



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA DE UNA LENGUA EXTRANJERA

TRABAJO FIN DE GRADO
EN EDUCACIÓN PRIMARIA.
MENCIÓN LENGUA EXTRANJERA: INGLÉS
CURSO 2015/2016

AUTORA: Gemma Sánchez Duque

TUTORA: María del Rosario Sanz Urbón

Palencia, Julio 2016



“El juego permite al niño asimilar su realidad
e incorporarla a sus esquemas mentales”

(Delgado Linares, 2011, p. 6).

“La educación por medio del juego permite responder a una
didáctica activa que privilegia la experiencia del niño, respetando
sus auténticas necesidades e intereses”

(A. Zapata, 1995, p. 53).

“Language is best taught when it is being used to transmit
messages, not when it is explicitly taught for conscious learning.”

(Krashen & Terrell, 1983, p. 55).

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado nos muestra la importancia que tiene el juego educativo como recurso innovador para la enseñanza de una lengua extranjera, en este caso el español. Es por ello que va más allá de la idea de enseñar una lengua a base de reglas gramaticales, sino que se pretende enseñar al alumnado de forma activa, siendo este el protagonista de las actividades en un entorno contextualizado.

Para ello el trabajo se fundamenta en las aportaciones que varios autores han hecho sobre la importancia del juego y de la comunicación para aprender una lengua extranjera. A través de la puesta en práctica en un aula de Year 3 (7 y 8 años) de un colegio de Londres y a través de una serie de actividades motivadoras cuyo eje principal era el juego, se ha podido ver cómo el niño aprende guiado por las indicaciones del profesor y se han establecido unas conclusiones de los resultados obtenidos.

PALABRAS CLAVES: Enfoque comunicativo, el juego, propuesta de intervención.

ABSTRACT

This work shows the importance of the educational game as an innovative resource to teach a foreign language, in this case Spanish. This goes beyond the idea of teaching a second language based on grammatical rules, but is intended to teach students actively, being the protagonist of activities in a contextualized context. So, this work is based on the contributions and theories of various authors about the importance of game and the communication to learn a foreign language. Through the implementation of a series of motivational activities in a Year 3 (7 and 8) class from a school in London in which the game was the main axis, it has been appreciated how children learn guided by the instructions of the teacher and consequently conclusions have been established conclusions from of the achieved results.

KEY WORDS: Communicative approach, the game, proposed intervention.

INDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS	7
3. JUSTIFICACIÓN	8
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	11
4.1 EL JUEGO.....	11
4.2 EL JUEGO EDUCATIVO.....	14
4.2.1 J. Piaget.....	14
4.2.2 L. Vygotsky.....	15
4.2.3 Bruner.....	16
4.2.4 Krashen & T. Terrel.....	17
4.2.5 H. Gardner.....	18
4.3 EL APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA.....	20
4.4 EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE UNA SEGUNDA LENGUA.....	22
4.4.1 El papel del profesorado en la enseñanza de una lengua extranjera y en el juego.....	23
4.5 TIPOLOGÍA DE LOS JUEGOS PARA ENSEÑAR UNA LENGUA EXTRANJERA.....	26
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	29
5.1 PRESENTACIÓN.....	29
5.2 CONTEXTO.....	30
5.2.1 El colegio.....	30
5.2.2 El aula.....	30
5.2.3 El grupo.....	31
5.3 CRITERIOS DE SELECCIÓN DE JUEGOS.....	31
5.4 METODOLOGÍA.....	32
5.4.1 Recursos.....	33
5.5 OBJETIVOS GENERALES.....	38
5.6 ACTIVIDADES PROPUESTAS.....	39
5.7 EVALUACIÓN.....	48
5.8 VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	49
5.8.1 Aspectos a mejorar.....	50

5.9 POSIBLES APLICACIONES DEL TRABAJO.....	51
6. CONCLUSIONES.....	52
7. REFERENCIAS.....	53
8. ANEXOS.....	56

1. INTRODUCCIÓN

El juego es el primer acto creativo para el ser humano. Este es una fuente de vivencias que hace desarrollar el carácter empático y la seguridad personal. Esta actividad le permite al niño experimentar, estimular sus sentidos, interactuar y dar rienda suelta a la imaginación. El Juego es un recurso imprescindible para que el niño adquiera las habilidades necesarias de manipulación y socialización y los conocimientos necesarios que le serán de gran utilidad en sus futuros aprendizajes. Además aporta beneficios en la expresión de sentimientos, el desarrollo de la creatividad y el desarrollo físico corporal.

Resulta impensable una infancia sin jugar, esto es algo necesario en la vida de las personas, los niños juegan sin saber las múltiples ventajas que el juego tiene o sin siquiera darse cuenta que están aprendiendo a través de éste. El juego no es algo pasajero, es algo que se ha realizado a lo largo de la historia y en las diferentes partes del mundo.

Han sido muchos los autores que han dado definiciones sobre el concepto de juego, una de ellas es la que define la Real Academia Española como *La acción y el efecto de jugar por entretenimiento*. Pero esta definición bajo mi punto de vista no abarca todo lo que engloba el concepto de juego.

Hay muchos modelos de juegos pero en este Trabajo de Fin de Grado nos centraremos en el juego Educativo, es decir el juego como herramienta de aprendizaje mediante la cual se pretenden conseguir unos objetivos educativos apoyándose en una metodología lúdica. El juego educativo es un recurso que introduce al alumno el interés por aprender y querer saber más, le hace disfrutar a la vez que aprende.

Es por todo ésto que esta investigación se ha basado en la importancia del uso del juego en el aula y como éste influye positivamente en el alumnado, pero el juego educativo es un concepto muy amplio, por lo que nos hemos centrado en la parte de la enseñanza de una lengua extranjera, ya que se considera como un recurso atractivo para aprender porque el niño pone más interés y atención en el aprendizaje, se lleva a cabo en un contexto real y la segunda lengua se convierte en un instrumento de

comunicación. A la vez disfruta del aprendizaje, interactúa con sus compañeros y se siente protagonista del proceso de enseñanza- aprendizaje.

La finalidad de esta investigación es acentuar el uso del juego como técnica para aprender una lengua extranjera. Como punto de partida se plantea la adquisición del objetivo primordial que es el de demostrar la validez de los juegos para la enseñanza- aprendizaje de una lengua extranjera y otra serie de objetivos educativos que pretendemos conseguir con la realización del mismo. Después en la justificación se destaca la relevancia del tema y su vinculación con las competencias del grado. Posteriormente se realiza la fundamentación teórica que nos muestra la trascendencia del juego educativo apoyándose en las teorías e investigaciones de varios autores así como de la adquisición y el aprendizaje de una lengua extranjera y de la importancia del uso del juego para enseñar otra lengua. Tras esto, se elabora una propuesta práctica que se ha llevado a cabo en un aula, basada en juegos como elemento esencial para aprender un idioma. Por último se han establecido unas conclusiones específicas sobre la puesta en práctica de las actividades y unas conclusiones generales sobre todo el trabajo.

2. OBJETIVOS

El objetivo primordial que se pretende alcanzar con este Trabajo de Fin de Grado es:

- Demostrar la validez de los juegos para la enseñanza- aprendizaje de una lengua extranjera

Hay una serie de objetivos educativos que pretendo alcanzar:

- Profundizar en el concepto de juego educativo.
- Indagar en el uso del juego como herramienta didáctica para aprender.
- Examinar las distintas teorías sobre la adquisición y el aprendizaje de una segunda lengua.
- Conocer los beneficios del juego como técnica educativa para enseñar una lengua extranjera.
- Diseñar y llevar a cabo una metodología lúdica para enseñar una lengua extranjera.

- Analizar los resultados obtenidos por el alumnado durante las diferentes sesiones.

3. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo fin de grado surge durante la realización del período de prácticas en un colegio del Reino Unido, en el que se pudo constatar cómo la profesora enseñaba diferentes juegos y canciones que ayudaban a los estudiantes a adquirir conceptos matemáticos y lingüísticos. Así mismo, se pudo constatar el ambiente positivo, seguro, distendido, relajado que el juego generaba entre el alumnado y que por tanto beneficiaba en el progreso del mismo.

La esencia del trabajo ha sido generar una nueva visión con respecto a la enseñanza tradicional de un idioma basada en la repetición y el uso mecánico y memorístico de reglas gramaticales, ya que ésto solo conduce al desinterés y la desmotivación por parte del alumnado por conocer un nuevo idioma. Es de vital importancia destacar que la labor de la profesora no se reduce a que el niño disfrute de las sesiones sino que debe enseñar la importancia que tiene conocer una segunda lengua y las puertas que puede abrir en un futuro, es decir que debe trabajar de forma que el estudiante vivencie el aprendizaje, conozca su uso y que vea que puede ponerlo en práctica en contextos reales de la vida.

Tradicionalmente los métodos convencionales usados para la enseñanza de una lengua extranjera suelen resultar aburridos, monótonos y poco o nada motivadores para el alumnado y es cuando aprender un idioma se convierte en un sacrificio y no en un disfrute. Conseguir todo lo contrario no es una tarea sencilla, pero es algo que se puede lograr. Es aquí cuando el papel del profesorado es esencial, ya que éste además de motivar al alumnado para que quiera aprender una lengua extranjera haciéndole ver la importancia que ésta tiene, puede usar una metodología atractiva con la que el estudiante pueda disfrutar aprendiendo sin ser consciente de ello.

Por ello es de vital importancia enseñar un idioma de manera atractiva desde una temprana edad, ya que permite al estudiante sentirse motivado y que quiera saber más, a la vez que se divierte aprendiendo cosas útiles para su vida.

Bajo todas estas premisas, hemos de decir que el juego puede ser una alternativa muy eficiente, que se puede llevar a cabo en las aulas para la enseñanza de una lengua extranjera, ya que es una técnica didáctica con la que el niño puede disfrutar y aprender. Por otra parte permite al alumnado desarrollar la comprensión y expresión oral al igual que diferentes habilidades sociales.

Se ha de mencionar que la parte práctica de este trabajo está enfocada en un colegio de Londres, cuya segunda lengua era el castellano, por lo tanto se han propuesto y se han llevado a cabo una serie de actividades lúdicas para el aprendizaje de esta segunda lengua.

Para la realización de este Trabajo Fin de Grado de Educación Primaria, mención Lengua Extranjera, inglés se han tenido en cuenta las competencias del Título de Grado en Educación Primaria de la Universidad de Valladolid. Primero citaremos aquellas competencias generales que se han considerado y luego pasaremos a aquellas más específicas de la Lengua Extranjera. Ambas han sido desarrolladas a lo largo de la realización de este trabajo, ya sea mediante la búsqueda de información y elaboración de éste así como mediante la parte práctica llevada a cabo en un colegio:

- Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.
- Ser capaz de coordinarse y cooperar con otras personas de diferentes áreas de estudio, a fin de crear una cultura de trabajo interdisciplinar partiendo de objetivos centrados en el aprendizaje.
- Ser capaz de interpretar datos derivados de las observaciones en contextos educativos para juzgar su relevancia en una adecuada praxis educativa.
- Ser capaz de utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, tanto en fuentes de información primarias como secundarias, incluyendo el uso de recursos informáticos para búsquedas en línea.
- Desarrollo de habilidades de comunicación oral y escrita, según el nivel B1, en una o más lenguas extranjeras, de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.
- Desarrollo de habilidades de comunicación a través de Internet y, en general, utilización de herramientas multimedia para la comunicación a distancia.

