.
- Decoración del supermercado (cartulinas, folios, lapiceros, pinturas...).



4.5.1.6. Actividad 6. Scrabble

- Objetivos:

- Utilizar vocabulario conocido en inglés para reforzarle y poderle emplear en las situaciones que requieran el uso de la competencia comunicativa.
- Hacer uso de las matemáticas tanto para sumar los puntos obtenidos como para seleccionar el mejor lugar para colocar sus palabras.
- Trabajar la paciencia ya que deben esperar a que llegue su turno.

- Descripción:

Los niños jugarán por parejas en grupos de 8. Tendrán varias fichas que deberán colocar en el tablero formando palabras e intentando conseguir el máximo número posible de puntos.

- Materiales:

- Fichas del Scrabble.

4.5.1.7. Actividad 7. Hangman

- Objetivos:

- Identificar vocabulario para poderle emplear en las situaciones que requieran hacer uso de la competencia comunicativa.
- Revisar el nombre de las letras en inglés.
- Deletrear palabras.

- Descripción:

En este juego un alumno debe pensar en una palabra y poner con rayas el número de letras que tiene en la pizarra. Por turnos, los demás irán diciendo letras para adivinarla. Cuando una letra no esté se irá haciendo el siguiente dibujo, si este se completa, los demás niños pierden.



- Materiales:

- Pizarra.
- Tizas.

4.5.1.8. Actividad 8: Taboo

- Objetivos:

- Revisar vocabulario y estructuras trabajadas en la unidad, aumentando los conocimientos del alumnado para conseguir una mejor competencia comunicativa.
- Trabajar la habilidad de “speaking”.

- Descripción:

Los niños van a jugar a “Taboo”. Es como el juego original pero con las palabras estudiadas durante la unidad. Los alumnos tendrán que definir una palabra o dar pistas a los otros alumnos para que adivinen la palabra sin decir otras dos que tienen escritas por detrás de las tarjetas.

- Materiales:

Tarjetas (Anexo 4).

5. CONCLUSIÓN

En este trabajo hemos podido acercarnos a algunos aspectos del vínculo existente entre el aprendizaje de la lengua inglesa y el juego.

En el mundo en el que vivimos el inglés es muy importante, ya que es la lengua universal que utilizamos en nuestro mundo globalizado. Es por ello que se promueve mucho su aprendizaje tanto desde el ámbito familiar como desde el político. La metodología de la enseñanza del inglés ha ido evolucionando paulatinamente y actualmente se promueve sobre todo la competencia comunicativa aunque aún queda mucho camino por recorrer en las clases de lenguas extranjeras para que este proceso de enseñanza-aprendizaje sea cada vez más efectivo.

Por otra parte, el juego es un elemento utilizado en todas las etapas de desarrollo de la vida de las personas y en todas las culturas aunque este difiere de unas a otras. Los juegos podrán ser más o menos complejos, requerir más o menos participantes, tener unos objetivos u otros... pero son un recurso que motiva mucho al alumnado y a todas las personas en general y es por ello que su utilización en el aula es muy importante. Cuando aprendemos con gusto todo nos resulta más fácil y al comprenderlo y no solo memorizarlo conseguimos retenerlo de forma más efectiva.

Los juegos deben formar parte del aula, pero no solo estos, también todas aquellas herramientas que sirvan para que el alumnado lleve a cabo un aprendizaje de forma lúdica tales como canciones, cuentos o las nuevas tecnologías tan presentes en nuestro mundo.

Para los docentes hacer juegos en el aula conllevará más preparación y control de la clase pero para ser buenos maestros no podemos limitarnos a lo más cómodo, sino a lo más efectivo y a intentar que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea lo más satisfactorio posible para todos. Tenemos muchas ideas de juegos en internet o en libros pero también es una gran idea fabricar nuestros propios juegos. Dependiendo de las necesidades del alumnado y de los contenidos programados deberemos tener en cuenta aspectos como la edad de los niños y el objetivo que se busca y a partir de ahí diseñar un juego que por sus características pueda funcionar en el aula y gozar de una gran aceptación y seleccionar los materiales más apropiados teniendo en cuenta que la “realia”, es decir, el material auténtico del país de donde es propia la lengua que se estudia será una gran opción.

