



Universidad de Valladolid

ESCUELA DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Magisterio en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

**PROPUESTA DIDÁCTICA DEL USO DE LAS
ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA
DEL INGLÉS**

Presentado por Julia Martín Ballestín

Tutelado por: Elena Zamora Ramírez

Soria, 23/07/2014

***‘Tell me and I forget,
Teach me and I remember
Involve me and I learn.’***
Benjamin Franklin (1950)

Resumen: este trabajo presenta una propuesta didáctica para docentes de Educación Primaria basada en la adquisición del vocabulario en inglés mediante el uso de actividades lúdicas en el aula.

El uso de juegos es fundamental a la hora de aprender una lengua extranjera para que los alumnos se sientan cómodos y motivados.

El vocabulario es la base para aprender cualquier idioma por lo que, a lo largo de este trabajo se tendrán en cuenta aspectos que garanticen la asimilación de los contenidos planteados a la hora de poner en práctica el marco teórico, como son las pautas a la hora de programar una actividad lúdica o el desarrollo psicoevolutivo de un niño de primer ciclo.

Palabras clave: actividades lúdicas, juegos, inglés, motivación, aprendizaje, educación.

Abstract: this document presents a Didactical Proposal for Elementary Education teachers, based on the acquisition of English vocabulary through the use of playful activities in the classroom.

Using games is essential ~~at the time~~ to learn a foreign language because, in this way, students feel comfortable and motivated.

The vocabulary is the basis for learning any language so that, throughout this document will be considered aspects that ensure the assimilation of content raised when implementing theoretical framework, such as guidelines to schedule a playful activity or the evolutionary development of a child in the first cycle of Elementary School.

Key words: playful activities, games, English, motivation, learning, education.

INTRODUCCIÓN.....	2
OBJETIVOS.....	3
JUSTIFICACIÓN	3
RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL GRADO CON EL TRABAJO.....	4
Competencias generales.....	4
Competencias específicas.....	5
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	6
IMPORTANCIA DEL USO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS	6
IMPORTANCIA DEL PAPEL DEL PROFESOR EN EL JUEGO... 	7
ASPECTOS A TENER EN CUENTA A LA HORA DE PLANTEAR UN JUEGO	8
ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO EN UNA CLASE DE INGLÉS EN PRIMER CICLO.....	13
Nuevo vocabulario	13
Pautas para la adquisición de nuevo vocabulario	15
Las tics en la adquisición de vocabulario en inglés	17
CARACTERÍSTICAS NIÑOS PRIMER CICLO.....	17
METODOLOGÍA	19
PROPUESTA DIDÁCTICA.....	20
INTRODUCCIÓN	20
CONTEXTUALIZACIÓN.....	20
JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS	20
SESIONES	22
CONCLUSIONES	30
BILIOGRAFÍA.....	31
ANEXOS	32

INTRODUCCIÓN

Hoy en día la forma de enseñar el inglés en la mayoría de las aulas ha evolucionado considerablemente. El objetivo principal siempre ha girado en torno a que los niños se puedan expresar en una segunda lengua de forma totalmente natural, o al menos intentarlo.

Cierto es que, para que esto se pueda llevar a cabo, es necesario reforzar el habla y la escucha desde pequeños e ir introduciendo progresivamente la gramática, la escritura y el vocabulario. Es aquí donde podemos valorar la importancia del vocabulario, ya que ayuda considerablemente a expresar lo que se quiere comunicar en cualquier idioma.

Y llegados a este punto, es necesario preguntarse: ¿Cómo enseñar vocabulario para que mis alumnos lo interioricen y no se aburran durante el proceso? La respuesta es simple, involucrándoles en el mismo.

En referencia a la cita de Benjamin Franklin (1750) en la que se destaca la importancia de ser partícipe de un hecho para que éste sea aprendido, podemos relacionarla directamente con el uso de las actividades lúdicas en la enseñanza del inglés, a diferencia de la forma tradicional de impartir una clase, podemos utilizar materiales auténticos con los cuales los niños puedan experimentar para que todo el proceso sea realmente eficaz.

Pero esta estrategia metodológica no habla solo de que el alumno se implique más en su proceso de enseñanza-aprendizaje. En él también se incluyen conceptos tales como la motivación, la relación del profesor con el alumno y de los alumnos entre ellos, la predisposición a aprender una nueva lengua y otros muchos aspectos que intervienen en el proceso, ya sea de forma directa o indirecta.

Para no caer en errores del pasado y romper con la monotonía de una clase de inglés, en este trabajo se expondrán las actividades lúdicas como una herramienta pedagógica que impulsa a descubrir y explorar el entorno que les rodea.