- Desarrollo de habilidades interpersonales, asociadas a la capacidad de relación con otras personas y de trabajo en grupo.
- El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.
- El conocimiento de la realidad intercultural y el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad hacia los diferentes grupos sociales y culturales.

También hemos tenido presente una serie de competencias específicas de la materia Lengua Extranjera, Inglés:

- Adquirir conocimiento lingüístico (fonético-fonológico, gramatical y pragmático) y sociocultural de la lengua extranjera.
- Usar técnicas de expresión corporal y dramatización como recursos comunicativos en la lengua extranjera correspondiente.
- Ser capaz de desarrollar actitudes y representaciones positivas y de apertura a la diversidad lingüística y cultural en el aula.
- Promover tanto el desarrollo de la lengua oral como la producción escrita prestando una atención especial al recurso de las nuevas tecnologías como elementos de comunicación a larga distancia en una lengua extranjera.
- Desarrollar progresivamente la competencia comunicativa, mediante la práctica integrada de las cuatro destrezas en el aula de lengua extranjera.

En cuanto a la justificación legislativa de este TFG, cabe mencionar la parte de la ley referente a las competencias clave del currículum:

- Comunicación lingüística: Hace referencia a la enseñanza de una lengua extranjera y está presente en la propuesta de intervención mediante la escucha y el diálogo entre el profesor y los estudiantes.
- Competencia digital: Esta se trabaja mediante el uso que hace el alumnado de la pizarra digital en las diferentes sesiones de Español.
- Competencias sociales y cívicas: Se puede observar a lo largo de todas las actividades expuestas, ya que el alumnado se relaciona y socializa a la vez que respeta las normas y trabaja en equipo.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 EL JUEGO

En este primer apartado hablaremos de una visión general sobre el juego, sobre la importancia que tiene en la vida de los niños, sobre sus características principales y sobre sus dimensiones.

Bajo una primera visión, A. Zapata (1995) nos dice que a pesar de que puedan existir transformaciones fruto de la cultura, la sociedad o el momento histórico el juego es algo universal y fundamental en la formación de la personalidad. Este favorece la socialización del niño, la integración de su identidad social y es de gran transcendencia en el desarrollo de la inteligencia ya que le permite desarrollar el pensamiento divergente.¹

Por lo tanto, a pesar de las modificaciones culturales, sociales o históricas el juego presenta una serie de características generales que Delgado Linares (2011) nos detalla:

1. El juego es una actividad voluntaria y libre: Es una actividad que proporciona libertad, en la que se asumen diferentes roles que no se dan en la vida cotidiana.
2. Tiene unos límites espaciales y temporales: Ya que el juego es una actividad, necesita de un tiempo y un espacio para realizarse.
3. El juego no tiene una finalidad, sino que es un fin en sí mismo, es decir que no se pretende conseguir algo sino el mero placer de hacerlo.
4. Es fuente de placer. El juego produce bienestar y pretende satisfacer los deseos instantáneos.
5. Es universal e innato: Los niños muchas veces juegan sin que nadie les haya enseñado. El juego es una conducta que se lleva a cabo en todas las culturas y a lo largo de la Humanidad.

¹Este tipo de pensamiento fue establecido por Guilford (1951) y se caracteriza por buscar múltiples soluciones ante un mismo problema desde distintas perspectivas y utilizando diferentes enfoques llegando a generar ideas creativas.

6. Es algo necesario tanto para adultos como para niños: Los adultos mediante el juego liberan estrés, evasión y descanso pero en los alumnos la visión es mucho más amplia ya que es el camino principal que le lleva a conocer su entorno y adaptarse a él.
7. Es activo e implica cierto esfuerzo: Ya que quien juega participa activamente y aunque no sea requerida la actividad motora, la psíquica siempre está presente ya que se ponen en marcha procesos como la deducción, imitación, relación, exploración, comunicación...etc.
8. Cualquier actividad en la vida cotidiana puede convertirse en un juego si la está realizando un niño y cuanto más pequeño sea este más fácil será que lo convierta en un juego.
9. El juego es algo muy serio: Para un niño es tan importante su juego como para los adultos el trabajo o el estudio, el niño durante el juego se concentra y si este es interrumpido o se estropea se enfada.
10. El juego es una vía de descubrimiento del entorno y de uno mismo, de nuestros límites y deseos, mediante este el niño expresa sus emociones y sentimientos.
11. El juego es el principal motor de desarrollo durante los primeros años de vida: Hasta los diez años debería ser la actividad más importante de la vida del ser humano ya que es un motor del desarrollo corporal, del movimiento, de la inteligencia, de las emociones, de la motivación y de las relaciones sociales.
12. El juego favorece la interacción social y la comunicación: Fomenta las relaciones entre iguales y adultos y favorece el desarrollo del lenguaje expresivo y comprensivo.
13. El juguete es un instrumento útil pero no imprescindible para jugar: Ya que cualquier objeto puede hacer de juguete y si no hay el niño puede inventarlo.

Además de estas características Delgado Linares (2011) distingue una serie de dimensiones del propio juego:

1. Dimensión afectiva-emocional: Hace referencia a la expresión y el control emocional llevada a cabo por medio del juego. El juego por sí mismo es una actividad que produce satisfacción, motivación y placer y permite a los niños

aprender a dominar la ansiedad que le puede provocar ciertas situaciones cotidianas. Además el juego es capaz de exteriorizar por medio del juego sus emociones, su agresividad y su sexualidad. Otro beneficio del juego que incluimos en esta dimensión es que estimula la autoestima y la autoconfianza del niño.

2. Dimensión social: Esta dimensión se centra en la igualdad, la integración, la adaptación y la convivencia. En este sentido el juego es el arma de los niños para empezar las relaciones con sus iguales, así poco a poco va aprendiendo buenas conductas como el hecho de compartir y desechando conductas inapropiadas como pegar. Desde el punto de vista social el juego es un elemento socializador indispensable ya que por medio de este aprendemos a relacionarnos con los demás, respetando una serie de normas, fomentando la comunicación, promoviendo la cooperación y facilitando los procesos de inserción social.
3. Dimensión cultural: Se refiere al juego como herramienta social de transmisión de valores y tradiciones sociales a las nuevas generaciones. El niño se adapta y explora el mundo adulto por medio de la imitación de cosas del entorno en el que está.
4. Dimensión creativa: En este sentido el juego impulsa la imaginación por medio del juego simbólico. La creatividad proporciona agilidad en el pensamiento y los entornos lúdicos favorecen el desarrollo del pensamiento creativo, porque desarrolla autonomía del pensamiento y expresión.
5. Dimensión cognitiva: Esta es vista como la gimnasia para el cerebro. Los juegos manipulativos promueven el desarrollo del pensamiento ,ya que mediante el uso de estos juegos descubre a diferenciar, colores, formas y texturas, Además el juego simbólico favorece la empatía así como el proceso de abstracción del pensamiento, es decir la creación de representaciones mentales. Otro aspecto muy importante en esta dimensión es el dominio del lenguaje ya que permite al niño comunicarse.
6. Dimensión sensorial: Mediante el juego el niño experimenta ciertas sensaciones que no había experimentado antes explorando sus propias posibilidades sensoriales y motoras y su desarrollo a través de ejercicio repetidos.
7. Dimensión motora: Esta es la dimensión más evidente del juego. El juego posibilita la adquisición del esquema corporal. El niño aprende relaciones causa-efecto en relación con lo que él hace que cambia su entorno y produce una

reacciones en los demás, de esta forma se auto-reconoce como agente responsable de los cambios.

4.2 EL JUEGO EDUCATIVO

En este apartado nos centraremos en responder a la pregunta ¿Por qué introducir el juego en el aula? Para ello tendremos presente las aportaciones de varios autores sobre la importancia que tiene el juego como elemento educativo.

Actualmente no ponemos en duda el valor del juego como base de la intervención educativa en el ámbito pedagógico pero Delgado Linares (2011) narra que hasta finales del siglo XIX esto no era así, sino que la Pedagogía Tradicional despreciaba el valor educativo del juego ya que era visto como una pérdida de tiempo, dinero y esfuerzo. Por suerte esta visión ha cambiado y se han dado múltiples aportaciones sobre la importancia de introducir el juego en el aula.

Desde un primer punto de vista “el juego se constituye como una herramienta operativa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa, por un lado, como elemento renovador de la enseñanza y, por el otro, como medio para el aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño”. (Zapata 1995. p. 11)

4.2.1 J. Piaget

Siguiendo a Piaget (2001) el juego está presente en la inteligencia del niño ya que simboliza la asimilación de la realidad según la etapa evolutiva del niño.

Omeñaca Cilla y Ruiz Omeñaca (2005) nos dicen que para Piaget las diferentes manifestaciones lúdicas son la evidencia de las estructuras intelectuales de cada fase del desarrollo individual y que estas estructuras se lleva a cabo mediante un proceso activo de construcción por parte de cada niño. Este proceso se da mediante dos periodos:

1. **Asimilación:** Mediante la cual se incorporan las nuevas experiencias a los esquemas previos provocando una disonancia cognitiva entre lo que ya se sabía y los nuevos conocimientos.
2. **Acomodación:** Por la que se modifica los conocimientos que se tenían mediante las nuevas experiencias.

Por otro lado Piaget distingue tres estructuras básicas del juego que están vinculadas a tres fases evolutivas del pensamiento humano:

1. El juego como simple ejercicio que se parece al del animal: Esta es la forma primitiva de la actividad lúdica que se da en el periodo sensoriomotriz que va desde el nacimiento hasta los dos años aproximadamente. Se trata de repetir actividades adquiridas por el placer que esto produce con el fin de adaptación.
2. El juego simbólico que es algo abstracto y ficticio: Este corresponde con la etapa preoperacional que va de los dos a los siete años. En este periodo se usan símbolos que sustituyen a los objetos en el que el niño es consciente que el juego tiene un carácter ficticio y compensa y complementa la realidad mediante esa ficción.
3. El juego reglado que es grupal y bajo un acuerdo. Estos corresponden a la etapa de las operaciones concretas que va de los siete a los doce años. Es ahora cuando se usan códigos de reglas que fomentan el proceso de socialización ayudándole a crecer individualmente ofreciéndole situaciones para aplicar estructuras de conocimiento para posteriormente introducir al niño en las realidades como participante activo.

A la hora de llevar a cabo la propuesta práctica de intervención en el aula nos vamos a centrar en el juego reglado. Es ahora cuando el juego adquiere una dimensión más social. Estos juegos son una mezcla de lo sensoriomotriz y lo intelectual con las competencias del niño y que están reglamentados por un código traspasado de generación a generación o por un convenio entre ambas partes.

4.2.2 L. Vygotsky

Por otro lado para Vygotsky (1978) el juego es la actividad principal del niño que impulsa su desarrollo mental concretamente de ciertas funciones como la atención y la memoria. A su vez es un gran recurso socio-cultural mediante el cual el niño construye su realidad y su aprendizaje de forma significativa, esta interacción social fomenta el desarrollo del individuo. El juego está estrechamente relacionado con la tendencia

infantil de satisfacer los deseos inmediatos y crea zonas de desarrollo próximo. Esta zona llamada Zona de desarrollo próximo (ZDP) es la diferencia entre lo que los niños pueden hacer por sí mismos y lo que pueden hacer con la ayuda de otras personas, ya sea guiado por un adulto o de otro compañero más avanzado. Por lo tanto esta zona es creada gracias a la interacción social.