También los juegos son una gran opción para dar un feedback a los estudiantes ya que en ellos se pueden combinar input y output de forma natural.

Por último, decir que con los juegos se trabajará la colaboración y la cooperación, además de valores tales como el respeto o la tolerancia, que son fundamentales para convivir en sociedad.

6. REFERENCIAS

- Abbott, M. (2002). Using Music to Promote L2 Learning among Adult Learners. *TESOL Journal*, 11(1), pp. 10-17.
- Abercrombie, D. (1964). *Syllable quantity and enclitics in English*. London: Longman.
- Agha, A. (2007). *Language and Social Relations*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Alcaraz, E. & Moody, B. (1984). *Fonética inglesa para españoles* (nueva edición). Alcoy (Alicante): Marfil.
- Alcedo, Y. & Chacón, C. (2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1), pp. 69-76.
- Álvarez, M. (2003). *La oralidad en el aula: Situación de la lengua oral en los sistemas educativos europeos*. Recuperado el 10 de enero de 2017 de <http://amara-berri.org/topics/diadia/arín/oralaul>
- Arroyo, C. (2014). *El juego es el disfraz del aprendizaje*. Recuperado el 03 de marzo de 2017 de <http://blogs.elpais.com/ayuda-al-estudiante/2014/02/el-juego-es-el-disfraz-del-aprendizaje.html>
- Auerbach, S. (2006). *Smart Game, Smart Toy*. New York: St. Martin's Griffin.
- Ausubel D. (1986). *Psicología educativa*. México: Trillas.
- Bancroft, W. J. (1985). Music Therapy and Education. *Journal of the Society for Accelerative Learning and Teaching*, 10(1), pp. 3-19.
- Barreras Gómez, A. (2003). *El estudio literario de la narración breve y su utilización en el contexto docente*. Logroño: Servicio de publicaciones de la Universidad de La Rioja.
- Barreras Gómez, A. (2004). Vocabulario y edad: pautas para su enseñanza en las clases de Inglés de Educación Primaria. Universidad de La Rioja. *ICE Universidad de Oviedo. Aula Abierta*, 84, pp. 63-84.
- Berko, G. & Bernstein, N. (1999). *Psicolingüística*. España: Mcgraw Hill.
- Bernaus, M. (2001). *Didáctica de las lenguas extranjeras en la Educación Secundaria Obligatoria*. Madrid: Síntesis educación.

Biber, D. (2006). *University Language. A Corpus-based Study of Spoken and Written Registers*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

Bloor, (1991). *The Role of Informal Interaction in Teaching English to Young Learners*. En Brumfit et al. *Teaching English to Children. From Practice to Principle*. London: Collins ELT.

Brett, P. (1997). A comparative study of the effects of the use of multimedia on listening comprehension. *System*, 25(1), pp. 39-53.

Brewster, J. et al (1991). *The Primary English Teacher's Guide*. London: Penguin.

Brewster, J., Ellis, G. & Girard, D. (1992). *The Primary English Teacher's Guide*. Harmondsworth: Penguin.

Brewster, J., Ellis, G. y Girard, D. (2002). *The Primary English Teacher's Guide (new edition)*. Penguin English Guides. England: Pearson Education Limited.

Broughton, G., Brumfit, Ch., Flavell, R., Hill, P. & Pincas, A. (1980). *Teaching English as a Foreign Language*. London: Routledge.

Brown, H. D. (1994). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

Bruner, J. S. (1983). *Child's talk: learning to use language*. New York: W.W. Norton.

Byrne, D. (1980). *English teaching perspectives*. Essex: Longman.

Cameron, L. (2001). *Learning through stories. Teaching language to young learners*. Cambridge: Cambridge University Press.

Campbell, D. G. (1992). *Introduction to the Musical Brain*. Saint Louis: MMB Music Inc.

Campbell, D. G. (1998). *El efecto Mozart*. Barcelona: Urano.

Cardenas-Hagan, E.; Carlson, C. & Durodoloa, S. (2007). The Cross Linguistic Transfer of Early Literacy Skills: The Role of Initial L1 and L2 Skills and Language of Instruction. *Language Speech and Hearing Services in Schools*, 38(3), pp. 249-259.