El objetivo es conocer el aprendizaje del vocabulario en lengua inglesa para alumnos del primer ciclo mediante el juego. Para ello, en primer lugar, se realiza un análisis teórico mediante la búsqueda bibliográfica sobre la importancia de las actividades lúdicas en un aula de Educación Primaria, el papel del profesor, las pautas a seguir en la adquisición de nuevo vocabulario, etc.

En segundo lugar, se realiza una propuesta didáctica cuyo desarrollo en el aula pretende dinamizar las clases de lengua inglesa y enriquecer el vocabulario de los alumnos.

OBJETIVOS

- Valorar la importancia de la utilización de actividades lúdicas en la enseñanza del vocabulario en lengua inglesa.
- Exponer diferentes recursos y metodologías que se puedan poner en práctica en un aula de primer ciclo de Educación Primaria.
- Proponer actividades lúdicas para niños de entre cinco y siete años que sean divertidas y ayuden a interiorizar el vocabulario en inglés.
- Investigar sobre el juego desde un punto de vista psicológico, pedagógico y lingüístico.
- Explicar la estructura que debe tener una actividad lúdica para que su puesta en práctica sea la correcta.

JUSTIFICACIÓN

El tema elegido para realizar mi Trabajo de Fin de Grado es “El uso de las actividades lúdicas en la enseñanza del inglés”, y más concretamente, el uso de las mismas a la hora de adquirir vocabulario en alumnos del primer ciclo de Educación Primaria.

El contenido y la temática que en este trabajo se incluye me parece fundamental para aquellos docentes que se dediquen, o se vayan a dedicar a la enseñanza del inglés, ya que se proponen una serie de estrategias y actividades que son realmente útiles para que los alumnos no pierdan el interés en el aprendizaje de la lengua extranjera.

El uso de estas actividades con su componente lúdico favorece un clima positivo y dinámico en el aula que motivará a los alumnos y hará que se aprenda de una manera inconsciente mediante la diversión.

RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL GRADO CON EL TRABAJO

Durante los cuatro años de carrera universitaria me he matriculado en numerosas asignaturas que me han ayudado a formarme tanto en el ámbito académico como personal. Algunas de las asignaturas que a mi parecer han sido las más útiles son todas las de la especialidad de inglés, haciendo especial alusión a la de “Metodología de la lengua extranjera –Inglés”, por aportarme conocimientos reales y estrategias útiles para poner en práctica en el aula.

Competencias generales

Con ánimo de no excederme en demasía en este punto, he preferido relacionar las competencias adquiridas de forma general, de acuerdo a la documentación entregada.

- 1ª competencia: por el carácter eminentemente práctico del trabajo y por su fondo, se puede observar que se han adquirido los conocimientos necesarios en relación a las competencias del Título Grado en Educación Primaria con la especialidad de inglés.
- 2ªcompetencias: por la aplicación de terminología relativa a la educación, por incluir el desarrollo psicoevolutivo en un alumno de primer ciclo; por hacer uso de técnicas de enseñanza-aprendizaje, entre otras.
- 3ª*Competencia:* por ser capaz de reconocer, planificar, poner en práctica estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje; por ser capaz de trabajar con otras personas de diferentes áreas de estudio y por ser capaz de utilizar los conocimientos adquiridos para resolver problemas educativos.
- 4º *Competencia:* por ser capaz de utilizar diferentes fuentes de información y los recursos informáticos; por saber interpretar datos de observaciones realizadas en contextos educativos.
- 5ª *Competencia:* por conocer y comprender algunas de las metodologías y estrategias de autoaprendizaje; por presentar una actitud de innovación y creatividad en la profesión; por la adquisición de estrategias y técnicas de aprendizaje autónomo.
- 6ª *Competencia:* por desarrollar un trabajo en el que se practica una metodología innovadora que garantiza una educación integral con actitudes críticas y responsables, y un trato igualitario.

Competencias específicas

- Módulo de formación básica

Respecto al Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad: gracias al dinamismo de las clases planteadas y a la utilización de las actividades lúdicas en el aula, se generará un ambiente de confianza que favorecerá la relación entre el profesor y el alumno, y estos con el resto de compañeros.

De esta forma se ayudará a que el maestro conozca la situación personal de cada alumno y favorecerá la tolerancia y el respeto entre compañeros.

Para garantizar el trabajo en procesos y contextos educativos, se diseñará, planificará y evaluará tanto el trabajo realizado por el alumnado, como aquél realizado por los docentes.

Durante los cuatro años de carrera, la formación académica nos ha facilitado un conocimiento relacionado con las competencias de las nuevas tecnologías y su uso en un aula ordinaria mediante diferentes métodos audiovisuales.