Omeñaca Cilla y Ruiz Omeñaca (2005) nos dicen que Vygotsky en 1933 en una conferencia llevada a cabo en el Instituto Pedagógico Herzen de San Petesburgo expuso una serie de principios referentes al juego:

- El juego surge cuando las necesidades no se cumplen en la actividad y va ligado a la tendencia infantil de satisfacer los deseos inmediatos.
- Cuando se juega, se crea una situación ficticia en la que se adopta un papel de adulto dentro de los límites marcados por tal escena.
- El juego es la actividad primordial de la edad infantil, es fuente de evolución y crea ZDP.
- En la actividad lúdica se ven reflejados los procesos internos.
- En juego crea situaciones en las que se tiene que vencer impulsos inmediatos frente a la subordinación de reglas ligadas al rol que se tiene en cada situación lúdica.
- El niño impone unas reglas a cada situación de juego.

4.2.3 J. Bruner

Siguiendo esta línea, J. Bruner (1983) está de acuerdo con la idea de que el juego es una actividad de vital importancia para el crecimiento, una fuente de diversión y una excelente herramienta de exploración del entorno y de invención, mediante el cual se proyecta la vida interior hacia los demás a la vez que se interioriza el mundo externo. Bruner destaca que el juego permite transformar la realidad según tus propios deseos al mismo tiempo que aprendemos y nos transformamos para adaptarnos mejor al mundo.

Navarro Adelantado (2002) nos dice que la diferencia entre Piaget y Bruner con respecto a la concepción del desarrollo radica en que para Bruner la acción sobre los demás nos e organiza a partir de las presiones internas sino de determinantes externos. La participación de los adultos en el juego enriquece su desarrollo. Asimismo este es

partidario de que los juegos en los que se manipulan materiales tienen un potencial cognitivo similar al de la instrucción y superior a la observación.

Bruner (1983) establece una serie de funciones del juego:

- Es una actividad excelente para explorar.
- Se caracteriza por una pérdida entre los medios y los fines, por lo que las modificaciones que realiza el niño cuando juega permiten que sea un medio de invención.
- El juego no sucede al azar, es decir que se lleva a cabo en función de un escenario.
- Refiriéndonos al lugar, en el juego se transforma el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos.
- El juego aporta placer y relaciona éste con la superación de obstáculos.

4.2.4 S. Krashen & T. Terrell

Se ha tenido en mente también el llamado “Enfoque Natural” identificado por Krashen & Terrell en oposición a los enfoques tradicionales en la enseñanza de idiomas “basados en el uso de la lengua en situaciones comunicativas sin recurrir a la lengua materna” y, obviamente, sin recurrir a la práctica de la gramática. (Richards & Rodgers, 1998)

En este enfoque, se pone énfasis en la exposición del alumno a la lengua que se quiere adquirir y se controla mucho el input al que los estudiantes se exponen. Krashen & Terrell (1983) explicaban que se debe proporcionar un input ligeramente superior al nivel lingüístico del alumno para que éste, sin haber adquirido aún las estructuras implicadas en dicho input, sea capaz de procesarlas y adquirirlas de manera natural.

Asimismo, cobra una gran importancia el máximo aprovechamiento de la preparación emocional para el aprendizaje de los estudiantes, el filtro afectivo-social del alumnado en el momento de verse expuesto a la nueva lengua. Nunca se fuerza al alumno a hablar, pues se espera que éste lo haga cuando esté preparado: ante todo, hay

que evitar la ansiedad y todo tipo de factores motivacionales o de autoestima que puedan influir negativamente.

Por lo tanto, de forma resumida se trata de una enseñanza que también se centra mucho en el contexto comunicativo. De igual manera no hay que olvidar el cuidado que a través de esta forma de enseñanza se tiene de la actitud de los alumnos.

4.2.5 H. Gardner

Por último citaremos a Gardner (2005) que ha defendido la postura de que el juego es esencial para estimular las inteligencias de los niños y sugiere que puede resultar muy beneficioso incorporar juegos en las distintas disciplinas escolares para desarrollar las ocho tipos de inteligencias que las personas tienen, lo que llama la Teoría de las inteligencias múltiples: verbal-lingüística, lógico-matemática, visual-espacial, física-cinestética, musical, interpersonal, intrapersonal, y naturalista.

Siguiendo a Suazo Diaz (2006) vamos a explicar de forma sintética los ocho tipos de inteligencia:

1. **Inteligencia verbal-lingüística:** Se refiere a la capacidad de usar palabras de forma eficaz ya sea de forma verbal o escrita para expresar lo que uno siente o piensa. Esta inteligencia puede ser estimulada en el aula que incluyan escuchar hablar leer y escribir.
2. **Inteligencia lógico-matemática:** Esta inteligencia se asocia con el pensamiento científico y se basa en las destrezas del razonamiento. Esta puede ser estimulado en el aula proporcionando situaciones en las que el niño tenga que experimentar, clasificar y analizar objetos estableciendo relaciones entre ellos y planteando actividades que impliquen resolución de problemas.
3. **Inteligencia Visual-espacial:** Esta inteligencia se refiere a la habilidad de percibir de forma adecuada el mundo visual y espacial y transformas esas percepciones en conceptos. Puede ser estimulada en el aula creando un ambiente visual abundante en imágenes, retratos y colores, leyendo mapas y carteles, resolviendo rompecabezas, mediante juegos de memoria y agudeza visual..etc.

4. Inteligencia física-cinestética: Esta se basa en la capacidad de usar el cuerpo para la expresión emocional, para ejecutar juegos o para generar nuevos inventos. Puede ser impulsada en el aula mediante tareas que impliquen ejercicios físicos como juego de actuación, baile, deportes y mediante la manipulación de objetos.
5. Inteligencia musical: Nos referimos a la habilidad de percibir, diferenciar, transformar y expresar sonidos y formas musicales. Puede ser fomentada en el aula poniendo música de fondo al alumnado cuando trabaja, aprender ciertos ritmos para memorizar contenidos, escuchar grabaciones de música, tocar algún instrumento...
6. Inteligencia interpersonal: Esta hace referencia a la aptitud de saber reconocer los estados de ánimo, sentimientos, deseos, motivos e intenciones de otras personas mediante el lenguaje no verbal y la voz, es decir trabaja la empatía. Se puede llevar a cabo en el aula con actividades grupales cooperativas, discusiones grupales...de manera que se cree un clima que fomente la socialización.
7. Inteligencia intrapersonal: Cuando hablamos del conocimiento propio hablamos de este tipo de inteligencia, el reconocimiento de nuestras propias motivaciones, estados de ánimo y deseos. Esta inteligencia se puede se puede trabajar en el aula mediante una atmosfera que fomente la autoestima, el aprendizaje independiente y la imaginación, dejando tiempo para reflexionar y ofrecer actividades por medio de las cuales el alumnado pueda conocer sus intereses y habilidades.
8. Inteligencia naturalista: Es la habilidad para reconocer, organizar y apreciar las especies orgánicas e inorgánicas. En el aula se puede promover motivando al alumnado a coleccionar organismos naturales, actividades de cuidado de plantas y animales y clasificar especies.

Redacción Vivir (2013) nos dice que no debemos solo centrarnos en varias de esas inteligencias ya que cada persona aprende de un modo por lo que el aprendizaje debe ser activo y las instituciones educativas deberían saber que las personas somos intelectualmente competentes de varias formas. Unos niños tienen mucho más desarrollada una inteligencia que otra por lo que en el aula se deben trabajar todas las

inteligencias para conseguir el potencial de cada alumnado. Todos tenemos las ocho inteligencias y todos somos capaces de desarrollarlas si se impulsan con los estímulos adecuados y durante la etapa de la infancia esto solo se puede conseguir mediante el juego. Observar al alumnado durante el juego puede dar mucha información sobre cuál es la inteligencia que predomina más en ellos y cuanto más se desarrollen las inteligencias mayor será el éxito para vencer obstáculos, serán más creativos y tendrán más éxito.

Por su parte A. Zapata (1995) nos habla de que el juego es un recurso operativo ideal para que el maestro lleve a cabo aprendizajes significativos en sus alumnos, ya que mediante este el alumno consigue el mayor número de experiencias y aprendizajes espontáneos. El creador del aprendizaje significativo es Ausubel (1978) que nos dice que el aprendizaje es recibido siempre y cuando sea significativo y que este fomenta la retención de conocimientos, ya que estos se almacenan en la memoria a largo plazo a causa de la relación de la información previa con la nueva.

4.3 EL APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA

El objetivo esencial de enseñar una lengua extranjera no es otro que el de la eficacia comunicativa, o lo que es lo mismo el progreso del alumno en la competencia comunicativa para que sepa adecuar el lenguaje a diferentes situaciones. Vygotski (1979) hace hincapié en este concepto ya que expresa que la función principal del lenguaje es comunicativa y ayuda a regular tu relación con el mundo, pero que de forma progresiva el lenguaje se va convirtiendo en el propio regulador de la acción.

Por otra parte Vygotsky acentuó la trascendencia que tiene el lenguaje en el desarrollo cognitivo tras evidenciar que si los niños disponen de palabras y símbolos son capaces de formar conceptos con mayor facilidad. Además acentuó la importancia del lenguaje como vehículo transmisor de la cultura y el pensamiento.

Esta teoría puede ser apreciada en las aulas en las que predomina la interacción social entre el profesor y el alumnado de forma que se utiliza el lenguaje para manifestar lo que aprenden y se incentiva en los niños la expresión oral y escrita a la vez que el diálogo entre los miembros del aula.

En esta misma línea, Marie Manga (2008) nos dice que lo esencial en una clase de lengua extranjera es que haya una comunicación, es decir que el alumnado participe de forma activa ya que acostumbrar al alumnado a este tipo de interacción provoca un mayor aprendizaje de la lengua que se quiere aprender.

El docente debe aprovechar la extroversión de los alumnos porque facilita la comunicación oral, pero no todos los alumnos son extrovertidos, hay algunos que son introvertidos, tienen miedo de hablar en público, de hacer el ridículo y de no pronunciar correctamente las palabras, por ello la labor del docente es muy importante en este ámbito que tiene que intentar moderar ciertas actitudes que puedan causar ansiedad en el alumnado porque el profesor sea demasiado autoritario en la evaluación tras las intervenciones orales del alumnado. Ya que si no se genera esa ansiedad será mucho más sencillo el proceso de aprendizaje

C. Richards y Lockhart (1998) nos hablan de las estrategias de aprendizaje que el alumnado utiliza para el habla de una segunda lengua, que son los procedimientos concretos usados en tareas de aprendizaje específicas en el aula, es decir las diferentes maneras que el alumnado usa para llevar a cabo una tarea de la forma más eficaz.