Castañeda, A. (2011). *El Aprendiz*. Barcelona: Endira.

Coniam, D. (1999). Subjects' reactions to computer-based tests. *Journal of Educational Technology Systems*, 23(3), pp. 195-206.

Crawford, J. (2002). *The role of materials in the language classroom: Finding the balance*. En J. C. Richards y W. A. Renandya (Eds.), *Methodology in language teaching. An anthology of current practice*, pp. 80-91. Cambridge: Cambridge University Press.

Cromwell, E. (2000). *Nurturing readiness in early childhood education: A whole-child curriculum for ages 2-5*. Boston: Ally and Bacon.

Crystal, D. (1969). *Prosodic Systems and Intonation in English*. London: Cambridge University Press.

De Olmos S. A. (1996). *Una experiencia de enseñanza precoz de lenguas extranjeras en la escuela pública*. España: Manuscrito no publicado.

DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Díaz Monsalve, A. E & Carmona Agudelo, N. C. (2010). Representaciones de los docentes de inglés sobre el proceso de formación integral: ¿qué descripción ofrecen de ella? *Íkala, revista de lenguaje y cultura*, 15(24), pp. 173-203.

Ducorneau, G. (1988). *Musicoterapia. La Comunicación Musical: su Función y sus Métodos en Terapia y reeducación*. Madrid: EDAF.

Ehri, L. C.; Nunes, S.R.; Willows, D.M.; Schuster, B.V.; Yaghoub-Zadeh, Z. & Shanahan, T. (2001). Phonemic Awareness Instruction Helps Children Learn to Read: Evidence from the National Reading Panel's meta-analysis. *Reading Research Quarterly*, 36, pp. 250-287.

Ellis, R. (1999). *Learning a second language through interaction*. Amsterdam: John Benjamin.

English for students. Recuperado el 16 de febrero de 2017 de <http://www.english-for-students.com/My-Kite.html>

Erikson, E. (1982). *Juego y Desarrollo*. Barcelona: Crítica.

Falioni, J. W. (1993). Music as Means to Enhance Cultural Awareness and Literacy in the Foreign Language Classroom. *Mid-Atlantic Journal of Foreign Language Pedagogy*, 7, pp. 97-108.

Fonseca Mora, M. C. (2000). Foreign Language Acquisition and Melody Singing. *ELT Journal*, 54(2), pp. 146-152.

Fonseca Mora, M. C. (2002b). *The Role of Musicality of Language in the Acquisition Process of English as a Second Language/El Papel de la Musicalidad del Lenguaje en el Proceso de Adquisición del Inglés como L2* (Tesis doctoral). Ann Arbor: Universidad de Michigan.

Fonseca-Mora, M. C. (2002a). *Inteligencias Múltiples, Múltiples Formas de Aprender Inglés*. Sevilla: Mergablum.

García Arrezas, M., Segura Baez, J.J. & Zamora López, M.D. (1994). *La lengua inglesa en educación primaria*. Málaga: Aljibe.

Garralda Luquín, M. (2016). Razones para utilizar los cuentos en la enseñanza de la lengua inglesa como lengua extranjera. Criterios para seleccionar los cuentos y tipos de cuentos a utilizar con niños de Primero de Educación Primaria. *Publicaciones Didácticas*, 76, pp.234-240.

Garvie, E. (1990). *Story as Vehicle*. Clevedon: Avon.

Goodman K. (1989). *Lenguaje integral*. Mérida: Editorial Venezolana.

Gruba, P. (1997). The role of video media in listening assessment. *System*, 25(3), pp. 335-345.

Hadfield, J. (1987). *Advanced Communication Games*. Harlow: Longman.

Halliday, M. A. K. (1967). *Intonation and Grammar in British English*. Mouton: The Hague.

Hearn, I. & Garcés Rodríguez, A. (2013). *Didáctica del Inglés para Primaria*. Madrid: Pearson Educación, Prentice Hall.

Imeroni, A. (1986). *El juego como medio educativo*. II Congreso Gallego de Educación Física. La Coruña.

Jolly, Y. (1975). The Use of Songs in Teaching Foreign Languages. *Modern Language Journal*, 59(1), pp. 11-14.

Kang, J. (2006). Ten helpful ideas for teaching English to Young learners. *English Teaching Forum*, 44(2), pp 2-7.