- Módulo Didáctico disciplinar

Gracias a las actividades lúdicas planteadas en el trabajo, el alumno podrá adquirir los conocimientos relativos a todas las ramas de la educación ya que se exponen diferentes estrategias no solo aplicables en la enseñanza de la lengua extranjera. Incidiendo en la materia en la que se centra mi Trabajo de Fin de Grado y con una serie de actividades propuestas, se pretende solucionar aquellos problemas de aprendizaje tan comunes en los alumnos de Educación Primaria por falta de motivación.

- Módulo de Practicum y Trabajo Fin de Grado

En base al desarrollo del Trabajo de Fin de Grado y a las asignaturas de Practicum I y Practicum II, he adquirido los conocimientos pertinentes en cuanto a la organización, normativa, programaciones didácticas y en general, la dinámica seguida por los centros educativos.

- Módulo de Optatividad

Gracias a las asignaturas de lengua extranjera y de metodología del inglés, se ha diseñado un trabajo de fin de grado acorde a las necesidades de los alumnos de primer ciclo.

Con la propuesta didáctica, se exponen tanto estrategias como el conocimiento lingüístico necesario para la consecución de los objetivos propuestos.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

IMPORTANCIA DEL USO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS

Es evidente que el juego constituye una parte indispensable de la cultura de cada lugar ya que forma parte de nuestras vidas desde que nacemos. Es nuestra salida y ayuda a la hora de comenzar a socializarnos, es nuestra forma de divertirnos, una manera de expresarse.

Tal y como afirma Fred Genesee (1994), un conocido profesor de psicología y especialista en la adquisición de segundas lenguas:

Usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico. (p. 264)

La idea de que el juego pueda ser tan importante en la educación formal de cualquier niño es una idea relativamente nueva, ya que siempre se ha considerado como una actividad propia del tiempo de ocio con el objetivo de divertirse y sociabilizarse. Por esta misma razón, un alto porcentaje de docentes no creen que este tipo de estrategias sea eficaz, y por ello no aprovechan su valor pedagógico, que ejercita las capacidades físicas e intelectuales de los alumnos mientras favorecen su proceso de maduración.

Numerosos psicólogos y psicopedagogos han realizado estudios acerca de este tema haciendo especial referencia a los valores cognitivos, afectivos, sociales y lingüísticos que se desarrollan con la práctica de esta herramienta didáctica; todos ellos destacan la importancia de la introducción de las actividades lúdicas en las clases de lengua extranjera, sobre todo durante los primeros años de Educación Infantil y Primaria, donde posiblemente los alumnos aún no conocen a sus compañeros, tengan que aprender los primeros conocimientos y adquieran la idea de expresarse con naturalidad.

Poniendo en práctica lo que se defiende en este trabajo, podemos crear un ambiente en clase mucho más ameno en el que tanto la participación como la motivación surjan

espontáneamente, donde los alumnos se sientan cómodos y confíen en sus compañeros. Se ha de tener en cuenta que seguimos hablando de niños, y cualquier tema que esté planteado como un juego, hará que todos quieran colaborar y muestren entusiasmo por realizar la actividad.

Del mismo modo, el filósofo y psicólogo Gregorio Fingermann (1970) defiende que “el juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no sólo se ejecutan las tendencias sociales sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo”.

IMPORTANCIA DEL PAPEL DEL PROFESOR EN EL JUEGO

Es fundamental que a la hora de plantear una actividad, cada docente debe partir del objetivo didáctico que pretende conseguir, así como prever los diferentes aspectos educativos o no, que intervienen también dentro de la propia actividad.

Se da por hecho entonces, que el juego realizado en la escuela tendría un sentido totalmente diferente en otros contextos; no es “jugar por jugar”, sino que estaríamos hablando de un “jugar para”.

A la hora de presentar el juego en clase, deberán estar establecidas con anterioridad ciertas cuestiones que más tarde, en este mismo trabajo se detallarán. Una vez planteado y explicado correctamente en el aula, es necesario que todos los alumnos entiendan las reglas, y que una de ellas siempre sea utilizar el inglés como medio de comunicación. De esta forma, los alumnos no se sienten intimidados con la lengua extranjera, sino que, mediante el juego y la confianza y diversión que éste otorga, se conseguirá uno de los objetivos más importantes que cada docente se debe proponer conseguir: una enseñanza dinámica en la que los alumnos disfruten aprendiendo.

