



Universidad de Valladolid

ENSEÑANZA Y DESARROLLO DEL JUEGO Y LAS TICs COMO HERRAMIENTAS PARA EL APRENDIZAJE DE UNA SEGUNDA LENGUA

Curso 2018/2019

Presentado por: **Beatriz Franco Martínez**

Para optar al Grado de Educación Infantil por la Universidad de Valladolid

Tutelado por: **Fernando Javier Colomer Serna**

Curso académico: **2018/2019**

RESUMEN

A través de este trabajo se pretende analizar y comparar la importancia, trascendencia y beneficios que tiene la adquisición y prolongada exposición a una segunda lengua a edades tempranas, acercando esta gracias a la metodología del juego y las TICs basándonos en el ámbito de una experiencia real de aula. A pesar del gran número de propuestas y metodologías existentes a cerca del desarrollo del juego lúdico como nueva estrategia de aprendizaje, estas prácticas deben de adaptarse el máximo posible a las necesidades e intereses reales que se encuentran día a día en las aulas de Educación Infantil de nuestros centros, potenciando para ello los aprendizajes significativos.

El trabajo está enfocado desde una perspectiva de inclusión del juego en aprendizajes de aulas reales, como metodología a seguir, siendo de ayuda para obtener el beneficio esperado el acercamiento de una segunda lengua a edades tempranas.

El trabajo está dividido en dos partes, por un lado, una primera parte de ámbito teórico, donde se explican las ideas argumentadas de forma teórica, y, por otro lado, un ámbito más práctico, donde se detalla la propuesta didáctica asociada a el marco teórico.

Palabras clave: Educación, comunicación, comunicación lingüística, Educación Infantil, juego, aprendizaje, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

Through this work we intend to analyze and compare the importance, transcendence and benefits of the acquisition and prolonged exposure to a second language at an early age, bringing this thanks to the methodology of the play, and ICTs based on a real-life experience inside a classroom. Despite the large number of existing proposals and methodologies about the development of play as a new learning strategy, these practices should be adapted as much as possible to the real needs and interests that are found every day in a Childhood Education's classrooms, enhancing significant learning.

The work is focused from a perspective of inclusion of the game in learning from real classrooms, as a methodology to be followed, being helpful to obtain the expected benefit the approach of a second language at an early age.

The work is divided into two parts, on the one hand, a first part of theoretical scope, where the ideas argued in a theoretical way are explained, and on the other hand, a more practical scope, where the didactic proposal associated with the theoretical, is detailed.

Key words: Education, communication, linguistic communication, Childhood Education, play, learn, significant Learning.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
2. JUSTIFICACIÓN	8
3. OBJETIVOS	9
3.1. OBJETIVOS GENERALES.....	9
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10
4.1. POR QUÉ ENSEÑAR UNA SEGUNDA LENGUA A EDADES TEMPRANAS.....	10
4.2. IMPORTANCIA DE ENSEÑAR UNA SEGUNDA LENGUA A EDADES TEMPRANAS	11
4.3. VENTAJAS DE APRENDER UNA SEGUNDA LENGUA A EDADES TEMPRANAS.....	11
4.4. QUÉ CONTENIDOS MOSTRAR Y COMO ENSEÑARLOS	12
4.5. EL JUEGO.....	12
4.5.1. Orígenes del juego.....	12
4.5.2. Características del juego	13
4.5.3. Función del juego en la infancia	14
4.5.4. Importancia del uso del juego como herramienta de aprendizaje	15
4.5.5. Importancia del papel del profesor en el juego	15
4.5.6. Clasificación: Tipos de actividades y juegos.....	16
4.6. LAS TICs.....	20
4.6.1. Importancia y características de las TICs dentro del aula.....	21
4.6.2. Aportaciones de las TICs dentro del aula.....	22
5. ANÁLISIS PRÁCTICO	22
5.1. INTRODUCCIÓN.....	22
5.2. METODOLOGÍA	22

5.3. CONTEXTUALIZACIÓN.....	23
5.4. DESTINATARIOS.....	23
5.5. OBJETIVOS.....	24
5.5.1. Objetivos de aprendizaje	24
5.5.2. Objetivos del lenguaje	24
5.7. METODOLOGÍA	24
5.7.1 ¿Por qué enseñar en un segundo idioma?.....	24
5.7.2. Estructuras gramaticales.....	25
5.7.3. Idioma receptivo.....	25
5.7.4. Pronunciación.....	25
5.7.5. Aspectos socioculturales.....	26
5.7.6. Otras áreas de aprendizaje:	26
5.7.6.1. Comprensión	27
5.7.6.2. Estrategias.....	27
5.8. EVALUACIÓN DE LA METODOLOGÍA	28
5.9 ELEMENTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DE LA METODOLOGÍA.....	29
5.9.1. ¿Por qué enseñar en un segundo idioma?.....	29
5.9.2. Estructuras gramaticales.....	29
5.9.3. Idioma receptivo.....	29
5.9.4. Pronunciación.....	30
5.9.5. Aspectos socioculturales.....	30
5.9.6. Otras áreas de aprendizaje	30
5.9.6.1. Comprensión	31
5.9.6.2. Estrategias.....	31
6. CONCLUSIÓN	32

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	33
8. ANEXOS	36
I. CONCEPTOS IMPORTANTES.....	36
II. GRÁFICA APORTACIONES AL DESARROLLO COGNITIVO.....	37

1. INTRODUCCIÓN

En el mundo actual cada vez es más necesario la comprensión de al menos una segunda lengua para facilitarnos el viajar, o trabajar en diferentes países o ambientes sociales, la sociabilización con personas de diferentes lenguas, o simplemente ser capaces de comprender noticias de ámbito internacional.

Por lo que cada vez es más frecuente encontrar en las aulas un sinnúmero de nuevas metodologías para acercar el aprendizaje de segundas lenguas a los estudiantes, metodologías tales como aprendizaje a través del juego, o aplicando el uso de las TICs. Esta clase de metodologías, aunque puedan llegar a parecer novedosas, o futuristas son cada vez más utilizadas por maestros de todo el mundo, que conservando siempre el espíritu que las define, hacer llegar a los estudiantes de la manera más natural posible el aprendizaje que se quiera impartir, aunque todavía es complicado poder encontrarlas en colegios de ámbito nacional.