Kids songs and stories. The Adventures of Peter Pan. Recuperado el 16 de febrero de 2017 de <http://englikids.blogspot.com.es/2013/11/the-adventures-of-peter-pan-with.html>

Krashen, S. & Terrell, T. (1983). *The natural approach: Language acquisition in the classroom*. United Kingdom: Pergamon Press.

Krashen, S. (1981). *Second language acquisition and second language learning*. United Kingdom: Pergamon Press.

Krashen, S. (1985). *The Input hypothesis: issues and implications*. New York: Longman.

Lenneberg E.H. (1967). *Biological foundations of language*. New York: Wiley.

- Levitin, D. (2006). *Tu cerebro y la música. El Estudio Científico de una Obsesión Humana*. Barcelona: RBA.
- Lewis, G. & Bedson, G. (1999). *Games for Children*. Oxford: Oxford University Press.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Ley Orgánica 8/2015, de 8 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- Lightbown, P. M. & Spada, N. (2006). *How languages are learned*. Oxford: Oxford University Press.
- Lonigan, C. J.; Burgess, S.R. & Anthony, J.L. (2000). Development of Emergent Literacy and Early Reading Skills in Preschool Children: Evidence from a Latent Variable Longitudinal Study. *Developmental Psychology*, 36, pp. 596-613.
- López, G. (1996). *El cuento como instrumento para el desarrollo de la creatividad lingüística*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Manga, A-M. (2008). Lengua segunda (L2) Lengua extranjera (LE): Factores e incidencias de enseñanza/aprendizaje. *Revista electrónica de estudios filológicos*, 16.
- Manzano Lagunas, J. & Ramallo Ruiz, C. B. (2005). El juego como medio de desarrollo integral en el ámbito educativo. *Isla de Arriarán: revista cultural y científica*, 26, pp. 287-302.
- Mercau, M. V. (2009). La enseñanza escolar temprana del inglés. *Casa del tiempo* 2(24), pp. 43-46.
- Molina Díaz, R. (2016). El concepto de juego y su importancia dentro del ámbito educativo en escolares de 10 a 12 años. *Educación Física y Deportes, Revista Digital*, 221.
- Moor, P. (1981). *El Juego en la Educación*. Barcelona: Herder.
- Moreno Mosquera, F. (2013). *100 juegos y actividades lúdicas para enseñar inglés*. Colombia: Autores editores.
- Mourão, S. (2009). *Using stories in the primary classroom*. BritLit: *Using Literature in EFL Classrooms*, pp. 17-26. London: British Council.
- Muñoz Zayas, R. (2013). El aprendizaje de lenguas extranjeras en España. *eXtoikos*, 9, pp. 63-68.
- O'Connor, J. & Seymour, J. (1992). *Introducción a la Programación Neurolingüística*. Barcelona: Urano.

ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Primaria.

Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona: Inde.

Overy, K. (2003). Dyslexia and Music. From Timing Deficits to Musical Intervention. *Annals of the New York Academy Science*, 999, pp. 497-505.

Pérez Aldeguer, S. & Leganés Lavall, E. (2012). La Música como herramienta interdisciplinar: un análisis cuantitativo en el aula de Lengua Extranjera de Primaria. *Revista de Investigación en Educación*, 10(1), pp. 127-143.

Pérez Cabello, A. M. (2009). *La didáctica del cuento en lengua inglesa: aplicaciones teórico-prácticas*. Colección Manuales Infantil y primaria. Barcelona: Horsori.

Phillips, S. (1993). *Young Learners*. Oxford: Oxford University Press.

Piaget, J. (1931). *El lenguaje y el pensamiento en el niño*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Piaget, J. (1976). *La construcción de lo real en el niño*. México: Morata.

Piñango S. (1993). *La adquisición del idioma extranjero en el niño*. Barcelona: Herder.

Pozuelo, M.L. & Rodríguez, M.A. (1994). *Proyecto curricular del área de inglés. Educación primaria*. Madrid: Escuela Española.

Reina Rodríguez, C. y Valderrama Sánchez, M. (2014). *El cómic como herramienta didáctica para el mejoramiento de la competencia léxica del inglés en la institución educativa Miguel Antonio Caro, jornada nocturna*. Bogotá D. C.: Facultad de Ciencias de la Educación.