Estos autores nos muestran la clasificación de las estrategias en seis apartados:

1. Estrategias de memoria: Son las que ayudan al alumnado a guardar y recuperar los conocimientos.
2. Estrategias cognitivas: Mediante estas el alumnado entiende y genera nuevos mensajes.
3. Estrategias compensatorias: Proporciona una comunicación del alumnado a pesar de la falta de conocimiento de la lengua.
4. Estrategias metacognitivas: Responsables de la regulación del aprendizaje por medio de la organización, planificación y evaluación.
5. Estrategias afectivas: Útiles para el control emocional y de los valores, actitudes y sentimientos.
6. Estrategias sociales: Ayudan al alumnado a relacionarse con otros.

Estos autores nos dicen que las estrategias de aprendizaje tienen una serie de características comunes:

- Ayudan a conseguir el objetivo primordial que es la competencia comunicativa.
- Posibilita que el alumnado auto-regule el aprendizaje.
- Difunde el papel del profesorado.
- Es usado para resolver problemas específicos.
- Son acciones concretas llevadas a cabo por el alumnado.
- Van más allá de los aspectos cognitivos del alumnado.
- Defienden el aprendizaje de manera directa e indirecta.
- No son siempre observables.
- Suelen ser conscientes.
- Pueden enseñarse.
- Son flexibles.
- Pueden verse influidas por numerosos factores.

4.4 EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE UNA SEGUNDA LENGUA

Como bien defienden los autores Juan Rubio y García Conesa (2013) los niños aprenden mucho mejor si encuentran las clases divertidas que si se aburren y les resultan monótonas, ya que esto hace que pierdan su interés por aprender una nueva lengua. El lenguaje debe aprenderse de forma natural y agradable en un mundo real independientemente de la edad o el nivel. Estos autores destacan que hay muchos recursos que imitan a las actividades cotidianas, como pueden ser la música, las canciones, las rimas, las historias de audio, el material para la fabricación de trajes para el teatro, la creación de libros, la utilización de figuras y los juegos. Nosotros nos centraremos en el recurso del juego y en cómo este puede saciar la necesidad de disfrute en el aprendizaje a la vez que resulta muy natural su uso.

El uso de materiales auténticos como imágenes u objetos reales que pueden ser usados en diferentes juegos aumenta tanto el nivel de concentración como el de participación de los alumnos e incrementa la motivación y el interés.

En el ámbito de aprender una lengua extranjera, el juego ayuda a mantener el interés por la lengua que queremos aprender y no podemos olvidar que estos son una fuente real auténtica del lenguaje, que valen para casi todos los propósitos.

Mediante el juego los niños pueden aprender una lengua extranjera de la misma manera que aprenden la lengua materna, de forma inconsciente de que están aprendiendo y estudiando, incluso aquellos estudiantes más reservados pueden intervenir de forma positiva. En los juegos se utiliza un discurso, un lenguaje real (ejemplos: el siguiente, uy casi, incorrecto, tira, pasa el dado, tira el dado, etc) que es aprendido por los estudiantes de forma natural.

Además el juego permite desarrollar el trabajo en equipo, la socialización y el desarrollo de la capacidad creativa y comunicativa contribuyendo todo esto al desarrollo cognitivo del niño. Es evidente que el juego tiene un valor social. A su vez mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo, por lo que crea un clima más afectivo basado en la confianza, la aceptación y la seguridad.

Pero no podemos olvidar que aunque introduzcamos juegos para la enseñanza de un idioma hay que tener una serie de reglas claras, que deben ser respetadas para que la lengua extranjera se convierta en una lengua deseada y no es una exigencia desagradable.

Labrador Piquer (2008) insiste en que el juego y la cultura van unidos y por ello este es un elemento imprescindible en la enseñanza de una lengua extranjera, porque pertenece a su patrimonio cultural, tanto en lo lingüístico como en lo antropológico. El conocimiento de juegos es un factor fundamental en la enseñanza-aprendizaje de una lengua ya que nos inserta bajo el punto de vista didáctico, en destrezas necesarias en la sociedad actual como puede ser el trabajo cooperativo o la organización.

4.4.1 El papel del profesorado en la enseñanza de una lengua extranjera y en el juego.

Juan Rubio y Garcia Conesa (2013) destacan que la labor fundamental del profesorado a la hora de enseñar una lengua extranjera no es otra que la de crear las

condiciones apropiadas para el aprendizaje. Es por ello, que su tarea será la de ayudar a los estudiantes a acrecentar su competencia comunicativa.

Labrador Piquer (2008) nos habla de la importancia que tiene la labor del profesor, que tiene que tener una serie de aspectos claros a la hora de planificar las actividades lúdicas, como son el grado de conocimiento del alumnado, la edad a la que va dirigido, los intereses de estos al igual que sus necesidades y el contexto.

El profesor debe fomentar situaciones que el alumnado tenga que hacer frente en su día a día, es decir usar el lenguaje en situaciones reales para que el alumnado conozca la utilidad práctica tanto del lenguaje extranjero como de la actividad lúdica en situaciones comunicativas formales, para que se convierta en un aprendizaje significativo y evite esa descontextualización y pérdida de tiempo que a veces es generada.

Juan Rubio y Garcia Conesa (2013) resaltan que tradicionalmente, el rol del alumnado era el de sujeto pasivo que escuchaba al profesor, pero esto ha cambiado gracias al enfoque comunicativo de la enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua que convierte al alumnado en sujeto activo en la adquisición lingüística y el desarrollo de la competencia comunicativa. Esto pone de manifiesto la nueva visión del profesorado.

Insistiendo en esto Labrador Piquer (2008) nos dice que son muchos los docentes que consideran que después de dar las instrucciones del juego, el alumnado ya puede trabajar por si mismo pero esto no es así, sino que en este punto es cuando el docente adopta un papel de orientador o facilitador del aprendizaje y debe guiar, animar y coordinar al alumnado durante el proceso de aprendizaje.

De forma frecuente, cuando el alumnado está jugando, cae en desánimo al darse cuenta de que comete errores, por ello la labor del docente en este caso es esencial, ya que debe recordar al alumnado que están jugando y que jugando se aprende de los errores. El docente también tiene que hacer que el alumnado entienda que las tareas grupales conllevan una relación humana natural sencilla.

Juan Rubio y Garcia Conesa (2013) muestran la importancia de que las posibilidades de usar una lengua extranjera en el aula se incrementarán si el profesorado aplica los siguientes mecanismos:

1. A la hora de planificar se debe tener en cuenta el nivel del alumnado, y que éste comprende más de lo que es capaz de producir.
2. El profesorado debe expresarse de la forma más clara y sencilla, utilizando frases cortas.
3. Hay que reforzar visualmente las explicaciones y correcciones por medio de gestos, dibujos, objetos, el uso de la pizarra o de las nuevas tecnologías.
4. Conseguir que los estudiantes utilicen el lenguaje idiomático de la otra lengua, es decir las frases comunes y características de un idioma en particular.
5. Promover el uso de términos genéricos para progresar en la comunicación como puede ser “lugar” u “objeto”.
6. Fomentar la capacidad del alumnado para deducir el significado mediante medios lógicos tales como el contexto y las asociaciones de imágenes y semejanzas con su lengua materna.
7. Habituarse al estudiante con las expresiones más comunes utilizándolas frecuentemente y de forma lógica.

Además de todo esto, el docente debe valorar algunos aspectos físicos a la hora de llevar a cabo el juego en el aula como pueden ser el espacio para una buena comunicación, la iluminación, la ventilación, el decorado e incluso el mobiliario y debe valorar otros aspectos como la mejor técnica según las características y los objetos participativos del grupo, seleccionar unos objetivos específicos, tener en cuenta la temporalización y los criterios de evaluación.

También es importante destacar que tanto el éxito como el fracaso del juego, en gran medida depende de las habilidades del docente y de las características del alumnado y no de las técnicas o enfoques en sí mismas, ya que aspectos como una conducción inadecuada de la clase o el desconocimiento del grupo puede hacer que el juego no salga como se esperaba.

Por último, no podemos olvidar la importancia del lenguaje no verbal a la hora de enseñar una segunda lengua. Cestero Manceba (1998) menciona que para aprender una lengua extranjera no solo debemos centrarnos en las competencias lingüística sino que hay que considerar también la competencia comunicativa y una parte considerable de

esta son los sistemas de comunicación no verbales, es decir los signos no lingüísticos que sirven para comunicarse. Éstos hay que usarlos de forma simultánea con los elementos del sistema verbal o alternarles con ellos. Hay cuatro sistemas principales de comunicación no verbal:

1. Paralingüística: Hace referencia a las cualidades de la voz, a los modificadores de ésta y a los silencios significativos.
2. Quinésica: Son los movimientos y posturas corporales que comunican y matizan el significado de los signos lingüísticos.
3. Prosémica: Se refiere a la organización del espacio a la hora de la comunicación es decir la distancia que guardamos entre nosotros y con los objetos al comunicarnos.
4. Cronémica: Que es la concepción, estructuración y el uso del tiempo que realiza el ser humano durante al comunicación.

Todos estos signos pueden cumplir a la vez una o varias de las siguientes funciones:

- Añadir o matizar la información verbal.
- Comunicar reemplazando el lenguaje verbal.
- Regular la conversación.
- Compensar las deficiencias verbales.
- Favorecer las conversaciones simultáneas.

4.5 TIPOLOGÍA DE LOS JUEGOS PARA ENSEÑAR UNA LENGUA EXTRANJERA.

Resulta de gran ayuda para el profesorado establecer una clasificación de los tipos de juegos que puede llevar a cabo en el aula para conocer como les puede llevar a cabo en la práctica.

Siguiendo a Juan Rubio y García Conesa (2013) hay varios tipos de juegos que se pueden llevar a cabo para enseñar una lengua extranjera. La primera división que estableceremos será entre juegos competitivos y cooperativos:

El diccionario de la RAE define competir como “Contener entre sí, aspirando unas y otras con empeño a una misma cosa, es decir ser el primero en logra un fin.

El diccionario de la RAE define cooperar como: “Obrar juntamente con otro u otros para la consecución de un fin común”, es decir participar de forma conjunta para lograr un objetivo común.

Estos autores hacen referencia a los beneficios del uso de los juegos cooperativos en el aula como son el fomento de un ambiente relajado, desinhibido y de mútuo entendimiento.

Según los rasgos fundamentales de funcionamiento se puede llevar a cabo otra clasificación:

1. Juegos de vacío de información: Que a su vez pueden ser unívocos, es decir cuando un alumno tiene la información que el otro compañero necesita y recíprocos cuando un alumno tiene la información que otro necesita y viceversa.
2. Juegos de averiguación: Bajo el mismo principio que los anteriores pero diferenciando entre juegos en los que hay que adivinar y sólo una persona del grupo tiene la información que debe seleccionar deliberadamente y juegos de búsqueda y averiguación en los que todos poseen una parte de la información, por lo que todos juegan un papel activo.
3. Juegos puzzle: La finalidad es la unión correcta de todas las piezas mediante la cooperación de todo el grupo.
4. Juegos de jerarquización: Gracias al intercambio de ideas, sentimientos, gustos y opiniones de los alumnos, éstos elaboran una lista de ítems sobre un tema concreto y de interés organizado según su importancia.
5. Juegos para emparejar: En el que se reparten a cada niño una tarjeta con una foto o una ilustración y cada jugador debe encontrar a la persona que tenga la misma carta que él mediante la descripción de la información proporcionada.
6. Juegos de selección: Cada alumno tiene una lista con posibilidades distintas y sólo una de ellas es similar para todos. Mediante el diálogo y la discusión deben decidir cuál es ese común denominador.
7. Juegos de intercambios: Se basa en el trueque de artículos. Cada alumno tiene que cambiar su artículo que no necesita por otro que si para realizar una tarea.
8. Juegos de asociación: Cuyo objetivo es adivinar que miembros de la clase pertenecen a un mismo grupo.