Para que este tipo de metodologías puedan llegar a ponerse en práctica es importante que los profesores estén preparados para impartir en sus clases unos conocimientos didácticos y metodológicos adecuados a la etapa de desarrollo educativo en la que se encuentren, facilitando el interés por aprender en sus estudiantes, apoyándose en un aprendizaje global y significativo, e ir introduciéndoles en el habla, gramática, escritura y vocabulario, ya que estas características son las imprescindibles en cuanto aprender un segundo idioma se refiere.

A partir de esta reflexión conviene señalar la importancia que tiene un óptimo aprendizaje basado en el juego y las TICs como metodologías sólidas de aprendizaje, ya que ambas son importantes instrumentos de aprendizaje para que los estudiantes puedan llegar a establecer relaciones de semejanza entre sus iguales.

Partiendo desde una perspectiva general, cuando se habla de herramientas para el aprendizaje temprano de una segunda lengua, resulta interesante destacar la importancia que la etapa de Educación Infantil ejerce, ya que es uno de los pilares fundamentales, porque los conocimientos que se adquieren durante esta etapa significaran las bases de su aprendizaje.

En los últimos años se han llevado a cabo diversos descubrimientos asociados a la importancia que tiene el juego como herramienta fundamental de aprendizaje, dado que

el mismo es imprescindible en el día a día de los niños, porque no implantar el mismo como metodología activa de aula, y así poder comprobar en primera persona los beneficios que el mismo pueda llegar a generar.

Por estos motivos es importante comenzar la adquisición de una segunda lengua a edades tempranas, y, apoyándonos en el empleo de una metodología lúdica, que les servirá como vehículo para que puedan aprender de manera amena y divertida, sin necesidad de presiones. De igual manera, el profesor deber facilitar este aprendizaje y actuar como facilitador en este proceso de enseñanza-aprendizaje, ayudando y apoyando a los alumnos.

2. JUSTIFICACIÓN

Diversos autores y metodologías han tratado de explicar la importancia que tiene el juego como elemento motivador y de aprendizaje. Con el paso del tiempo se han ido sucediendo diversas propuestas didácticas que trataban de buscar una manera eficaz de conectar el juego como una metodología de enseñanza-aprendizaje innovadora, pero a la vez efectiva y competente como nueva estrategia óptima para facilitar el aprendizaje especialmente en niños de edades tempranas.

A pesar de que en la actualidad cada vez son más los centros que se están sumando a ofrecer metodologías más innovadoras, y por consiguiente más cercanas a aprendizajes novedosos relacionados con el juego como elemento motivador, todavía quedan de dar números pasos para que España consiga llegar hasta los niveles en los que otros países se encuentran, sin embargo, cada vez son más los colegios, y, o, aulas en el particular que se están planteando cambiar la tradicional metodología de aprendizaje, por otras más novedosas y que según estadísticas recientes es puntera en metodología.

De igual manera las TICs también son una de las mejores estrategias en nuestros días para que los alumnos presten mayor atención en las aulas, puesto que se trata de un elemento que conocen muy bien, y les llama la atención, por lo que, si combinamos ambos elementos metodológicos, el resultado de aprendizaje, en este caso de una segunda

lengua, puede derivar en un perfecto sistema de aprendizaje, el cual puede ser de gran utilidad para el empleo en aulas educativas actuales. Sin embargo, al ser algo bastante novedoso, muy pocos colegios se encuentran incluidos en los que favorecen este tipo de aprendizaje.

Por todo esto, nos parece interesante destacar la aplicación puntera en la actualidad en un contexto de aula real de aprendizaje una metodología de aprendizaje que sea capaz de combinar ambos procesos, observando y analizando esto en todo momento desde una perspectiva subjetiva.

3. OBJETIVOS

En resumen, los objetivos los dividiré en generales y específicos, y son los siguientes:

3.1. OBJETIVOS GENERALES

- Desarrollar y potenciar la comunicación lingüística a edades tempranas.
- Comprender los beneficios que puede aportar el juego como elemento motivador en la enseñanza de un segundo idioma

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar los beneficios que puede aportar el juego como herramienta de aprendizaje de una segunda lengua.
- Valorar la importancia de la utilización de actividades lúdicas como herramienta de aprendizaje.
- Reflexionar acerca de la metodología del proceso de enseñanza-aprendizaje que conlleva el aprendizaje de una segunda lengua.
- Favorecer el aprendizaje de la comunicación e interiorización de una segunda lengua en la etapa de Educación Infantil.

- Determinar las ventajas e inconvenientes de los diferentes modelos del juego como herramienta para el aprendizaje de una segunda lengua.
- Analizar diferentes metodologías lúdicas, así como sus elementos para determinar sus beneficios o desventajas.
- Investigar sobre el juego desde diferentes puntos de vista.
- Evaluar los resultados obtenidos en base a las categorías de análisis propuestas.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. POR QUÉ ENSEÑAR UNA SEGUNDA LENGUA A EDADES TEMPRANAS

Es importante destacar que los niños a ciertas edades son “como esponjas”, basándonos en esta afirmación tan machacada podemos constatar que los niños tienen la capacidad innata de absorción de aprendizaje a cortas edades.

Por lo que introduciendo el aprendizaje de una segunda lengua durante los primeros años de la vida de un niño se verían incrementadas las posibilidades de conseguir este aprendizaje de manera exitosa.

Basándonos en nuestras propias experiencias, cuando se aprende un idioma ya de adultos, las dificultades que de por sí esto conlleva van en aumento, ya que se tiende a traducir palabra por palabra, sin embargo, los niños son capaces de “absorber” ese lenguaje, y, por el contrario, no tienen esa necesidad de traducirlo todo, sino que son capaces de quedarse con el lenguaje y significado de las oraciones, al igual que si se tratase de su lengua materna.

Por lo que se consideraría adquisición del lenguaje propiamente dicho.

4.2. IMPORTANCIA DE ENSEÑAR UNA SEGUNDA LENGUA A EDADES TEMPRANAS

En la sociedad globalizada actual en la que vivimos es importante destacar la importancia que tiene el conocimiento de una, o varias lenguas. Por lo que si se acerca a los niños al aprendizaje de las mismas a edades tempranas se favorecería su comprensión del mundo físico que les rodea, y se les estaría ayudando a ir adaptándose al mismo, hacia ideas más consolidadas, fruto de un aprendizaje constante.