Restrepo, L. y Silverman, I. E. (2001). Osmotherapy in acute Stroke: A Call to Arms. *Stroke*, 32, pp. 811-812.

Richards, J. C. (2001). *Curriculum Development in Language Education*. Cambridge: Cambridge University Press.

Roche A. (1990). *Estudio de las lenguas modernas*. Barcelona: Luís Miracle.

Rodríguez, J. L. (1988). *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gil

Rost, M. (2002). *Teaching and researching listening*. London: Pearson Education.

Rubio, A. D. J. (2012). *El uso de las nuevas tecnologías en el aula de lenguas extranjeras*. Recuperado el 02 de diciembre de 2016 de

<http://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/el-uso-de-las-nuevas-tecnologias-en-el-aula-de-lenguas-extranjeras/6755.html>

Sáez Rodríguez, G. & Monroy Antón, A. (2010). Evolución del juego a lo largo de la historia. *Revista Digital*, 143.

Saez, N. (2013). *Poemas en inglés para niños. El jardín de Natalia*. Recuperado el 17 de febrero de 2017 de <http://eljardindenatalia.com/2013/09/25/poemas-en-ingles-para-ninos-sobre-el-otono/>

Sánchez Palencia, V. (2016). Las nuevas tecnologías y la enseñanza de lenguas extranjeras. *Publicaciones Didácticas*, 71, pp. 425-481.

Sanz González, F. (1999). Las rimas tradicionales inglesas y la enseñanza del ritmo del inglés oral en Primaria. *Universidad Complutense de Madrid*, 11, pp. 123-144.

Shrum, J. L., & Glisan, E.W. (1994). *Teacher's handbook. Contextualized language instruction*. Boston, MA: Heinle & Heinle Publishers.

Stempleski, S. (2002). Video in the ELT classroom: The role of the teacher. En J. C. Richards y W. A. Renandya, *Methodology in language teaching. An anthology of current practice*, pp. 364-367.

Stephens, K. (2009). Imaginative play during childhood: required for reaching full potential. *Child Care Exchange Magazine. Promoting the Value of Play*. Exchange Press, 186, pp. 53-56.

Teaching foreign languages K-12 workshop. Subjects Matter. Annenberg/CPB. WGBH Educational Foundation. Recuperado el 06 de diciembre de 2016 de https://www.learner.org/workshops/tfl/session_04/analyze.html Recuperado el 06-12-2016

Techmeier, M. (1969). Music in the Teaching of French. *Modern Language Journal*, 53(2), p. 96.

Thain, L. (2010). Rhythm, Music and Young Learners: A Winning Combination, en Stoke, A. M., *JALT 2009 Conference Proceedings*, pp. 407-410.

Tomlinson, B., y Avila, J. (2007). Seeing and saying for yourself: The roles of audiovisual mental aids in language learning and use. En B. Tomlinson, *Language acquisition and development. Studies of learners of first and other languages*, pp. 61-81.

Torres, J. (1999). *La actividad física para el ocio y el tiempo libre*. Granada: Proyecto Sur.

Toscano-Fuentes, C. (2011). *Estudio Empírico de la Relación existente entre el Nivel de Adquisición de una Segunda Lengua, la Capacidad Auditiva y la Inteligencia Musical del alumnado*. Huelva: Universidad de Huelva.

Toscano-Fuentes, C. M. & Fonseca Mora, M. C. (2012). La música como herramienta facilitadora del aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Ediciones Universidad de Salamanca. Teor. Educ.* 24, pp. 197-213.

Toth, M. (1995). *Children's Games*. Oxford: Heinemann Publishers.

Trofimovich, P., Lightbown, P.M., Halter, R.H. & Song, H. (2009). Comprehensive-based practice: The development of L2 pronunciation in a listening and Reading program. *Studies in Second Language Acquisition*, 3(4), pp. 609-639.

Turnipseed, J. P. (1976). *The Effect of Participation in Structured Classical Music Education Program on the Total Development of First Grade Children*. Paper presented at the Mid-South Educational Research Conference. Kansas City.

Tyson, R. E. (1998). *Serious Fun: Using Games, Jokes and Stories in the Language Classroom*. Daejin: Daejin University Press.