9. Juego de roles: En el que cada alumno tiene la identidad de un personaje ficticio y una serie de premisas sobre su tarea individual que tienen que realizar según su identidad.
10. Simulaciones: Se pretende reproducir pequeñas muestras de las interacciones humanas mediante la estimulación de una situación real que debe involucrar a todos los miembros de la clase.

Atendiendo al tipo de enfoque en el lenguaje o del aprendizaje que persiguen, así como los tipos de recursos, la gestión y la organización del aula podemos organizar los juegos en dos categorías principales:

- Juegos centrados en la precisión es decir en el control del lenguaje. Su principal objetivo es practicar nuevos elementos del lenguaje y desarrollar la precisión mediante el uso de trozos de lenguaje que se memorizan con la constante repetición para facilitar una pronunciación útil, vocabulario y práctica gramatical. El objetivo suele ser conseguir más puntos que el resto y por lo general hay un ganador. Este tipo de juego puede centrarse en la comprensión al igual que en la producción. El alumno se acostumbra a escuchar o leer palabras y estructuras de frases repetidamente pero el lenguaje debe de estar controlado, ensayado y contextualizado para que el niño lo comprenda. Una vez que comprenden el juego, resulta más beneficioso dividir a la clase en pequeños grupos para que puedan participar más y tengan menos elementos que recordar.
- Los juegos que se centran en la fluidez, son también llamados de control de la comunicación y tienden a centrarse en el desarrollo de la fluidez y la colaboración con los demás, ya que se realizan en parejas o pequeños grupos. En estos juegos el profesor pre-enseña el lenguaje que se utiliza moderando el vocabulario principal y ensayando antes de que el alumno juegue por su cuenta. Estos juegos deben estar integrados con el trabajo de lengua que se está dando en el aula.

En relación a los recursos requeridos para jugar se pueden distinguir:

- Sin disponer de recursos: Juegos de adivinanza o de escucha.
- Juegos con un simple lápiz y papel o juegos en la pizarra: juegos de ortografía.

- Juegos de dibujar: Juegos de describir y colorear, etiquetar o dibujar.
- Juegos de tarjetas con palabras, como el Domino o de leer y clasificar.
- Juegos que usan tarjetas con partes de una oración: Unir las partes de algunas oraciones haciendo coincidir las preguntas con las respuestas, los problemas con las soluciones o la causa con el efecto.
- Juegos de dados con dibujos o palabras que los dibujos deben nombrar.
- Juegos de mesa
- Juegos por medio de tablas o matrices: en el que cada niño marca en secreto la posición de las cosas en una carta.

La última clasificación que mencionan estos autores hace referencia al uso lúdico y al estético de la lengua. Asimismo, destacan la importancia del uso de la lengua para fines lúdicos en el aprendizaje y desarrollo de la misma. Se plantea, pues, una clasificación de los juegos del siguiente modo:

- Juegos de lengua de carácter social: Orales como el “Veo, veo”, escritos, audiovisuales como el “Bingo”, juegos de tablero y cartas como el “Pictionary” o juegos de mímica.
- Juegos de actividades individuales: Crucigramas, sopa de letras o adivinanzas, juegos de televisión o radio como “Cifras y letras” o “Pasapalabra”
- Juegos de palabras: Anuncios publicitarios, titulares de los periódicos, pintadas o graffitis.

5 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1 PRESENTACIÓN

En este apartado se presenta una propuesta práctica basada en el juego como elemento didáctico para la enseñanza del español como lengua extranjera. Tomando como punto de partida un contexto real y cumpliendo con los contenidos del curriculum establecido por el colegio, se han planificado diferentes juegos, basándose en una metodología simbólica, intuitiva y actia y una temporalización de media hora semanal durante seis meses.

5.2 CONTEXTO

Las actividades propuestas se han llevado a cabo en Educación Primaria en Year 3, con estudiantes de 7 y 8 años en un colegio Británico situado en Londres.

5.2.1 El colegio.

Este es un centro público que cuenta con una matrícula de unos 230 alumnos, de los cuales un gran porcentaje son extranjeros y muy pocos tienen necesidades educativas especiales. Se trata de un centro escolar católico, de una sola línea de Educación Infantil y Primaria.

Las familias de este colegio suelen ser tradicionales, de clase media y tienen un trato cercano a la maestra. Las familias un día a la semana pueden asistir a las asambleas que se hacen para todo el colegio e incluso los días en que una clase es la protagonista o hace una representación en la asamblea, los padres pueden ir a clase con sus hijos y que estos les enseñen todo lo que van haciendo en sus cuadernos.

Un rasgo diferenciador del sistema educativo británico es la figura del Teacher Assistant: Esta es la persona encargada de ayudar al profesorado, ya sea apoyando a los niños con mayor dificultad, elaborando materiales para decorar la clase, corrigiendo actividades o curando a los niños cuando tienen algún problema.

5.2.2 El aula.

El aula donde se ha llevado a cabo la intervención es amplia luminosa y organizada. Sigue una organización espacial por rincones. En todas las aulas siempre hay una profesora y una ayudante de la profesora (Teacher assistant) y cada una tiene su propio escritorio. Las paredes se utilizan para instalar mediators² para cada una de las materias.

Hay un área espaciosa en el centro de la clase donde se explican todas las sesiones mediante la pizarra digital y en sentido opuesto hay una pizarra donde la profesora cada día escribe el objetivo de cada lección. La zona donde el niño trabaja ya

² Mediadores de aprendizaje, poster cuyo objetivo es el de regular el comportamiento e informar de diferentes conocimientos.

sea individual o por grupo está formada por seis zonas, cada una de ellas integrada por tres mesas grandes.

Hay una zona destinada al almacenamiento de las mochilas para que el alumnado se cambie de ropa cuando tienen una actividad deportiva. También se puede encontrar en el aula un rincón destinado al higiene que dispone de un grifo servilletas y donde cada niño tiene su botella de agua. Por último destacar que tienen varias zonas destinadas a la lectura con libros de diferentes tipos y varias zonas para el material escolar.

5.2.3 El grupo

El grupo de Year 3 cuenta con 28 alumnos de los cuales 16 son chicos y 12 chicas. El clima en el aula es agradable, es un grupo unido, respetuoso y educado tanto con el profesor como con el resto de alumnos. En las actividades grupales se relacionan entre todos, cada vez con gente diferente. Hay una gran riqueza cultural ya que cuenta con niños de muchos países y esto favorece la interculturalidad y el aprendizaje de nuevas culturas. Hay dos niños que presentan más problemas en el aprendizaje, uno debido al idioma y otro con problemas de aprendizaje.

5.3 CRITERIO DE SELECCIÓN DE JUEGOS

Hay un abanico enorme de posibilidades para enseñar un idioma mediante el juego, pero a la hora de la selección se han tenido en cuenta los siguientes criterios para el diseño de la propuesta:

1. Elegir un tema motivador.
2. La duración de las sesiones que consistía en media hora semanal.
 1. Adaptar el juego al número de alumnado así como a sus características grupales.
 2. Grado de dificultad del juego y del discurso a emplear en las sesiones.
 3. El conocimiento previo de los alumnos sobre la lengua española que era muy limitado.
 4. Que fomentasen el enfoque comunicativo ya sea por medio de la escucha y el diálogo o del lenguaje no verbal.
 5. Uso del juego reglado para fomentar el proceso de socialización.

6. Manipulación por parte del alumnado de materiales para potenciar su desarrollo cognitivo.
7. Juegos en los que el profesorado tuviese un papel de moderador y el alumnado de sujeto activo.
8. Juegos que desarrollen las inteligencias múltiples.
9. Juegos de desafíos y retos que involucren a toda la clase.

5.4 METODOLOGÍA

La metodología llevada a cabo se ha basado en una serie de principios:

- **Actividad:** Ya que el alumnado participa, se involucra y experimenta con sus aprendizajes para lograr conocimientos más significativos y duraderos.
- **Socialización:** Ésta tiene lugar en todas las actividades grupales y en los trabajos colectivos.
- **Juego lúdico:** Se muestra en todas las tareas realizadas, ya que el juego es la actividad más completa, global y creativa que los niños pueden llevar a cabo.
- **Globalización:** Ya que hay una relación de los contenidos y no se enseñan unos al margen de otro.
- **Método activo:** Se consigue la motivación del alumnado mediante su participación en las diferentes actividades. El profesor en este caso se convierte en un orientador del aprendizaje.
- **Método intuitivo:** Ya que se intenta acercar al alumnado a la realidad más inmediata.

El clima que se ha creado en el aula mediante la técnica del juego ha sido cálido, seguro y acogedor lo que ha dado lugar a que el niño confíe en sí mismo, se relacione con otros favoreciendo el proceso de socialización a la vez que ha comprendido una serie de normas.

Por otra parte el papel del alumnado ha sido de sujeto activo, ya que todos los estudiantes se veían involucrados en el proceso de aprendizaje y han participado en él.

Hemos de destacar que el enfoque comunicativo ha sido esencial a la hora de llevar a cabo cada sesión ya que el español se convertía en herramienta de comunicación

a través de la cual, se desarrollaba el juego planificado, creándose así un contexto real de comunicación. El segundo idioma se aprende a través de la escucha primero y la interacción con el docente.

El uso de la kinésica y el paralenguaje ha sido constante en las diferentes lecciones para fomentar en el alumnado habilidades de comunicación y hacer que interactúe y pierda poco a poco el miedo a hablar esa nueva lengua. Como ejemplos podemos citar los gestos que han acompañado a algunas indicaciones como hacer un círculo, silencio, sentaros, muy bien... También destacar el uso del contacto visual, el tono de voz y la sonrisa que han sido elementos de comunicación muy importantes a la hora de llevar a cabo las sesiones ya que se han usado como reguladores de los turnos de palabra, indicadores de escucha activa y de habilidades sociales.

El papel del profesor ha sido de moderador, es decir, el que dirige el juego, hace preguntas y organiza al alumno facilitando de esta forma el aprendizaje.

A lo largo de todos los juegos se ha elogiado, alentado a los alumnos con frases como: Muy bien, sigue así, bien hecho, tú puedes... acompañadas de gestos.

5.3.2 Recursos

Como hemos mencionado anteriormente para jugar no hace falta un juguete, pero en este caso en la mayoría de juegos se han creado materiales relacionados con el tema que se estaba trabajando, para otros de los juegos solo se ha necesitado la pizarra y otros juegos se han llevado a cabo mediante la pizarra digital.