Siguiendo con la idea de que los alumnos no pierdan la motivación y la seguridad en ellos mismos, Maria Toth (1995), en su obra defiende que “un juego es una actividad con reglas, un objetivo y un elemento importante de diversión”. Así pues, hay que tratar el juego como lo que es: un juego en el que los niños no tienen miedo de cometer errores. Es necesario hacer hincapié en que uno de los objetivos principales de la asignatura de lengua extranjera es conseguir que los alumnos utilicen la segunda lengua de forma natural; por lo que se antepone el éxito de la comunicación en inglés a la corrección de errores.

Por otro lado, facilitar el material de juego e intervenir solo si los niños lo requieren, es la actitud más frecuente en los maestros. El educador explica el juego y da por hecho que los niños van a saber jugar, no se involucra y respeta la libertad del jugador. Se cree que su función es entregar los materiales, explicar, pautar los tiempos del juego y evaluar el modo en el que los niños han jugado.

La mayoría de las veces, la dificultad está en el momento del desarrollo, cuando no se sabe hasta qué punto hay que participar dentro del juego como guías o jugadores.

El modo de actuar de los participantes (tanto maestros como alumnos), dependerá del contexto escolar y de la situación en la que se encuentran realizando la actividad. Por ello, la intervención del profesor no siempre es la misma, dependerá del momento en el que el juego se propone, del tipo de juego y de la estructura de la actividad.

Al hablar de actividades mucho más dinámicas que a lo que está acostumbrada la educación formal, es necesario que el orden impere durante la consecución de las mismas, ya que la pequeña diferencia que hay entre el ruido y el caos, puede hacer de una actividad que parecía interesante y atractiva, un auténtico recreo. Para que eso no ocurra la participación del profesor es primordial, su función durante el desarrollo del juego no puede ser la de mero observador, sino que debe intervenir constantemente, repetir en diferentes momentos lo que ya se dijo antes de empezar (meta, reglas...) e incluso ser un jugador más.

ASPECTOS A TENER EN CUENTA A LA HORA DE PLANTEAR UN JUEGO

Para concretar qué tipo de actividades les pueden interesar a los niños de una clase determinada, el profesor deberá tener en cuenta, tanto las características psicoevolutivas, como los intereses de sus alumnos. De esta forma, se podrá efectuar un proceso de enseñanza-aprendizaje óptimo.

Aplicar una metodología acorde a las características del alumnado y utilizar las actividades lúdicas como elementos básicos de la educación formal, potenciará la asimilación de conceptos de una forma mucho más amena que la convencional.

El juego es el mejor método para aprender un idioma a estas edades, ya que se presenta un contexto real y hay una razón inmediata para utilizar el inglés. Es un vehículo de comunicación con un propósito lúdico y didáctico.

Uno de los aspectos más importantes para no perder la función pedagógica del juego, es introducirlo en las aulas en todas las unidades didácticas como una actividad más a realizar. Es un error utilizar el juego de forma improvisada como complemento de una mala programación de la sesión o por el simple hecho de estar en vísperas de vacaciones.

Toda actividad lúdica que se quiera llevar a cabo en una clase, deberá haber sido minuciosamente pensada y diseñada para alcanzar los objetivos deseados. Así pues, los aspectos a tener en cuenta en un juego son: el planteamiento del mismo, el material necesario, el lenguaje que se va a utilizar y el tipo de juego dependiendo de su finalidad.

- Planteamiento del juego: cada profesor debe ser consciente de la realidad de su clase y saber cómo agrupar a los alumnos para garantizar una buena comunicación entre ellos (Tabla 1).

Actividad individual	<p>Si la interacción se realiza entre el alumno y el profesor es recomendable realizarla con grupos reducidos para que todos los alumnos puedan participar y no se aburran. En este tipo de juegos, el profesor es guía y controlador de la actividad.</p> <p>En el supuesto de que cada alumno se tenga que relacionar con el resto del grupo, ellos mismos son los protagonistas y del profesor tan solo es un apoyo y mediador si fuera necesario.</p>
Actividad por parejas	<p>Todo el grupo trabaja por parejas haciéndose preguntas del tema que se haya propuesto de forma que se puedan ayudar entre ellos si es un tema relacionado con la teoría de la unidad didáctica, o conocerse un poco más sobre su vida personal.</p> <p>El profesor tendrá el papel de supervisor y deberá evaluar la expresión, comprensión y pronunciación de sus alumnos mientras supervisa todas las parejas.</p>

Actividad en grupos	<p>La división en grupos de cuatro o cinco personas es una de las actividades más motivadoras ya que dinamizan la clase y todos los alumnos participan y se relacionan con el resto del grupo.</p> <p>Uno de los problemas que este juego puede llegar a ocasionar, es que los alumnos se comuniquen en castellano en vez de en inglés, pero para ello el profesor puede nombrar a un responsable del grupo que haga que se cumpla dicha función. Además el profesor deberá supervisar todos los grupos y hacer las variantes que vea pertinentes, como hacer un concurso para motivar a los alumnos, o llegar a un objetivo concreto para finalizar la tarea.</p>
---------------------	--

Tabla 1: tipos de actividades según la agrupación.