Estas ideas irán evolucionando y desarrollándose paulatinamente, consiguiendo destrezas en las mismas.

De igual manera, favorecen las actitudes positivas y de interés hacia el aprendizaje de un tercer idioma.

4.3. VENTAJAS DE APRENDER UNA SEGUNDA LENGUA A EDADES TEMPRANAS

Son muchas las ventajas que tiene el introducir a los niños al conocimiento de una segunda lengua a edades tempranas.

De igual manera, también son muchas las formas de iniciarse en este aprendizaje.

Las principales ventajas que podría suponer iniciar a los niños al aprendizaje de una segunda lengua serían:

- Aumenta sus capacidades cognitivas.
- Mejora sus capacidades analíticas y creativas.
- Mayor creatividad.
- Mejores habilidades para resolver problemas.
- Mejor capacidad memorística.
- Mejores habilidades multitarea.
- Mejor rendimiento académico.

4.4. QUÉ CONTENIDOS MOSTRAR Y COMO ENSEÑARLOS

Es importante delimitar los contenidos, acercándoles unos contenidos generales a los ámbitos de actuación de los niños, incluyendo en estos, actitudes, procedimientos y conceptos que les faciliten la comprensión de su entorno, a través de participación activa y dotándolos por consiguiente de significado. De esta manera, los niños serán capaces de adquirir contenidos relacionados con tres grandes áreas:

- Desarrollo de su autonomía personal, y cooperación con sus iguales.
- Preparación para interpretar el medio físico donde viven, y de intervenir en él mismo de forma activo, dependiente y cooperativa.
- Adquisición de actitudes y valores que les ayuden a conseguir su desarrollo personal.

4.5. EL JUEGO

Etimológicamente hablando la palabra “juego” proviene de dos vocablos latinos “iocum”, y “ludus-ludere”, ambos términos suelen estar ligados a la expresión actividad lúdica, o herramienta educativa.

Se podría definir Juego, como toda actividad que realizan uno o más jugadores empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento y diversión.

El juego es una actividad inherente al ser humano, aunque no es una actividad exclusiva de este.

Es importante comprender que existe una diferencia entre juego y deporte, mientras que el juego es una actividad libre, el deporte es un conjunto de situaciones motrices, diferenciándose en que el segundo busca la competición con otros, o consigo mismo, al igual de precisar de unas normas más concretas y elaboradas, y estar institucionalizado.

4.5.1. Orígenes del juego

Las primeras referencias que se tienen sobre juegos datan del año 3000 a.C.

Los juegos son considerados como parte de la experiencia humana, y están presentes en todas las culturas.

El juego infantil propiamente dicho surgió en la época griega, el juego estaba presente en la vida cotidiana de los pequeños.

El juego infantil, sin excepciones ha ido teniendo cambios, más concretamente durante la época moderna, cuando surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como elemento de ayuda en el aprendizaje.

Ya durante el siglo XVIII, se entiende el juego como instrumento pedagógico de aprendizaje. También se empieza a buscar un sistema educativo útil, pero agradable.

A partir del siglo XIX, con la llegada de la revolución industrial, los niños tienen ya menos tiempo para jugar en las calles, sin embargo, van surgiendo un gran número de juguetes domésticos.

4.5.2. Características del juego

El juego como actividad posee características fundamentales propias que los niños saben manejar con naturalidad. El juego es una actividad natural que se desarrolla de manera innata en los niños, sin importar los resultados que del mismo se puedan obtener, no requiere de una motivación, y siempre está preparado para iniciar en otro juego, en función de las necesidades e intereses propios de cada momento. El juego es la actividad imprescindible para el correcto desarrollo del niño.

Por lo que las características del juego, de acuerdo a Caillois (1958) son. El juego es una actividad:

- Libre: En la cual el jugador no está obligado, sin que la dinámica pierda su esencia principal.
- Incierto: Debido a que el desarrollo y el resultado no están predeterminados.
- Reglamentado: Sometido a constantes cambios que varían según este se va desarrollando.
- Separado: Está ajustado a reglas, límites y tiempos.

Las características del juego según el autor Díaz (2002). El juego:

- Es una actividad espontánea.
- El juego es libre.
- No tiene interés material.
- Se desarrolla con orden.
- Manifiesta regularidad y constancia.
- Tiene límites.
- Se auto promueve.
- Es un espacio liberador.
- No aburre.
- Se expresa en un tiempo y espacio.
- Puede ser individual o social.
- Es evolutivo.
- Es una forma de comunicación.
- Es original.

Las características del juego, de acuerdo a Klauer (1998) son, el juego:

- Está dirigido y sujeto por normas.
- Tiene objetivos.
- Es una actividad cerrada.
- No necesita demasiada supervisión
- Es una actividad que apoya a los niños a continuar su aprendizaje.

4.5.3. Función del juego en la infancia

El juego es una actividad que tiene el fin en sí misma, el niño es el que realiza la propia actividad para conseguir el objetivo. El juego es una herramienta útil, y necesaria para el correcto desarrollo del niño, de carácter y finalidad intrínsecos.

El juego temprano permite al niño conseguir todos los aspectos del crecimiento, y está vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: desarrollo psicomotor, desarrollo intelectual, desarrollo social y desarrollo afectivo-emocional.

El juego permite al niño:

- A mantenerse diferenciado de las exigencias de la realidad externa.
- Explorar el mundo que le rodea.
- Interactuar con sus iguales.
- Funcionar de forma autónoma.

4.5.4. Importancia del uso del juego como herramienta de aprendizaje

El juego es una importante herramienta de aprendizaje porque es el lenguaje principal

El juego es fundamental a lo largo del aprendizaje en los niños, ya que este se va desarrollando paulatinamente durante toda su vida, al igual que ellos. Sin embargo, el juego es especialmente importante en la etapa de Educación Infantil porque es un recurso educativo fundamental madurativo.

De igual manera su correcto desarrollo permite a los niños desarrollar diferentes capacidades: físicas, afectivas, sensoriales y mentales, creativas e imaginativas, y genera hábitos de cooperación.

4.5.5. Importancia del papel del profesor en el juego

Es muy importante que a la hora de realizar una actividad cada docente establezca el objetivo didáctico que pretende conseguir al ponerla en práctica.