Uberman, A. (1998). Using games. *English Teaching Forum*, 36(1), 26.

Ur, P. (1996): *A Course in Language Teaching*. (Practice and theory), Cambridge, Cambridge University Press.

Van de Poel, M. y D'Ydewalle, G. (1999). Incidental foreign-language acquisition by children watching subtitled television programs. *Journal of Psycholinguistic Research*, 28, pp. 227-244.

Vignera, M. (2017). *Aprender jugando: los beneficios del juego durante la infancia*. Recuperado el 03 de diciembre de 2016 de <http://mirandavignera.es/aprender-jugando/>

Villalobos, J. (2010). *El uso del vídeo y del audio como recursos didácticos para la evaluación de la comprensión oral en estudiantes de inglés como lengua extranjera*. *Entre lenguas*, 15, pp. 25-47.

Vygotsky, L. S. (1978). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Paidós.

Watson, J.B. (1913). Psychology as the Behaviorist Views It. *Psychological Review*, 20, pp. 158-177.

Wenner, M. (2009). The serious need for play. *Scientific American Mind*, 20(1), pp. 22-29.

Winnicott, D. W. (1986). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.

Wright, A. (1997). *Creating stories with children*. Oxford: Oxford University Press.

Ester Álvarez Ruiz
Aprender inglés... ¿jugando?

Wright, A., Betteridge, D. & Buckby, M. (1984). *Games for Language Learning*.
Cambridge: Cambridge University Press.

7. ANEXOS

7.1. Anexo 1. Cuentos multimedia o con soporte de papel.



7.2. Anexo 2. Rimas



Spring, spring is coming soon,
grass is green and flowers bloom,
bird returning from the south,
bees are buzzing all about,
leaves are budding everywhere,
spring, spring is finally here!



MY KITE

Oh! Look at the kite.

Almost out of sight

How pretty it flies.

Right up to the sky.

Pretty kite, pretty kite,

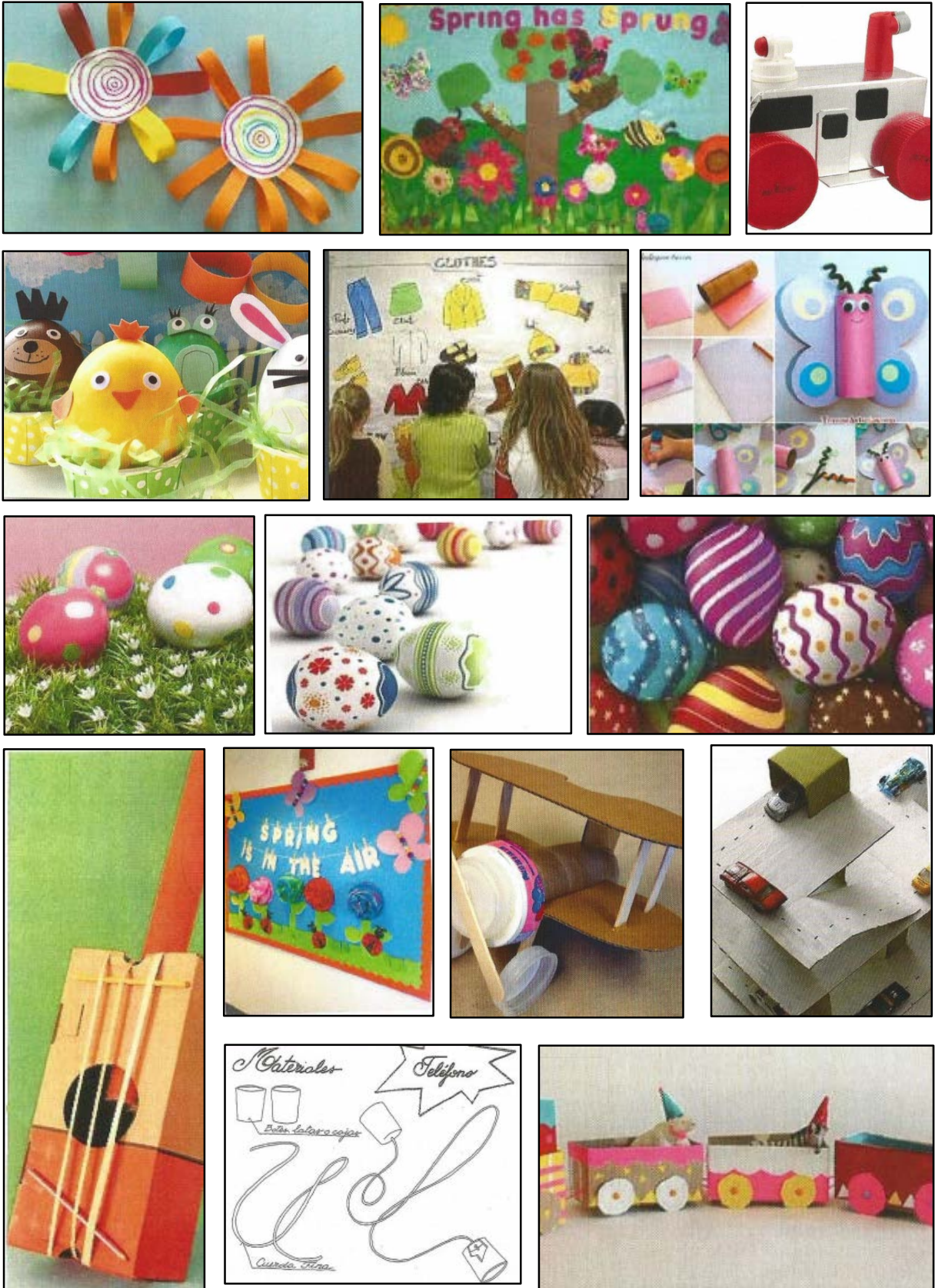
Almost out of sight.