- El material: es fundamental elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos antes de realizar la actividad. Son herramientas fundamentales para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

No todas las actividades lúdicas necesitan materiales, pero todos los materiales sí que necesitan tener un enfoque didáctico; convertirlos o que conformen una herramienta lúdica de aprendizaje para que puedan influir de forma óptima en el desarrollo o la formación de los niños. Hay una gran diversidad de materiales: pueden ser realizados por las editoriales, por los propios alumnos e incluso aquellos que, con la experiencia, cada docente llega a confeccionar para sus diferentes clases.

En un estudio sobre la didáctica de las segundas lenguas (P. Bello Estévez, 1998), se afirma que uno de los recursos y materiales más prácticos son las cartas plastificadas que contengan dibujos sencillos y que aludan a diferentes temas, con las que se puedan hacer numerosas variantes, tales como los animales, las partes del cuerpo, oficios, ropa, alimentos...

- El lenguaje que se debe utilizar a la hora de poner en práctica una actividad lúdica dentro del aula ha de ser conocido por los alumnos de antemano para que la actividad sea dinámica y no haya que explicar más de lo necesario.

Esta forma de dirigirse a los alumnos hace referencia a estructuras de comienzo del juego, de su desarrollo y su finalización. En la siguiente tabla se pueden ver algunos ejemplos (Tabla 2):

Principio de la actividad	<p>“Let’s get started!”</p> <p>“Close your eyes and listen...”</p> <p>“Does everyone know the rules?”</p> <p>“One, two, three, listen to me!”</p>
Desarrollo de la actividad	<p>“Now, it’s the turn of...”</p> <p>“To continue you have to answer all the questions!”</p> <p>“Come on! Time flies, pupils!”</p>
Final de la actividad	<p>“Who is the winner?”</p> <p>“Stop! The time has expired”</p> <p>“Your team has got 20 points”</p> <p>“Have you finished”?</p>

Tabla 2: propuesta de lenguaje a utilizar en el desarrollo de una actividad lúdica

- Clases de juegos: dentro de este apartado se pretenden explicar los tipos de actividades lúdicas que hay para la adquisición de vocabulario en inglés. Las actividades que se proponen a continuación, se basan en la dramatización de palabras o escenas, simulaciones y juegos de personaje.

Como es de esperar, con este tipo de actividades el alumno no solo se siente animado a seguir con el proceso de aprendizaje, sino que también se promueve la integración del alumnado dentro del aula, el trabajo cooperativo y las ganas de aprender más sobre este idioma.

Como ya se ha dicho a lo largo de este trabajo, los niños de primer ciclo aprenden a través de experiencia personales, y con estas simulaciones se consigue llevar al aula realidades vivas del inglés y conseguir contextualizar su uso mediante la interpretación. Para explicar bien estos conceptos, a continuación se detallan algunos ejemplos de este tipo de actividades (Tabla 3):

Constelaciones léxicas	<p>Saussure (1916), Bally (1950) y Galisson (1979) desarrollaron este concepto como un recurso eficaz para el incremento del vocabulario en los niños.</p> <p>Se trata de una red de palabras relacionadas por vínculos léxico-semánticos y morfológicos a partir de un vocablo generador.</p> <p>Una actividad que ejemplifica las constelaciones léxicas sería una “lluvia de ideas” por grupos, en la que a partir de una palabra, los alumnos tienen que escribir palabras que estén relacionadas con ella.</p> <p>Esta actividad es muy utilizada para que el profesor sepa el conocimiento previo que tienen sus alumnos respecto a un tema determinado.</p>
Prácticas dramáticas	<p>A través de las investigaciones científicas de Motos (1992), Pérez Gutiérrez (1993) y Tejerina (1998), se ha demostrado que es una fuerte herramienta pedagógica para el área de lenguas.</p> <p>Estas simulaciones constan de dos partes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos de iniciación: el objetivo es que los participantes se relajen y ganen confianza para crear un ambiente lúdico en el aula. <p>Pueden ser de relajación (con música tranquila), de vocalización (jugar con las cualidades físicas de la voz como por ejemplo, exagerando la pronunciación) y juegos psicomotores, de expresión corporal o dinimizaciones de frases.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos de actuación: en estas actividades se trabaja con nuevos vocablos o se recuerdan los previos para favorecer su asimilación. <p>Dependiendo del nivel de los alumnos, si es bajo se realizarán juegos de mímica o el dibujo de una palabra que después otro alumno deberá adivinar; si el nivel del alumnado es mayor, se puede hacer una propuesta dramática en la que se incluya el mayor número posible de vocablos que se estén trabajando. Además, esta actividad favorece que el alumno adquiera nuevo vocabulario sin necesidad de haberlo estudiado con anterioridad.</p>

Tabla 3: ejemplos de dramatismo, simulaciones y juegos de vocabulario.

ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO EN UNA CLASE DE INGLÉS EN PRIMER CICLO

Entendiendo de forma general que el vocabulario es un conjunto de palabras que forman parte de un idioma específico, podríamos definir como vocabulario de cada persona, el conjunto de palabras conocidas o utilizadas por esa misma persona en ese idioma.

Es indispensable la correcta utilización del vocabulario a la hora de comunicarse en una lengua; además de que aprender vocabulario enriquece el aprendizaje, también ayuda en la adquisición de habilidades sociales propias del idioma en cuestión.

El proceso de adquisición de vocabulario en lengua inglesa es muy complejo y por lo general nada atractivo para los niños, por ello se debe presentar de una forma atractiva con la que se sientan animados para querer aprender: jugando.

Nuevo vocabulario

A la hora de enseñar nuevo vocabulario, es necesario captar la atención de toda la clase para que ninguno de los alumnos pierda la oportunidad de añadir esa nueva palabra a sus propios conocimientos. Aunque este aprendizaje dependa mucho de las capacidades y características del alumnado, al enseñar una nueva palabra, los profesores del primer ciclo han de tener en cuenta varios aspectos:

- **Forma:** los alumnos deben entender la pronunciación y ortografía desde el primer momento para que no lo aprendan incorrectamente y sea más difícil corregir el error.
- **Significado:** es tan importante como el punto anterior, se debe dejar claro cuál es el significado del nuevo vocablo, su uso y también una buena idea es aprovechar para recordar conocimientos previos sobre palabras que signifiquen lo mismo, o que estén relacionadas, que formen parte del mismo grupo semántico...todo ello, como se verá en las actividades propuestas, será mucho más significativo si se presenta en forma de juego.

Al tratarse de niños tan pequeños y que aún no han adquirido los conocimientos y habilidades necesarias en este idioma, puede ser contraproducente explicar más de lo dicho anteriormente. Lo más importante a estas edades es comprender y utilizar la

nueva palabra en cualquiera de las cuatro habilidades del inglés (lectura, escritura, comprensión auditiva y oral).

Como ya se ha indicado a lo largo de este trabajo, el aprendizaje del vocabulario de una segunda lengua no está determinado únicamente por los aspectos académicos del alumno, sino que también influyen en él la motivación, la actitud y la memoria, entre otros.

A la hora de hablar de vocabulario, hay que hacer especial hincapié en la memoria, capacidad que está estrechamente ligada al proceso de aprender una lengua. El psicólogo Loward (1990) relaciona la memoria directamente con las tres etapas del proceso de enseñanza-aprendizaje: recepción de las impresiones sensibles, asimilación de las mismas mediante la organización y utilización de lo adquirido.

No solo son importantes los procesos de la memoria, también existen diferentes tipos de memoria que nos ayudarán a asimilar mejor o no el nuevo vocabulario. Richard Atkinson y Richard Shiffrin (1968) en su teoría de la memoria humana dividen la memoria en tres tipos: la memoria sensorial, la memoria a corto plazo y la memoria a largo plazo.

La memoria sensorial es la que procesa tan solo unos segundos la información recibida debido a las limitaciones de la propia memoria y solo si se muestra interés, dicha información pasará a la segunda fase.

En la memoria de corto plazo la información recibida se absorbe el tiempo suficiente como para poder ser utilizada. Este tipo de memoria procesa los datos siguiendo los pasos de comprensión, organización y utilización. Pasado un corto periodo de tiempo, la información se perderá o pasará a formar parte de la memoria a largo plazo.

La memoria a largo plazo es ilimitada y puede durar toda una vida. Dicha memoria es en la que, como docentes, tenemos que conseguir que los alumnos almacenen el nuevo vocabulario mediante las estrategias que vayamos proponiendo.

Pautas para la adquisición de nuevo vocabulario

Para que el aprendizaje sea significativo, se deben tener en cuenta la atención de los alumnos, el objeto de aprendizaje, la motivación, asociación y repetición (Tabla 4).