El juego, tiene diferentes ámbitos, y dentro del ámbito educativo no se debe entender el mismo como jugar por jugar, sino que se debe de entender como una metodología que ayude al desarrollo del niño, por lo que, a la hora de presentarlo en el aula, todas las pautas deben de haber quedado completamente establecidas previamente antes de su puesta en práctica, quedando constancia de que los alumnos comprenden las reglas y normas ya establecidas antes del comienzo de la actividad. De esta manera los alumnos no lo conciben como una imposición de aprendizaje, sino como que, mediante el mismo, y la confianza y diversión que este asigna, se llegarán a conseguir los objetivos que el profesor considerarse oportunos de delimitar, consiguiendo de esta manera una enseñanza dinámica, sencilla y práctica, donde mediante una actividad tan sencilla se consiga que

aprendan disfrutando, sin que los alumnos pierdan la motivación y las ganas en ellos mismos, ni en sus iguales.

Por lo que, en resumen, hay que tratar el juego, como lo que propiamente es, un juego, ya que en sí mismo es una actividad reglada, con un objetivo, donde los niños no tienen miedo de cometer errores porque no se sienten juzgados ni presionados.

También es importante facilitar los materiales que se vayan a utilizar, al igual que intervenir solamente en caso de que fuese completamente necesarios. El maestro simplemente es el encargado de explicar y dirigir el juego, no de inmiscuirse en el mismo, a no ser que sea completamente necesario.

4.5.6. Clasificación: Tipos de actividades y juegos

El papel que desempeña el juego en la educación es muy variado, y depende de aspectos personales e intelectuales del individuo.

Para poder concretar qué tipo de juegos pueden interesar a una clase en concreto, el profesor deberá tener en cuenta tanto las características físicas y evolutivas de los alumnos, como sus intereses y motivaciones. Habiendo delimitado este campo, se podrá delimitar un óptimo proceso de enseñanza-aprendizaje.

El juego es una de las mejores metodologías que se conocen de aprendizaje a edades tempranas, porque se presenta en un contexto de aula real, lo que permite que el alumno este completamente familiarizado con el mismo, y por lo tanto el aprendizaje resulte más dinámico y sencillo.

Para que el juego en ningún momento pierda la función pedagógica inicial con la que se plantea, sería introducirlo de una manera directa, pero flexible, no de manera improvisada.

Existen diferentes tipos de juego, estos a grandes rasgos se pueden diferenciar en: juegos según su función, y juegos según el número de participantes.

4.4.5.1. Según su función

Existen diferentes tipos de juegos según progresiva aparición a lo largo del desarrollo del niño.

- El juego durante la primera infancia

Juego funcional o de ejercicio

Característico de las primeras etapas en la evolución del niño. Consiste en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato.

Los beneficios que aporta el juego funcional son:

- Desarrollo sensorial completo.
- Coordinación de los movimientos y los desplazamientos.
- Desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- Comprensión del mundo que rodea al bebe.
- Auto superación.
- Interacción social con el adulto de referencia.
- Coordinación óculo-manual.

Juegos exteriores

Los juegos exteriores, también denominados juegos infantiles, suelen estar ubicados en lugares públicos de las ciudades, véase, parques, o centros recreativos, con fácil acceso para los niños, de carácter duradero, divertidos, resistentes, cómodos y seguros.

Estos juegos públicos fueron creados a partir de la necesidad de disponer de un entretenimiento más activo y seguro para los niños, donde puedan disfrutar compartiendo con sus iguales.

Los beneficios que aportan los juegos exteriores son:

- Los niños se ven obligados a interaccionar con sus iguales.
- Promueven la amistad con los demás niños.
- Demanda de mejoramiento de seguridad
- Cuidados y mantenimientos de parques y zonas públicas.
- Mayor número de personas en los parques.

Juego simbólico

El juego simbólico se desarrolla entre los 2 y 7 años, consiste en simular situaciones, sucesos reales o imaginarios, creando o imitando personajes que no están presentes en el mismo momento en que se desarrolla el juego.

Los beneficios que aporta el juego simbólico son:

- Comprensión y asimilación y adaptación al entorno que les rodea.
- Aprendizaje de roles establecidos en la sociedad.
- Desarrollo del lenguaje.
- Desarrollo de la imaginación y creatividad.

Juego de reglas

Los juegos de reglas tienen un marcado carácter social, se basan en reglas, las cuales deben de ser respetadas por todos los participantes.

Los beneficios que aporta el juego de reglas son:

- Se aprende a ganar y perder, a respetar turnos, normas y opiniones
- Aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.
- Favorecimiento del desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

Juego de construcción

Los juegos de construcción no están sujetos a un rango de edad determinado, aunque normalmente se considera que suelen aparecer en torno al primer año.

Una de las características de los juegos de construcción es que se desarrollan en paralelo a los demás tipos de juegos.

Las primeras construcciones se realizan en el periodo de juegos motores, durante el cual, los niños meten y sacan objetos, derriban torres, insertan piezas, etc. Durante esta etapa, el niño construye todo aquello que le ayuda a llevar a cabo los guiones de sus juegos.

En el momento en el que el modelo externo se convierte en el objetivo prioritario de la dinámica, la actividad infantil propiamente dicha deja de considerarse un juego, y pasa a considerarse como “trabajo adulto”.

Los beneficios que aporta el juego de construcción son:

- Potencia la creatividad.
- Desarrolla y fomenta la cooperación.
- Desarrollo de la coordinación óculo-manual.
- Aumento del control corporal.
- Incremento de la motricidad fina.
- Aumento de la capacidad de atención y concentración.
- Estimulación de la memoria visual.
- Mejora de la comprensión y razonamiento espacial.
- Desarrollo de las capacidades de análisis y síntesis.

4.4.5.2. Según número de participantes.

El juego es una actividad reglada que sigue un objetivo, y depende de un elemento motivador. Basándonos en esta definición, podríamos diferenciar varios tipos de juego en función del número de participantes: juego por parejas, juego por grupos, juego por equipos, o juegos para el grupo, clase.

La manera en que se agrupa el aula es un elemento clave a la hora de trabajar en grupos se refiere.

Juegos cooperativos.