Vamos a establecer una lista de recursos haciendo una clasificación atendiendo a si el material es elaborado o digital y posteriormente explicaremos para qué se han usado estos recursos:

1. Materiales elaborados:

- Caretas de las emociones



- Fichas de animales



- Sombreros



- Fichas de los colores de los animales y de los ojos



- Cartones de bingo de los instrumentos



- Tarjetas de los miembros de la familia



la hija	la mamá	la abuela	la tía
el papá	el abuelo	el hijo	el tío

2. Materiales online

Página web <http://www.languageangels.com/schools/> en la que aparecen recursos como:

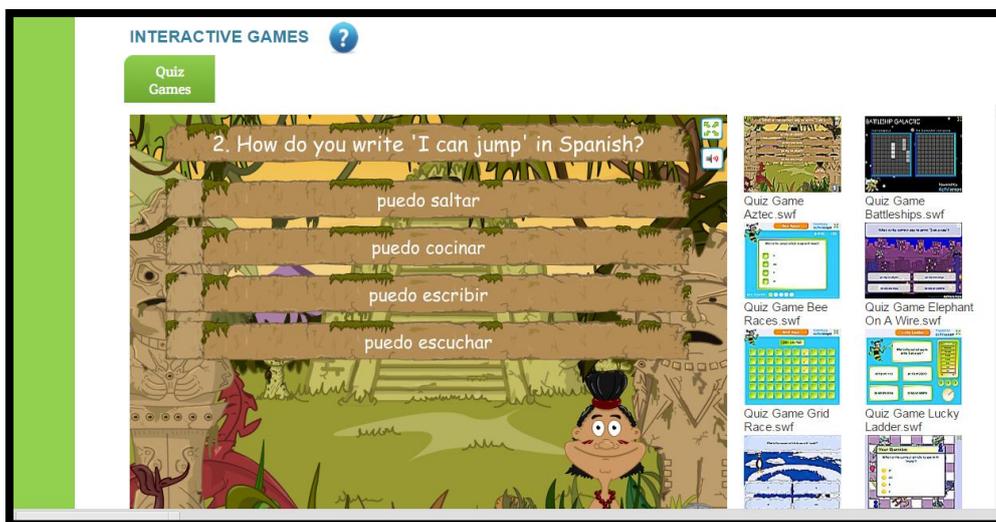
- Power point de las diferentes unidades.



- Canciones de algunos temas.



- Juegos online.



- Fichas sobre las diferentes unidades.

Los Instrumentos

Toco....	el	la	los
			
			
			
			
			
			
			
			
			
			

triángulo batería arpa flauta guitarra
 clarinete trompeta címbalos piano violín

5.5 OBJETIVOS GENERALES

En cuanto a los objetivos generales que se pretenden conseguir son:

1. Comprender expresiones de uso frecuente en situaciones contextualizadas.
2. Reproducir expresiones repetidas en una situación real de comunicación.
3. Disfrutar del juego mediante el uso de una segunda lengua.
4. Respetar las normas establecidas para cada juego.
5. Tener diálogos en la lengua extranjera con sus compañeros.
6. Fomentar la socialización del alumnado.
7. Participar y cooperar con los compañeros en los diferentes juegos propuestos.
8. Usar el lenguaje extranjero como vehículo de comunicación.
9. Comprender nuevo vocabulario gracias a la ayuda del lenguaje no verbal.

5.6 ACTIVIDADES PROPUESTAS

En la página web con la que el colegio trabajaba, aparecían diferentes temas adecuados a diferentes niveles. Se ha hecho una selección acorde al tiempo de las sesiones. Algunos de los temas propuestos eran: Caperucita roja, los colores, los números, las emociones, los instrumentos, acciones cotidianas, caperucita roja, preguntas frecuentes, la familia, los romanos, las olimpiadas. Ahora bien, se han elegido como tema básico para desarrollar cada juego en cada caso y crear así una situación de comunicación real como enfoque para la enseñanza del idioma. Los temas seleccionados han sido:

- Emociones
- Animales
- Instrumentos
- Acciones cotidianas
- Preguntas frecuentes
- La familia

De cada una de estas unidades didácticas vamos a exponer un juego, el que se ha considerado más relevante.

- **1. UNIDAD: LAS EMOCIONES**

JUEGO: ¿Cómo me siento?

CONTENIDOS

Las seis emociones principales (Cansado, triste, feliz, enfadado, enamorado y asustado).

DISTRIBUCIÓN

La organización de la clase para este juego se basó en que todos los niños estaban sentados por filas en la zona de la asamblea excepto un niño que se situaba de pie enfrente del resto de la clase.

DESARROLLO

1. Se eligió a un voluntario y se le puso una careta de una de las emociones, de tal forma que él no la veía, esta sólo podía ser vista por el resto de compañeros.
2. Acto seguido el resto tenía que representar la emoción sólo usando el lenguaje no verbal.
3. Éste tenía que adivinar de qué emoción se trataba.

DISCURSO

En cuanto al lenguaje utilizado de los niños se basaba en que el niño que tenía la careta hacía preguntas con la entonación adecuada sobre cómo se sentía por ejemplo ¿Estoy enfadado? El resto de niños contestaba sí o no. Después de descubrir la careta, tenía que decir por ejemplo: Me siento feliz.

RECURSOS

- Seis caretas con las seis emociones que habíamos aprendido: Cansado, triste, feliz, enfadado, enamorado y asustado.



- **2. UNIDAD: LOS ANIMALES**

JUEGO: -¿Qué animal soy?

CONTENIDOS

El nombre de diez animales: león, pájaro, mono, vaca, conejo, canario, ratón, cerdo caballo y oveja y los colores.

DISTRIBUCIÓN

Para la realización de este juego, se ha organizado al alumnado de tal forma que dos alumnos se situaban enfrente de la pizarra digital mirando al resto de alumnos que estaban sentados en el suelo por filas.

DESARROLLO

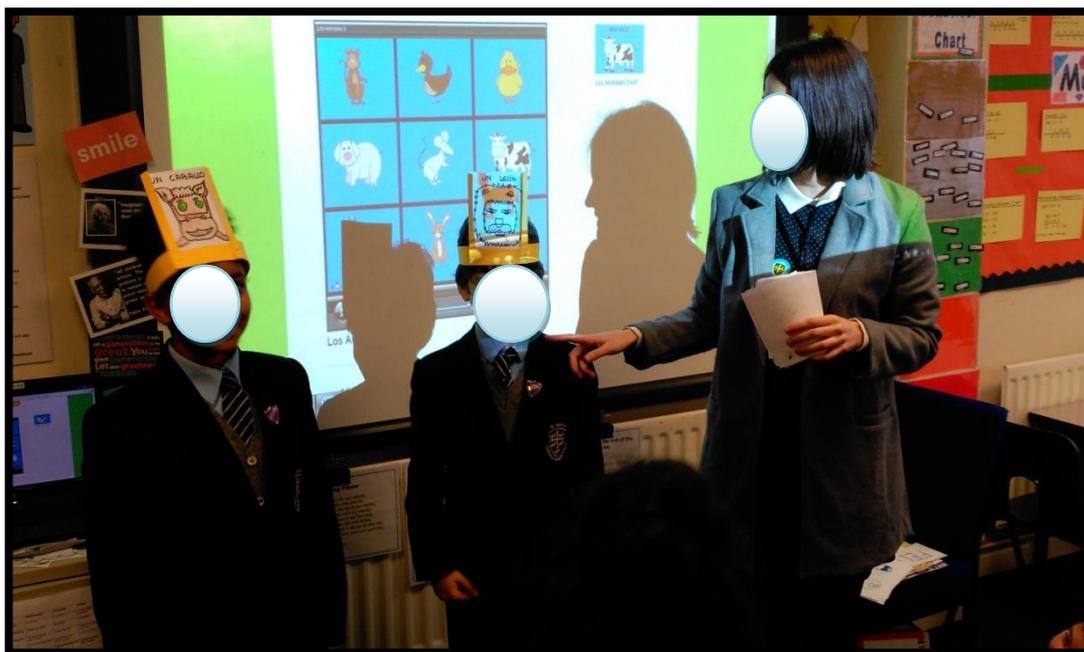
- 1.- Previamente se trabajaban los nombres de los animales a través de tarjetas para familiarizarse con ellas y se han realizado varios juegos para recordar los colores.
- 2.-Acto seguido seleccionaron dos voluntarios y se les puso los sombreros en la cabeza.
- 3.-Después se les colocaba una tarjeta de un animal en el sombrero de forma que toda la clase veía que animal tenían excepto ellos.
- 4.-Ellos tenían que adivinar qué animal—tenían realizando las siguientes preguntas al resto de sus compañeros: ¿Soy de color... azul? ¿Tengo los ojos...verdes? y el resto del alumnado sólo podía contestar sí o no. Todos podían ver las hojas donde veían los distintos colores de los animales y sus ojos.
- 5.-Con las pistas recogidas y por descarte tenían que adivinar que animal eran preguntando ¿Soy... un león?

DISCURSO

En cuanto al lenguaje que los niños han realizado en este juego se ha centrado en tres tipos de preguntas como por ejemplo ¿Soy de color ...rosa? ¿Tengo los ojos ...azules? ¿Soy...una vaca? y el resto de compañeros respondía sí o no.

RECURSOS

- Dos sombreros en los que se podía insertar las tarjetas.
- Unas tarjetas con el nombre y el dibujo de los todos los animales aprendidos: león, pájaro, mono, vaca, conejo, canario, ratón, cerdo caballo y oveja
- Varios folios; uno de ellos con animales de diferentes colores y otro con lo animales en color blanco pero con los ojos de diferentes colores.



3. UNIDAD: LOS INSTRUMENTOS.

JUEGO: El bingo de los instrumentos.

CONTENIDOS

Los contenidos se centran en diez instrumentos: los címbalos, el triángulo, el violín el piano, el arpa, la batería, la trompeta, la guitarra, la flauta y el clarinete.

DISTRIBUCIÓN

Para llevar a cabo este juego la disposición del alumnado ha sido sentado en el suelo en forma de hilera de tal forma que la profesora se situaba enfrente de todos.

DESARROLLO

1. Primero la profesora sacaba diferentes tarjetas de los instrumentos y decía la frase “Yo toco...” y un instrumento y ellos en su cartón tenían que tachar el instrumento que escuchaban.
2. La primera persona que completase el cartón tenía que decir ¡Bingo!
3. Luego se comprobaba si este era correcto y se le pegaba un sticker como recompensa. Para comprobar si el bingo era correcto quién ganase tenía que hacer una pregunta a un voluntario que la profesora seleccionaba ¿tocas...? Y el nombre de un instrumento. Si la profesora había sacado anteriormente la tarjeta decía que sí sino que no, para ello tenía las tarjetas que la profesora había sacado.
4. Acto seguido la profesora seleccionaba a otro niño para “cantar” el bingo.
5. El niño tenía que seguir las mismas pautas: Decir “Yo toco” y el nombre de instrumento, pero este también disponía de un cartón con los dibujos de todos los instrumentos y él les iba tachando también para recordar que instrumento decía.

DISCURSO

En relación al discurso que los niños produjeron, podemos decir que este se centraba en la frase “Yo toco...” y un instrumento de los aprendidos y en hacer la pregunta ¿tocas...? Y el nombre de un instrumento. También tenían que decir Bingo cuando completasen todo el cartón y si o no, según si había sacado las tarjetas de los instrumentos.

RECURSOS

- Un cartón de bingo para cada estudiante con el dibujo de todos los instrumentos excepto uno.
- Un lápiz para cada alumno para tachar los instrumentos que escuchaban.
- Tarjetas con el dibujo de todos los instrumentos para aquel que cante el bingo.