ATENCIÓN	<p>Como docentes intentaremos que el nuevo vocabulario llegue a la memoria de largo plazo; cuanto mayor sea la atención, mayor será la concentración y la cantidad de información capaz de procesar.</p> <p>Una de las técnicas más empleadas es enseñar la palabra desde varios puntos de vista mediante preguntas. De esta forma también se repasa vocabulario ya aprendido. Por ejemplo, si se está enseñando la palabra “fox”, se puede preguntar “what is the color of this animal?”, “Is it a domestic or a wild animal?”, “where does fox live?”, “Can you describe it?”...</p>
OBJETO DE APRENDIZAJE	<p>La memoria trabaja sobre un nuevo vocablo a través de la experiencia previa que se tenga sobre éste, por lo que si ya es conocido en la lengua materna, más fácil de asimilar será en inglés.</p> <p>Por otro lado, el aprendizaje será más efectivo si se presenta dentro de un contexto determinado.</p> <p>Ejemplo: “Foxes eat hens”.</p>
MOTIVACIÓN	<p>La motivación es uno de los aspectos que determina el aprendizaje dentro del aula, ya que todo aquello que nos interesa capta nuestra atención y por tanto lo asimilamos más fácilmente.</p> <p>En definitiva, debemos mantener la motivación y el interés del alumnado para que no disminuya el grado de aprendizaje mediante técnicas tales como relacionar el nuevo vocabulario con temas que les gusten, o enmarcarlo directamente en un contexto que les sea familiar.</p>

ASOCIACIÓN	<p>La asociación de ideas, imágenes o palabras con la información almacenada anteriormente en la memoria a largo plazo juega un importante papel proceso de aprendizaje.</p> <p>En numerosos estudios se ha demostrado el poder de la memoria fotográfica, por lo que si no se disponen de medios para mostrar la imagen del nuevo vocablo, pediremos a los alumnos que la visualicen o la dibujen.</p>
REPETICIÓN	<p>La repetición sistemática de aquellas palabras nuevas no garantiza la memorización o el aprendizaje pero sí que ayuda a asimilarlas.</p> <p>Partiendo de la base de motivar al alumnado para favorecer el proceso de memorización, la repetición se realizará a través de diferentes juegos en los que tenga que ordenar o clasificar los nuevos vocablos.</p> <p>Dado que hablamos de niños de entre cinco y siete años, el docente no debe plantear muchas palabras de una vez, sino ir aumentando la lista progresivamente de manera que se aprendan nuevos conocimientos y se repasen los anteriores.</p>

Tabla 4: pautas para la adquisición de nuevo vocabulario.

Estas pautas a seguir a la hora de enseñar nuevo vocabulario en inglés serán afianzadas con el repaso sistemático de las mismas, ya que, como el psicólogo alemán Hermann Ebbinghaus expuso en su libro *Sobre la memoria* (1885) “La curva de la memoria”, cuanto más intenso es un recuerdo, más tiempo se mantiene; sin embargo, si no se repasa lo aprendido, en unos días se pierde la mitad de la información almacenada (Imagen 1).

Además de ser totalmente apropiado repasar durante cierto periodo de tiempo lo aprendido hasta el momento sobre un tema concreto, también puede ser un gran estímulo para el alumno ya que repasando, ejercitaría la memoria, afianzaría el aprendizaje y asimilaría las nuevas palabras.

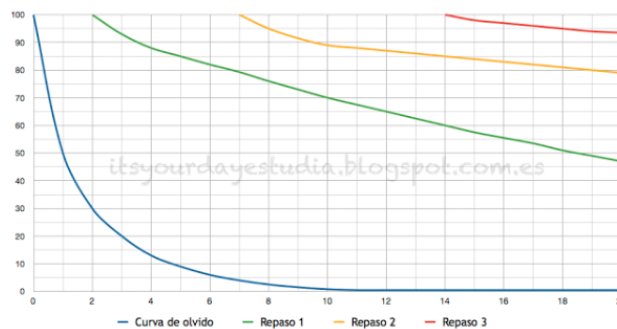


Imagen 1: Curva del olvido de Hermann Ebbinghaus:
 Repaso 1: 2 días después del día del aprendizaje; repaso 2:
 siete días después; repaso 3: día 14.

Las tics en la adquisición de vocabulario en inglés

El aprendizaje activo favorece el proceso de desarrollo de la autonomía y por tanto, la calidad de la experiencia de aprendizaje. De la misma forma, Jonassen (1999) afirma también que el aprendizaje significativo por ordenador es activo, auténtico y cooperativo.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación dan la oportunidad de utilizar el nuevo vocabulario en contextos auténticos. A través del uso de elementos multimedia y visuales el alumnado puede procesar mucho mejor la información ya que, por ejemplo, un texto combinado con imágenes en movimiento es mucho más efectivo que uno tradicional con imágenes estáticas; en este tipo de recursos hay que evitar que la animación presente demasiada información o elementos atractivos porque este hecho podría despistar al alumno y debilitar el proceso de adquisición de vocabulario.