En los tipos de juegos cooperativos, se caracterizan porque participan varios jugadores, sin embargo, estos no compiten entre sí, sino que colaboran para alcanzar un objetivo común

Estos tipos de juegos están relacionados con el área del conocimiento de sí mismo y autonomía personal.

Los jugadores suelen esforzarse por conseguir el objetivo del juego.

Las investigaciones sobre este tipo de juegos respaldan que es muy eficaz en las dos funciones que suelen asignarse a la escuela: el aprendizaje de tareas y destrezas específicas; y, por supuesto, la socialización de los alumnos.

Juegos individuales.

Los juegos individuales son aquellos en los cuales el niño no interactúa con sus iguales.

Este tipo de juegos suelen estar muy relacionados con la exploración y manipulación de objetos.

Juegos colectivos, grupales.

Los juegos colectivos o grupales son aquellos en los cuales los niños participan conjuntamente de acuerdo a unas normas, o reglas ya establecidas, que especifican algún logro, y donde los jugadores deban hacer roles de carácter independiente y cooperativo.

Juegos por parejas.

La característica principal de los juegos por parejas es que todo el grupo tendrá asignado un compañero, por lo que ningún niño se sentirá solo o aislado.

En todo momento el profesor tendrá el papel de supervisor e irá evaluando las diferentes dinámicas que este tipo de juego tenga establecidas, mientras supervisa a todas las parejas.

4.6. LAS TICs

En la sociedad actual en la que nos encontramos, no somos capaces de concebir un mundo sin las nuevas tecnologías, dado que son de gran importancia para nosotros, y dependemos en gran medida de las mismas. Nos encontramos inmersos en “La Sociedad de la información”, aunque a veces en el ámbito educativo no nos demos completamente cuenta.

4.6.1. Importancia y características de las TICs dentro del aula

En la actualidad, los niños asumen con total normalidad la presencia de las tecnologías en la sociedad, y en las aulas, conviven día a día con las mismas, tanto de manera directa, como indirecta, y las adoptan y aceptan con total normalidad.

De igual manera los docentes debemos de propiciar una educación acorde con los tiempos en los que vivimos e incluir el uso de las TICs en nuestras aulas, llevándose a cabo nuevas propuestas didácticas, e introduciendo las herramientas necesarias para conseguir este objetivo.

Durante la etapa de Educación Infantil cada vez se considera más relevante introducir las nuevas tecnologías, ya que van asentando las bases de los futuros aprendizajes, de igual manera los niños van adquiriendo buenos hábitos de conducta y de aprendizaje.

Cada vez son más los centros que integran las TICs a sus aulas, disponiendo así de ordenadores, pizarras digitales, y numeroso material tecnológico.

Las características más comunes que se pueden lograr al implantar las nuevas tecnologías en las aulas de Educación Infantil serían:

- Crear autonomía en el alumno, mediante la ayuda de un adulto.
- Fomentar el uso cooperativo y colaborativo entre el alumnado.
- Mejorar la destreza motriz.
- Ayudar a desarrollar los contenidos sistemáticamente.
- Facilitar la comprensión de conceptos difíciles de visualizar.
- Estimular nuevos aprendizajes.
- Motivan a la comunicación.

Pero para que se lleguen a incorporar completamente las nuevas tecnologías en las aulas, el papel del docente es fundamental para llegar a conseguirlo, ya que:

Primeramente, ha de formarse, y tener un mínimo de dominio sobre las mismas.

Incluir las TICs en el aula con una finalidad educativa.

Trabajar en equipos.

4.6.2. Aportaciones de las TICs dentro del aula

La utilización de las nuevas tecnologías como metodología de aprendizaje dentro de un aula puede aportar diversos aspectos positivos, estos son:

- Fomentar el trabajo cooperativo.
- Integrar las TICs en aula con un fin educativo.
- Ayudar a desarrollar los contenidos.
- Ayudar al descubrimiento de sí mismo, y de su entorno.
- Estimular nuevos aprendizajes.
- Estimular la creatividad.
- Permite experimentar y manipular.
- Respetar el ritmo de aprendizaje de los alumnos.
- Facilitar la comprensión de conceptos.

5. ANÁLISIS PRÁCTICO

5.1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de este trabajo se ha tratado de definir la importancia que tiene el juego y las TICs en la enseñanza, aprendizaje y adquisición de una segunda lengua.

Para esta adquisición son imprescindibles los procesos de adquisición del lenguaje, y vocabulario tanto en la lengua materna, como en una segunda lengua.

5.2. METODOLOGÍA

La metodología que se pretende analizar en esta propuesta, es una metodología participativa, en la cual sea el alumnado es el protagonista de su propio aprendizaje, siendo este, el que lo genera, mediante diferentes reflexiones y el uso de la interacción por parte del profesorado.

- Esta metodología está basada en diferentes aspectos:
- Potenciar el trabajo cooperativo.
- Fomentar el desarrollo creativo.
- Fomentar el sentido crítico y personal de los alumnos.
- Fomentar la capacidad de escucha activa y comprensión.
- Generar curiosidad.

5.3. CONTEXTUALIZACIÓN

Actualmente, tanto la enseñanza como el aprendizaje de un segundo idioma es un elemento muy arraigado en la sociedad, tal es así que cada vez los colegios ven de mayor importancia comenzar desde las primeras etapas a fomentar y potenciar este aprendizaje.

5.4. DESTINATARIOS

Una metodología lúdica puede estar destinada a todas las etapas de Educación Infantil, sin embargo, esta en concreto se va a encargar de analizar el contexto de un aula real del tercer ciclo de Educación Infantil, con alumnado de 6 años, en una escuela americana, que tiene por objetivo principal el acercamiento del español a sus alumnos como segunda lengua.

La unidad didáctica presentada esta elaborada para niños de 5-6 años grado Kindergarten (3º de educación infantil). El objetivo de esta unidad es aprender desde cero un segundo idioma.

Las actividades que aquí se muestran están extraídas de mi experiencia vivida durante mis prácticas de segundo de Educación Infantil en una escuela pública de Estados Unidos, en la ciudad de Bainbridge Island, Seattle. Todas las actividades aquí presentes se adaptan a las características individuales, y o colectivas que se fueron encontrando en el aula en cada momento, al igual que se hicieron las adaptaciones necesarias siempre y cuando fueran necesarias dentro del aula.

5.5. OBJETIVOS

Diferencié dos clases de objetivos, siendo estos objetivos de aprendizaje, y objetivos del lenguaje.