- **4. UNIDAD: ACCIONES COTIDIANAS**

JUEGO: Yo puedo...

CONTENIDOS

Los contenidos están basados en diez acciones que el alumnado suele hacer en su vida cotidiana: Cantar, bailar, saltar, hablar, cocinar, escuchar, comer, beber, ver la tele y escribir.

DISTRIBUCIÓN

Para la organización de este juego, el alumnado estaba de pie y tenía que andar alrededor de la clase.

DESARROLLO

1. Primero cada niño tenía que leer una acción y realizarla con gestos mientras andaba alrededor de la clase.
2. Acto seguido tenían que encontrar a aquellos que tuviesen la misma acción que ellos y colocarse por parejas o tríos.
3. Al final se preguntaba ¿Dónde está el grupo de los que bailan? ¿Qué podéis hacer? Y lo tenían que mostrar a los demás.

DISCURSO

El discurso usado por el niño en este juego se basaba en un discurso no verbal en el que con gestos tenía que buscar a aquellas personas con la misma acción y en decir la palabra “aquí” cuando preguntaba por los diferentes grupos. También decían lo que podían hacer por ejemplo “nosotros podemos bailar”.

RECURSOS

El material de este juego simplemente ha sido una tira de papel para cada alumno con una frase “Yo puedo...” y una de las acciones trabajadas: Cantar, bailar, saltar, hablar, cocinar, escuchar, comer, beber, ver la tele y escribir.

5. UNIDAD: PREGUNTAS FRECUENTES

JUEGO: Conóceme, conócete.

CONTENIDOS

Los contenidos hacen referencia a frases sencillas de introducción y presentación cuando conoces a alguien como son: ¿Cómo te llamas? ¿Cuántos años tienes? ¿De dónde eres? ¿Dónde vives?

DISTRIBUCIÓN

Para la realización de este juego la disposición del alumnado en el aula se basa en hacer un círculo integrado por todos los alumnos en la zona de la asamblea.

DESARROLLO

1. Para realizar el juego la profesora reparte un papel a cada estudiante con una de las preguntas vistas.
2. La profesora selecciona a un alumno y éste debe hacer la pregunta que tiene al compañero que seleccione.
3. La otra persona tiene que contestar a la pregunta. Si lo hace de forma errónea, contestando a otra pregunta diferente o no contestado es eliminado y tendrá que sentarse.
4. Acto seguido a quien hayan preguntado la pregunta tiene que seleccionar a otro compañero y repetir el proceso.

DISCURSO

En cuanto al lenguaje utilizado se centra en diferentes cuestiones tales como ¿Cómo te llamas? ¿Cuántos años tienes? ¿De dónde eres? ¿Dónde vives? Y las respuestas a estas cuestiones: Me llamo María, tengo ocho años, soy inglés y vivo en Londres.

RECURSOS

- Un papel a cada alumno con una pregunta de la sesión estudiada anteriormente

6. UNIDAD: LA FAMILIA

JUEGO: Empareja la familia

CONTENIDOS

Los contenidos de este juego son: la mamá, el papa, el hijo, la hija, el abuelo, la abuela, el tío, la tía.

DISTRIBUCIÓN

Este juego se ha llevado a cabo por parejas y en las mesas de trabajo.

DESARROLLO

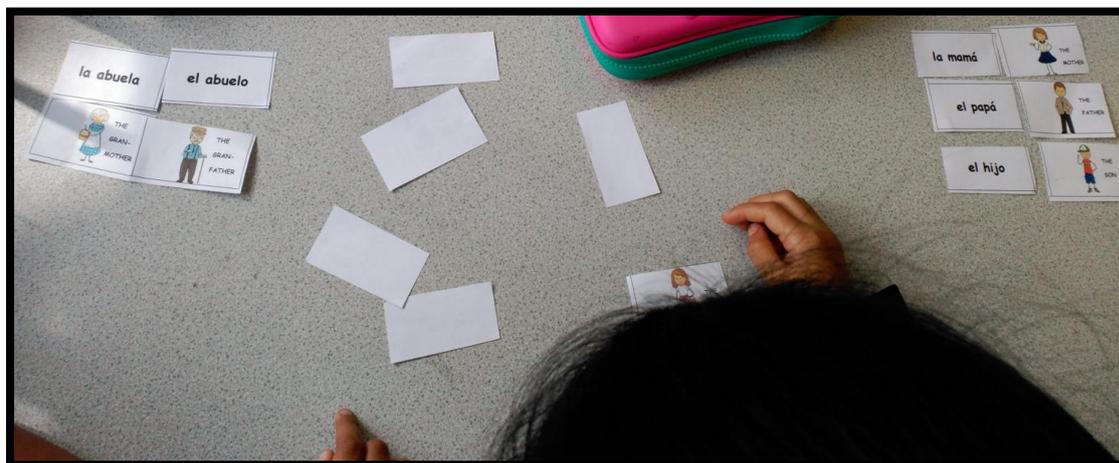
1. Para comenzar el juego se colocaban todas las tarjetas boca abajo y por turnos tenían que sacar dos tarjetas y decir el nombre de la tarjeta que sacaban.
2. Si sacaban ambas que coincidiesen en español y en inglés, esa persona ganaba esas tarjetas, si no las volvía a dejar sobre la mesa boca abajo.
3. Al final con la ayuda de la profesora se revisaba si las asociaciones que habían hecho habían sido correctas y los niños leían los nombres de las tarjetas que habían conseguido y la profesora les hacía diferentes preguntas.

DISCURSO

El lenguaje que el alumnado usaba en este juego era decir el nombre de los diferentes parentescos y su artículo. Después contestaban a diferentes preguntas de la profesora pro ejemplo ¿Quién son los padres? Y ellos contestaban el padre y la madre.

RECURSOS

- Tarjetas con diferentes dibujos de los miembros de la familia y el nombre en inglés y otras con éstos mismos en español: la mamá, el papa, el hijo, la hija, el abuelo, la abuela, el tío, la tía.



-7. UNIDAD: Repaso de lo aprendido

JUEGO: Duelo de conocimientos.

CONTENIDOS

Los contenidos son todos los conocimientos estudiados a lo largo de las diferentes sesiones.

DISTRIBUCIÓN

Todos los alumnos hacen un círculo y uno de los estudiantes se sitúa en el centro en el medio de este.

DESARROLLO

1. Para comenzar el juego todos los alumnos han hecho un círculo y uno de los estudiantes se ha situado en el centro con un balón en las manos.
2. La profesora también se situaba en el centro con el material.
3. Este juego consiste en que el alumno del centro tiene que pasar el balón a otro de forma que quien recibiese el balón tiene que agacharse y las dos personas que tiene al lado deben de decir el nombre del objeto mostrado que la profesora mostraba.
4. El alumno que diga más rápido el nombre ganará y el otro tendrá que sentarse en el mismo lugar en el que estaba.
5. El alumnado que haya ganado el duelo pasará al centro del círculo y lanzará el balón a otra persona hasta que sólo quede una persona en pie.

DISCURSO

El lenguaje utilizado se centra en decir el nombre y el artículo de los diferentes dibujos mostrados o de las diferentes palabras mostradas en inglés. Después de que dijese rápidamente el nombre la profesora hacía una pregunta a quien ganase por ejemplo en el caso de haber sacado una emoción le diría ¿Cómo te sientes? Y el contestaría me siento feliz. O en el caso de tener una acción preguntaría ¿Qué puedes hacer? Y contestaría: Puedo... cantar. Y así con las diferentes preguntas vistas en el resto de unidades.

RECURSOS

Para este juego se ha usado todos los materiales y tarjetas elaboradas durante la práctica y se han creado algunas nuevas tarjetas con el nombre o el dibujo de de los contenidos que no se disponía así como un balón.

5.7 EVALUACIÓN

Se ha realizado una evaluación global, continua y formativa mediante tres tipos de evaluación:

1. Evaluación inicial, para cuantificar los conocimientos previos de los alumnos, los cuales se reducían a los colores, los números del uno al 10 y alguna palabra suelta en español como hola, ¿Qué tal? o buenos días.
2. Evaluación de seguimiento a través del trabajo diario de cada niño y de tablas individuales donde se han evaluado los conocimientos de forma continua y progresiva sin olvidar el aprendizaje adquirido anteriormente.
3. Evaluación final a través de varias actividades como ha sido el juego ¿Qué puedes recordar? Y también una autoevaluación de cada lección.

Se han llevado a cabo diferentes técnicas de evaluación a lo largo del proyecto:

-Observación directa y sistemática: Esta se ha llevado a cabo durante todas las sesiones. A través de esta se puede valora si los niños están interesados en las actividades, con qué partes disfrutan más, si recuerdan los conocimientos y qué alumnos participan más.

-Diálogo con los niños y niñas: Mediante el diálogo se puede ver si los niños comprenden los conocimientos. El lenguaje verbal es muy importante ya que con él se puede deducir información para mejorar las siguientes sesiones.

-Juego de evaluación: Este juego fue usado para ver si recordaban los conocimientos aprendidos.

-Tablas de registro individuales. Con las que podemos ver el grado de conocimiento de los contenidos y su actitud y participación en las sesiones.

(Ver anexo 1)

-Fichas individuales: El alumnado ha trabajado con esto para reforzar los contenidos una vez aprendidos oralmente.

-Tablas de autoevaluación individual de cada unidad: Los niños pueden evaluar su propio progreso y pueden mejorar el aspecto que tienen más dificultad.

(Ver anexo 2)

-Tabla de autoevaluación del comportamiento: Para que los niños auto-reflexionen de cómo ha sido su comportamiento a lo largo de las diferentes sesiones.

(Ver anexo 3)

5.8 VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS

En este apartado se hará una reflexión general de los resultados a lo largo de los juegos en la que se destacará tanto los puntos fuertes como aquello que necesite mejorar.

Como puntos fuertes hemos de destacar el alto grado de motivación y de participación del alumnado a lo largo de las sesiones. Esto se veía reflejado en sus caras, sus palabras y acciones, implicándose en todo momento en todos los juegos y trabajando en equipo. Todos los juegos han sido bien recibidos por el alumnado y se ha podido observar cómo con éstos el alumnado ha disfrutado y ha reforzado los conocimientos. Asimismo, El clima que se ha creado en el aula por medio de los juegos ha sido de diversión, relajado pero siempre teniendo presente que hay un aprendizaje.

Como aspectos a mejorar cabe citar el insistir más a la hora de la explicación del juego, dejando claro que absolutamente todo el alumnado lo ha entendido, para ello siempre es muy útil realizar siempre un ejemplo antes de empezar a jugar.

Por otra parte, Se ha podido ver un progreso a lo largo de las sesiones en cuanto al control del comportamiento ya que al principio hablaban mucho y lo hacían en la

lengua materna, pero poco a poco han ido mejorando respetando los turnos de palabra, las reglas del juego e intentando comunicarse en la lengua española.

Aunque todos juegos hayan tenido una gran aceptación por parte del alumnado, es importante decir que aquellos en los que el alumnado tenía un papel más activo y en todo momento tenía que participar, han sido más entretenidos para ellos y han prestado mayor atención.