What do you spy






In the bright blue sky?


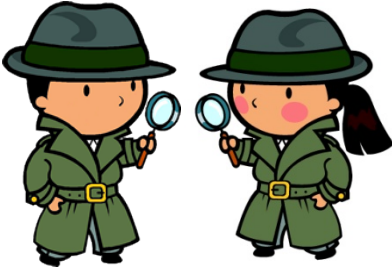






7.3. Anexo 3. Manualidades.




7.4. Anexo 4. Taboo.




	<p>GIANT</p> <p>Big Mythical</p>
	<p>COMPANION</p> <p>Friend Together</p>
	<p>ENEMY</p> <p>Danger Friend</p>
	<p>HERO</p> <p>Film Help</p>
	<p>VICTIM</p> <p>Harm Hospital</p>

	<p>FIGHT</p> <p>Disagree Boxing</p>
	<p>DETECTIVES</p> <p>Clue Thief</p>
	<p>THIEF</p> <p>Money Pickpocket</p>
	<p>HEROINE</p> <p>Story Courage</p>
	<p>WITNESS</p> <p>Hear Declare</p>
	<p>ROBBERY</p> <p>Thief House</p>

	<p>GOOSE</p> <p>Swim Neck</p>
	<p>MAGIC CLOAK</p> <p>Disguise Shoulders</p>
	<p>JEWEL</p> <p>Valuable Precious</p>
	<p>COUNTESS</p> <p>Princess Properties</p>
	<p>GUEST</p> <p>Hospitality Invite</p>
	<p>BUTCHER</p> <p>Meat Shop</p>

	<p>GRUMPY</p> <p>Dwarf Badtemper</p>
	<p>HIDE</p> <p>Secret Look for</p>
	<p>FORGIVE</p> <p>Pardon Wrong</p>
	<p>FOOTPRINTS</p> <p>Detective Attention</p>
	<p>CREATURES</p> <p>Dragon Dwarf</p>
	<p>MAGNIFYING GLASS</p> <p>Large Hand</p>

	<p>SHIELD</p> <p>Defend Arm</p>
	<p>DISGUISE</p> <p>Change Mask</p>
	<p>DIAMOND NECKLACE</p> <p>Jewel Money</p>
	<p>ALIEN</p> <p>Strange Eyes</p>
	<p>SPACESHIP</p> <p>Astronaut Money</p>

	<p>CLUE</p> <p>Information Magnifyingglass</p>
	<p>SPELL</p> <p>Wizard Power</p>
	<p>TIME MACHINE</p> <p>Change Clock</p>