5.5.1. Objetivos de aprendizaje

- Ser capaces de entender y expresarse en un segundo idioma (con consignas muy básicas).
- Ser capaces de formular preguntas sencillas en español, (¿Puedo ir al baño?).
- Ser capaces de formular preguntas cortas a sus compañeros (¿Estás bien?).
- Aprender los números en español hasta el 100 (objetivo final de curso).
- Aprender los colores en español.
- Aprender los animales y ciertas palabras de alta frecuencia.
- Saber reconocer el clima, los meses del año y las estaciones.

5.5.2. Objetivos del lenguaje

- Aprender, interiorizar y aplicar el vocabulario clave para explicar sus sentimientos, hacerse entender, y comprender la rutina diaria de la clase.

5.7. METODOLOGÍA

La metodología que me planteé partía en responder, a unas preguntas y planteamientos, estos son: ¿Por qué enseñar en un segundo idioma?, Estructuras gramaticales, Idioma receptivo, pronunciación, Aspectos socioculturales y otras áreas de aprendizaje

5.7.1 ¿Por qué enseñar en un segundo idioma?

La primera pregunta que me formule, fue, porque es importante enseñar un segundo idioma. Las conclusiones a las que llegué fueron:

- Anima a los niños a hablar y les da la oportunidad de comunicarse de una manera mejor.
- Permite que los niños sean capaces de agregar una emoción.

- Al asumir un rol, los niños pueden escapar de su realidad cotidiana y en cierto sentido llegar a desinvolverse.

5.7.2. Estructuras gramaticales

Diferenciar entre los pronombres personales, posesivos, y formular sencillas preguntas, y sus respuestas.

- Yo/Nosotros queremos (beber agua, jugar)
- ¿Quieres sentarte en la alfombra?
- ¿O quieres estar de pie?
- ¿Esto es un caballo?
- Sí, sí lo es / No, no lo es.

5.7.3. Idioma receptivo

Los niños debían de ser capaces de comprender sencillos comandos de preguntas, y acciones que se repetían todos los días en el aula, tales como;

- ¿Qué tiempo hace hoy? Soleado, nublado, lluvioso, parcialmente nublado, con nieve...
- ¿Cómo estáis hoy? Bien, mal...
- Cuando las luces rojas (a modo de semáforo) están encendidas, se debe trabajar en silencio, cuando están en verde se debe escuchar a la profesora, y cuando están en amarillo se escucha y se intenta responder en español (siempre que se pueda).

5.7.4. Pronunciación

Había una diferenciación clara entre los sonidos y el ritmo de respuesta.

Sonidos

A principio de curso había un gran número de palabras con sonidos que la mayoría de los alumnos no estaban acostumbrados a escuchar, estos son: (H, Ñ, A, E, I...)

A sí como, sonidos de letras dobles, como (CH, LL)

Acento y ritmo

Expuestos sobre todo mediante canciones y juegos.

5.7.5. Aspectos socioculturales

Las pautas más importantes que debían de seguir los alumnos fueron:

- Comprender la importancia de las luces del aula y como se debe de responder ante cada una de ellas.
- Respetar las reglas, pautas y normas de la clase.
- Respetar los turnos de palabra del maestro, y compañeros.
- Mostrar interés por aprender español.
- Estar listo para participar en clase.
- Divertirse con los juegos comunicativos.
- Disfrutar escuchando un cuento, historia, o canción.
- Mostrar interés en la lectura para aprender sobre el mundo.
- Mostrar interés por aprender a leer y escribir de forma correcta en dos idiomas.

5.7.6. Otras áreas de aprendizaje:

Otras áreas importantes de aprendizaje a destacar fueron en los ámbitos de:

- Ciencias sociales: Comprender que existen diferentes maneras de hablar español alrededor del mundo, y que todas son correctas y validas, y por tanto se deben de entender y aceptar.
- (Afianzar la mayoría de los contenidos en su primera lengua a modo de ejemplo o repetición).

5.7.6.1. Comprensión

Para una mejor comprensión el profesor utilizaba los elementos visuales de los que disponía en el aula para que el aprendizaje no fuese tan forzado, y pudieran seguir el ritmo de la clase con mayor facilidad.

5.7.6.2. Estrategias

Diferencie entre tres tipos de estrategias, Estrategias cognitivas, estrategias metacognitivas y estrategias sociales/afectivas.

Estrategias cognitivas

Se intenta hacer una conexión entre la imagen, y las expresiones, porque de esta manera será más fácil para los niños recordar el vocabulario clave.

Estrategias meta cognitivas

Pedir a los estudiantes que expliquen, o traten de explicar alguna palabra o frase a sus compañeros.

Estrategias sociales/afectivas

- Sentar a los estudiantes cerca del maestro, usualmente en la alfombra, creará una atmosfera más cálida.
- Expresar sentimientos activará la comprensión de los niños.
- Trabajar por grupos de aprendizaje hace que los niños se sientan más cerca, y sientan que forman parte de un grupo.

Al igual, que diferencie entre tres tipos de interacciones que se producían dentro del aula, Interacción profesor-alumno, Interacción estudiante-alumno y trabajo en grupos.

Interacción profesor-alumno

- A través de la relación de confianza maestro-alumno que se está formando, permitirá una mayor conexión entre todos en un ambiente más cálido y sensible.

Interacción estudiante-alumno

- Juegos de imitación, a modo de explicación para ayudarse los unos a otros.

Trabajo en grupos

- Empleados todo el tiempo en sus respectivas mesas de trabajo, y de manera menos general durante el tiempo de trabajar en centros, donde se les agrupa acorde a su nivel de progreso académico.

5.8. EVALUACIÓN DE LA METODOLOGÍA

El profesor era el encargado en todo momento de realizar la evaluación pertinente a los alumnos, siendo, por lo tanto, su palabra la última como proceso de evaluación final.

Este proceso de evaluación se llevó a cabo de dos maneras bien diferenciadas:

- Mediante una evaluación continua y sistemática prolongada durante todo el curso, donde se veía claramente la mejoría o el estancamiento del alumnado, a través de pequeñas pruebas orales, basándose en unos sencillos teste de valores numéricos, y, o, percentiles, en los cuales los niños debían de demostrar si habían conseguido alcanzar los conocimientos académicos mínimos requeridos para alcanzar el siguiente nivel educativo.
- Mediante una evaluación continuada llevada a cabo mediante la observación diaria en el aula, ayudando a los alumnos que tuviesen problemas en algún momento concreto.