Por último destacar que se ha podido comprobar cómo el juego es un gran recurso didáctico para afianzar lo aprendido y cómo ha ayudado al alumnado a interiorizar los conocimientos de manera natural y así favorecer su asimilación y su puesta en práctica en situaciones reales. Estos se ha podido comprobar ya que al inicio de cada sesión siempre se preguntaban por los conocimientos ya aprendidos para ver si el alumnado los recordaba.

Poco a poco se ha ido ampliando el uso de la lengua española, ya que al principio se explicaba lo básico en español y cada sesión se iban introduciendo nuevas palabras acompañadas de gestos.

5.8.1 Aspectos a mejorar

En este apartado vamos a plantear una serie de propuesta de mejora que han surgido tras la puesta en práctica de estos juegos, con el objetivo de mejorar su aplicación en el caso de que volviesen a llevarse a cabo.

En el caso del juego de las emociones, una propuesta de mejora para esta actividad sería incorporar una variante: Hacer lo mismo pero a la inversa, es decir dejar la careta a un alumno que solo éste pueda verla y representar al resto y que estos lo adivinen. Así se fomenta una mayor participación y atención del alumnado y este puede experimentar varios roles y el juego puede ser más dinámico y atractivo.

En cuanto al juego de los animales si realizase este juego de nuevo, repartiría también una hoja a los que llevan el gorro en la cabeza para que puedan ir tachando y así recordar mejor las preguntas.

Para mejorar el juego del bingo de los instrumentos, una buena propuesta sería poner más dibujos de otras lecciones, porque sólo con instrumentos de juego es muy corto y con este los niños pueden recordar a los conocimientos que han aprendido antes.

La propuesta de mejora para el juego de las acciones cotidianas se basa más en el lenguaje utilizado por la profesora, en dejar claro desde el principio que nadie puede hablar, aunque tengas la acción de hablar tienes que hacer solo la representación usando tu cuerpo. Así bajaría el nivel de ruido en el aula.

Para mejorar el juego de las preguntas frecuentes y hacerlo más divertido se puede decir "Cambio de papel" y tendrían que pasar su papel a la persona que tienen a la izquierda. Con esto pueden leer más preguntas y recordar más conocimientos.

Como propuesta de mejora en el juego sobre la familia cabe citar el uso de las tarjetas para otras alternativas, como por ejemplo que en parejas uno tenga las tarjetas en español y el otro en inglés y que tengan que sacar una tarjeta al mismo tiempo, si esta coincide la persona que diga antes el nombre en español ganará la tarjeta. Esto haría recordar mejor el nombre de los miembros de la familia y el alumnado estaría motivado por recordar los nombres para ganar el duelo.

Por último si realizase el juego de evaluación de nuevo dedicaría más tiempo a la explicación poniendo más ejemplos para que el alumnado tuviese menos dificultad para comprender el juego.

5.9 POSIBLES APLICACIONES DEL TRABAJO

En mi opinión esta propuesta se puede desarrollar en múltiples centros educativos ya sea el amplio abanico de colegios donde se imparte español como lengua extranjera o incluso algunos de los juegos pueden ser adaptados a aquellos alumnos que llegan a España y desconocen el idioma, ya que los conocimientos trabajados son básicos y pueden adaptarse a situaciones reales de intercambio oral.

Hemos de destacar que se ha dejado todo el material elaborado en el colegio y la explicación de los juegos en inglés para que futuros profesores de español puedan trabajar con él. Así de esta forma crear un banco de material para dar una continuidad a ese material y así extender la propuesta de enseñar otra lengua mediante el uso del juego

6. CONCLUSIONES

El presente TFG supone un gran enriquecimiento de conocimientos especialmente en dos ámbitos sobre la enseñanza de un idioma y sobre el uso del juego. Gracias a las aportaciones de múltiples autores se ha podido profundizar en estos temas este tema y ampliar los conocimientos.

Gracias a la elaboración de este trabajo se ha constatado la eficacia del juego como recurso eficaz a la hora de en la enseñanza de una lengua extranjera. Esto se ha visto reflejado en el grado de aceptación del alumno y de retención de conocimientos. Como hemos visto a lo largo del trabajo las ventajas del uso del juego son múltiples tanto para el maestro como para el alumnado y el clima que se crea en el aula que cuenta con un gran punto a favor que es el alto grado de motivación que provoca en el alumnado.

Gracias a la gran oportunidad de realizar las prácticas en un colegio de Inglaterra y a la libertad a la hora de enseñar un idioma no sujeto a ningún libro, se ha podido comprobar como el juego puede convertirse en un gran recurso para enseñar una lengua extranjera, si se utiliza adecuadamente, con una preparación previa, teniendo en cuenta las características grupales así como una temporalización, marcándose unos objetivos y teniendo claro la función que va a llevar a cabo el profesor durante el juego.

A través de la puesta en práctica de juegos en diferentes sesiones de español como lengua extranjera, el alumnado ha podido familiarizarse con las destrezas básicas de la adquisición de una lengua, como son el speaking y el listening.

No podemos olvidar que no sólo las ventajas han sido favorables a la hora de la adquisición de conocimientos, sino en cuanto a las relaciones personales que favorece las habilidades sociales, la cohesión de grupo y el buen clima en el aula.

Por último y no por ello menos importante, hemos de citar que a lo largo de la carrera se hace mucho hincapié en el uso del lenguaje no verbal y es que es aquí cuando se hace evidente la importancia que éste tiene a la hora de implementar una sesión ya sea la sonrisa, el tono de voz o los gestos que acompañan a la explicación.

7. REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

- ADELANTADO, V. N. (2002). *El afán de jugar*. Barcelona INDE Publicaciones.
- AUSUBEL, D.; Novak, J. & Hanesian, H. (1978). *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- BRUNER, J. (1983) *Child's Talk: Learning to Use Language*, New York: Norton.
- DIAZ, S. N.(2006). *Inteligencias Múltiples: Manual práctico para el nivel elemental*. Estados Unidos. La Editorial, Universidad de Puerto Rico.
- GARDNER, HOWARD. (2005). *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- GUILFORD, J.P. (1951). *Guilford Test for Creativity*. Beverly Hills, California: Sheridan Supply Company. P.O.
- KRASHEN & TERRELL (1983) *The Natural Approach : Language Acquisition in the Classroom*. Oxford. Pergamon Press
- LINARES, I. D. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid. Ediciones Paraninfo, SA.
- LOCKHART, J. C. (1998). *Estrategias de reflexión sobre la enseñanza de idiomas*. Madrid: Cambridge University , Press.
- MANCEBA, A. M. (1998). *De la investigación a la práctica en el aula. Estudios de comunicación no verbal*. Madrid: Editorial Edinumen.
- OMEÑACA, R. O. (2005). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Editorial Paidotribo.

- PIAGET, J. (9ª Edición. 2001). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- VYGOTSKY, L. (1979) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona. Gijalbo.
- VYGOTSKY, L. S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- ZAPATA, O. A. (1995). *Aprender jugando en la escuela Primaria*. México. Pax.

WEBGRAFÍA

- *Real Academia Española*. (s.f.). Recuperado el Junio de Enero de 2016, <http://www.rae.es/>
- VIVIR, R. (23 de Noviembre de 2013). *El Espectador*. Recuperado el 19 de Junio de 2016, de El juego: Vitamina para el cerebro. <http://www.elespectador.com/noticias/salud/el-juego-vitamina-el-cerebro-articulo-460183>
- MANGA, A.-M. (Diciembre de 2008). *Revista electrónica de estudios filológicos*. Recuperado el 8 de Julio de 2016, de Lengua Segunda(L2) Lengua extranjera (LE): Factores e incidencias enseñanza/aprendizaje: <https://www.um.es/tonosdigital/znum16/secciones/estudios--10-Ensenanza.htm>
- CONESA, A. D. (2013). *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. . Recuperado el 2 de Julio de 2016, de El uso de juegos en la enseñanza del inglés. http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf
- PIQUER, M. J. (2008). *Glosas didácticas. Revista electrónica internacional*. Recuperado el 9 de Julio de 2016, de EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ELE <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>

LEGISLACIÓN

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE)

8. ANEXOS

ANEXO 1

ASSESSMENT SPANISH

	NO	WITH DIFFICULTY	MAINLY	YES
Understand simple orders in Spanish				
Remind the majority of new vocabulary				
Match the Spanish words with the pictures				
Connect the English words with the Spanish words				
Answer the questions				
Take part in the lesson				
Involve in the games...				

ANEXO 2**SELF-ASSESSMENT SPANISH****What I can do after Unit- Las emociones**

In Spanish I can....	...do this all on my own, without the help of a adult or a partner	...do most of this on my own but may need to ask an adult or my partner for some help	...do very little on my own and help to complete this task
...tell somebody how I am feeling and ask them how they are feeling			
...say the name of the different emotions			
...attempt to spell at least three emotions			
...match all the instruments in Spanish to the correctly in Spanish			

What I need to do

to improve even further is ...

What I can do after Unit- Los animales

In Spanish I can...	...do this all on my own, without the help of a adult or a partner	...do most of this on my own but may need to ask an adult or my partner for some help	...do very little on my own and help to complete this task
...remember how to count form 1 to 10 in Sapanish			
...tell you what each number out of sequence in English			
...name at least five animals correct picture			
...match all the animals in Spanish to the correctly in Spanish			

What I need to do

to improve even further is...

What I can do after Unit- Los instrumentos

In Spanish I can....	...do this all on my own, without the help of a adult or a partner	...do most of this on my own but may need to ask an adult or my partner for some help	...do very little on my own and help to complete this task
...name at least five instruments correctly			
...match all the words for the instruments to their appropriate picture			
...attempt to spell al least three instruments			
...say what instrument I play			

What I need to do

to improve even further is...

What I can do after Unit- Las acciones

In Spanish I can....	...do this all on my own, without the help of a adult or a partner	...do most of this on my own but may need to ask an adult or my partner for some help	...do very little on my own and help to complete this task
...name at least five common verbs			
...spell at least five verbs			
...match all ten verbs with the appropriate picture			
...say five activities that I am be able to			

What I need to do

to improve even further is ...

What I can do after Unit- Hablo Español

In Spanish I can....	...do this all on my own, without the help of a adult or a partner	...do most of this on my own but may need to ask an adult or my partner for some help	...do very little on my own and help to complete this task
...tell somebody my name an ask somebody their name			
....tell somebody my age and ask somebody their age			
...tell somebody where I live and ask somebody where they live			
...tell somebody where I am from			

What I need to do

to improve even further is ...

What I can do after Unit- La familia

In Spanish I can....	...do this all on my own, without the help of a adult or a partner	...do most of this on my own but may need to ask an adult or my partner for some help	...do very little on my own and help to complete this task
...say the words of the different members of the family			
...to know the article that you need to write before the name of the members of the family...			
...spell at least 4 words of the family			
...remember and use the different words for "my"			

What I need to do

to improve even further is ...

ANEXO 3

SELF-ASSESSMENT

Name and surname.....

	WITH ENTHUSIASM	WITH INTEREST	LAPSE OF CONCENTRATION	WITHOUT INTEREST
In general I have participate in the lessons				
When I have make works in team I have worked...				
When teacher ask question I answer...				
I have participate in the games...				

The best of the Spanish lesson have been.....

.....

If I could change something of the Spanish lesson I would like to change

.....