5.9 ELEMENTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DE LA METODOLOGÍA

5.9.1. ¿Por qué enseñar en un segundo idioma?

Elementos Positivos.

- Facilita los procesos cognitivos y motores.
- Estimula la memoria y la creatividad de los alumnos.

Elementos Negativos.

La narrativa, léxico y vocabulario en ocasiones es algo superficial.

5.9.2. Estructuras gramaticales

Elementos Positivos.

- Se adapta a los intereses de aprendizaje de los niños.
- Se adapta a la dinámica de grupo.
- Estimula la memoria.

Elementos Negativos.

- Tiende a no generar el mismo interés en todos los alumnos al mismo tiempo.

5.9.3. Idioma receptivo

Elementos Positivos.

- A la larga facilita procesos cognitivos y del habla.
- Desarrollo de la memoria a largo plazo.

Elementos Negativos.

- Pueden llegar a resultar aburridos una vez los niños han entendido la mecánica de aula.

5.9.4. Pronunciación

Elementos Positivos.

- Se centran en buscar una buena pronunciación.
- Desarrollan las habilidades comunicativas del alumnado.
- Fomentan sus destrezas sociales.
- Facilita los procesos comunicativos.

Elementos Negativos.

- Difícil comprensión sino se tiene una pequeña base.

5.9.5. Aspectos socioculturales

Elementos Positivos.

- Permiten la comprensión de diferentes palabras, acentos.
- Fomenta las destrezas sociales y madurativas.
- Estimulan la memoria.

Elementos Negativos.

- Complicación para identificar diferentes acentos o palabras.
- Negativa a querer entender.

5.9.6. Otras áreas de aprendizaje

Elementos Positivos.

- Desarrolla el trabajo grupal e individual.
- Facilita estrategias de aprendizaje.
- Se adapta a los diferentes intereses y curiosidades de los niños.

Elementos Negativos.

- Pueden perder la concentración con facilidad al no tratarse de una actividad continuada.

5.9.6.1. Comprensión

Elementos Positivos.

- Estimula la memoria.
- Fomenta la adquisición de destrezas de habilidades sociales.

Elementos Negativos.

- Se tiende a seguir el ritmo de la clase, no el de cada niño.

5.9.6.2. Estrategias

Elementos Positivos.

- Facilita los procesos de atención y escucha activa.
- Facilita los procesos de comprensión y asimilación.
- Fomenta las destrezas manipulativas.
- Estimula la memoria.

Elementos Negativos.

- Es individualizado.
- No desarrolla la creatividad.

6. CONCLUSIÓN

El análisis de los resultados derivados de la investigación sobre la metodología del juego y las TICs como herramientas metodológicas, descritas desde un punto de vista teórico, y otro práctico, pone de manifiesto una serie de conclusiones que ayudan a sistematizar lo ya explicado. El juego es una herramienta imprescindible para que se produzca un aprendizaje dual, es decir, que gracias al mismo los aprendizajes pueden llegar a ser más completos y precisos.

Después de esto se puede confirmar que trabajar con la metodología del juego es fundamental para un correcto desarrollo de las habilidades sociales, afectivas y desarrollo de la adquisición de una segunda lengua.

Ya nadie pone en duda la importancia de las TICs en la educación como instrumento de potencia y desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje, así como acercar las mismas a los alumnos, y que estos no las sientan como algo lejano e inalcanzable, sino como un gran elemento con gran carga de aprendizaje y saber de conocimientos nuevos.

Este proyecto nos ha permitido comprobar la importancia del uso del juego en un ámbito educativo, este permite un mejor ambiente de aula, donde el profesor es capaz de acercarse más a los alumnos, comprobar sus limitaciones y miedos, y saber cómo ayudarlos a superarlos, a través de un ambiente cooperativo de relajación donde nadie es más que nadie, porque todos están jugando.

He de decir, que el tema a pesar de innovador, no ha sido un tema sencillo de matizar, dado que había diversos aspectos a tener en cuenta antes de poder extraer todas las conclusiones y valoraciones pertinentes.

Tras la realización de este trabajo, muchos han sido los aspectos positivos que este me ha aportado.

Gracias a toda la indagación llevada a cabo para conseguir obtener toda la teoría necesaria para su correcto desarrollo, especialmente centrándonos en la etapa de Educación Infantil, ahora puedo decir que poseo unos conocimientos mucho más claros y precisos a cerca de muchos apartados que antes creía conocer, pero que me he percatado que estaban incompletos, dichos conocimientos espero me sean de utilidad en mi futuro profesional.

Después de haber finalizado el presente trabajo tengo una idea global de lo que suponen los procesos de enseñanza-aprendizaje de una metodología lúdica en esta temprana edad de Educación Infantil

De igual manera considero que se maneja una prueba de información, a cerca de numerosos temas, lo que me puede permitir tener una perspectiva global en diferentes aprendizajes, algo que probablemente no hubiera pensado hasta la fecha.

Por último, no considero que todas las pruebas hechas de evaluación tengan el mismo valor, sin embargo, de igual manera considero importante el haberlas realizado, porque son importantes para determinar el nivel de destrezas del que disponen los niños, al igual que necesarias para modificar, en caso de que fuese necesario aquellos aspectos donde los alumnos más dificultades encuentren, al igual, que potenciar los aprendizajes que funcionen de manera correcta.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguiar Perera, M. V., & Cuesta Suárez, H. (Enero, 2009). *Importancia de trabajar las TIC en educación infantil a través de métodos como la Webquest*. Universidad Las Palmas de Gran Canaria (España).
- Álvarez Díez, M. V. (2010). El inglés mejor a edades tempranas. *Pedagogía Magna*.
- Álvarez, M. (14 de Mayo de 2003). *La oralidad en el aula: Situación de la lengua oral en los sistemas educativos europeos*. Obtenido de amaraberri: <http://amaraberri.org/topics/diadia/arin/oralaul>
- ARQHYS.com, E. d. (2011, 07). Calidad de la educación. *Revista ARQHYS*.
- ARQHYS.com, E. d. (2012,12). Estrategias de enseñanza. *Revista ARQHYS*.
- Bello EsEstévez, P. (1990). *Didáctica de las segundas lenguas : estrategias y recursos básicos*. Madrid: Madrid Santillana D.L.

- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2008). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.
- Bruner, J. (2003). *Juego, pensamiento y lenguaje. Infancia: educar de 0 a 6 años*.
- Caillois, R. (1958). *Teoría de los Juegos*. Barcelona : Seix Barral.
- Carreño, C. (07 de Febrero de 2014). *El uso de las TIC y su influencia en la estimulación temprana*.
- Colectivo Educación Infantil y TIC. (2012 Y 2013). *Recursos educativos digitales para la educación infantil (REDEI)**.
- El juego en el desarrollo infantil. (s.f.). www.mheducation.es.
- Elkonin, D. B. (s.f.). *Psicología del juego*. Madrid: Antonio Machado.
- Escobar Urmeneta, C. (s.f.). *Teorías sobre la adquisición y el aprendizaje de segundas lenguas. Universitat Autònoma de Barcelona*.
- Europa, C. d. (2001). *Marco común Europeo de referencia para las lenguas: Aprendizaje, enseñanza, evaluación*. En E. C. Europa.
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (Enero, 2011). *La riqueza de las TICs en el aula de infantil. Revista digital para profesionales de la enseñanza*.
- Fingermann, G. (1970). *El juego y sus proyecciones sociales*. Buenos Aires: el Ateneo.
- Garcia, H. (20 de Junio de 2010). *Características del juego*. Obtenido de heidydavid: <http://heidydavid.blogspot.com/2010/06/caracteristicas-del-juego.html>
- hacerfamilia/educación. (s.f.). *La importancia del juego en el desarrollo del niño*.
- <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>. (s.f.).
- infantil, G. s. (s.f.). *La importancia del juego en la educación infantil*. Obtenido de ifp.es: <https://www.ifp.es/blog/la-importancia-del-juego-en-la-educacion-infantil>
- Juan Rubio, A. D., & García Conesa, I. M. (Vol. 6, Nº 3, 169-185 (2013)). *El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*.
- *La importancia de las TICs en Educación*. (24 de Enero de 2017). Obtenido de institutoserca: <https://institutoserca.com/blog/la-importancia-de-las-tics-en-educacion/>

- *Las Tic en el Aula Infantil*. (23 de Febrero de 2008). Obtenido de chbcecilia.wordpress: <https://chbcecilia.wordpress.com/category/las-tic-en-el-aula-infantil/>
- *Las TIC y el desarrollo del aprendizaje en educación inicial*. (s.f.). Obtenido de educrea.cl: <https://educrea.cl/las-tic-y-el-desarrollo-del-aprendizaje-en-educacion-inicial/>
- *Ley orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación*. (s.f.). Obtenido de Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado: <https://www.boe.es/boe/dias/2006/05/04/pdfs/A17158-17207.pdf>
- MANGA, A.-M. (Número 16 - Diciembre 2008). Lengua segunda (L2) Lengua extranjera (LE): Factores e incidencias de enseñanza/aprendizaje. *Tonos digital Revista de estudios filológicos*.
- MANGA, A.-M. (Número 16 - Diciembre 2008). Lengua Segunda (L2) Lengua Extranjera (LE): Factores e incidencias de enseñanza/aprendizaje. *TONOS Revista electronica de estudios filologicos*.
- Merino Herrero, I. (s.f.). *Asociación San José*. Obtenido de <https://www.asociacionsanjose.org/el-juego-en-el-desarrollo-infantil/>
- Moreno Murcia, J. A. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Málaga: Aljibe.
- Pavía, V. (Seminario - Programa 2006). Teoría de los juegos. Universidad Nacional de La Plata.
- Pequeocio. (s.f.). *La importancia del juego en el desarrollo infantil*. Obtenido de <https://www.pequeocio.com>.
- Portes, D. (Enero de 2019). *Beneficios de aprender un segundo idioma en la niñez*. Obtenido de blog.tiching: <http://blog.tiching.com/beneficios-aprender-segundo-idioma/>
- Primaria, E. P. (26 de Junio de 2019). *Educapeques*. Obtenido de <https://www.educepeques.com/informacion/contacto>
- Puig Ruiz del Valle, C. (28 de Noviembre de 2012). *El juego en educación infantil*. Obtenido de slideshare.net: <https://es.slideshare.net/CristinaPuigR/el-juego-en-educacin-infantil-15390963>
- *Real Decreto 1513/2006, de 7 de Diciembre*. (s.f.). Obtenido de Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado: <https://www.boe.es/boe/dias/2006/12/08/pdfs/A43053-43102.pdf>
- Ruth Camelo. (Noviembre, 2014). Libro metodología Naves.

- Sanfeliciano, A. (25 Noviembre, 2017). ¿Sabes que relación hay entre el juego y el desarrollo infantil?
- Sarlé, P. M. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Sutton-Smith, B. (s.f.). *Play Theory: A Personal Journey and New Thoughts*.
- *Teorías de la adquisición de una segunda lengua: teoría de Krashen*. (25 de Junio de 2014). Obtenido de <https://sites.google.com/site/adquisiciondeunasegundalengua/teorias>.
- Yesser, A., & 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*.

8. ANEXOS

I. CONCEPTOS IMPORTANTES

- **Juego:**

Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

Actividad recreativa física o mental en la que compiten dos o más personas sometándose a unas reglas.

- **Juego simbólico:**

Se trata de una actividad en la que el niño pasa continuamente de lo real a lo imaginario.

Tipo de juego, espontáneo, representando un rol diferente al nuestro en escenarios imaginarios es lo que llamamos juego simbólico no dirigido o espontáneo.

Aquella actividad lúdica donde el niño -o incluso el adulto- representa, ensaya, proyecta, fantasea, etc, a través de juguetes o conductas de juego.

- **TICs:**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, también conocidas como TIC, son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Abarcan un abanico de soluciones muy amplio. Incluyen las tecnologías para almacenar información y recuperarla después, enviar y recibir información de un sitio a otro, o procesar información para poder calcular resultados y elaborar informes. (ServiciosTIC, 2006).

II. GRÁFICA APORTACIONES AL DESARROLLO COGNITIVO

Aportaciones al desarrollo cognitivo