Por otro lado, la dedicación del docente es imprescindible ya que estas actividades necesitan una organización y selección previa. Además, gracias a las herramientas de las TICs y a los recursos educativos disponibles, los profesores pueden ofrecer una orientación individual y personalizada a sus estudiantes, de modo que aquellos que tengan alguna problemática particular cuenten con una gran ayuda.

CARACTERÍSTICAS NIÑOS PRIMER CICLO

Como ya se ha dicho anteriormente, nosotros como docentes, debemos conocer a nuestros alumnos para saber qué tipo de actividades son acordes tanto a lo que deben aprender, como a cuál podría ser su respuesta frente al juego propuesto.

En primer lugar, los alumnos del primer ciclo de Educación Primaria, tienen una edad entre los cinco y los siete años, por lo que centraremos nuestra búsqueda en esas edades y no en otras, para encontrar todo lo que sea posible y confeccionar unas actividades inmejorables.

Respecto a las características psicoevolutivas de los niños de primer ciclo imperan el entusiasmo y la imaginación, hecho que nos ayudará notablemente a la hora de realizar una actividad lúdica.

Están en la etapa que Piaget denominó “Preoperacional”, en la cual se destacan dos periodos: el pensamiento simbólico (2-4) y pensamiento intuitivo (4-7), y el Estadio de Operaciones Concretas (hasta los 11 años). Alguno de ellos seguramente no haya madurado todavía en el paso de la Educación Infantil a la Primaria, por lo que los primeros meses del primer curso hay que enfatizar en el comportamiento y por lo tanto, en las reglas de las actividades que se realicen. Así pues, es habitual que durante el primer ciclo y dentro de una misma clase, se puedan encontrar alumnos de diferentes periodos.

Los alumnos comienzan a saber manejar conceptos y habilidades sociales y se realizarán algunos juegos que aprovechen la capacidad de representación que caracteriza esta etapa a través de la imitación, el juego o el dibujo.

A estas edades necesitan estar en contacto con lo que les rodea o les es enseñado, ya que aún no consiguen desligar el razonamiento de la experiencia; memorizan fácilmente en situaciones conocidas y ya saben ordenar y clasificar.

En una de sus publicaciones, la educadora Stevanne Auerbach (2006) explica y desarrolla las características de cada grupo de edad según los juegos que se han realizado en clase: a partir de los cinco años los alumnos van dejando de lado los juguetes ya que prefieren jugar con sus compañeros y sociabilizarse. A partir de la entrada a Educación Primaria, irán mejorando progresivamente algunos aspectos, como la autonomía personal, organización espacial y trabajos artesanales. Durante esta etapa se verán juegos en equipo, competición, cooperación, actividades motrices, recortes, rompecabezas, dibujos; les gusta colorear, los juegos de mesa, teatros de fantasía o realidad, marionetas y magia.

Teniendo en cuenta todo lo anterior y también que la sociedad está cambiando considerablemente, los niños de entre los cinco y los siete años, están avanzando hacia la autonomía, cada vez están más capacitados para hacer cosas por sí solos.

Son muchos los intereses y características que pueden abarcar los alumnos de una misma clase de primer ciclo, pero el profesor debe equilibrar los aspectos antes mencionados para que, en general los alumnos respondan de la forma esperada a las actividades propuestas.

METODOLOGÍA

Para la realización de este Trabajo Fin de Grado, se han llevado a cabo diferentes estrategias de búsqueda y consulta bibliográfica para la elaboración del marco teórico relacionado con “El uso de actividades lúdicas en la enseñanza del inglés y en la adquisición del vocabulario en el primer ciclo de Educación Primaria”.

En primer lugar se consultaron varios libros de la biblioteca del Campus Universitario Duques de Soria, especializados en didáctica, pedagogía, psicología infantil y lengua inglesa, con la finalidad de definir el propósito del trabajo y su contenido.

Seguidamente, se han realizado búsquedas bibliográficas en Internet mediante la utilización de las palabras clave combinadas entre sí para identificar los artículos más acordes con la temática del trabajo seleccionando aquellos referidos a experiencias prácticas, conceptos teóricos y conocer a alguna de las personas más relevantes sobre el tema, que se citan a lo largo de este trabajo.

Una vez establecido el marco teórico, se ha programado una propuesta didáctica en base al mismo estructurada en las siguientes partes:

- Contextualización: se describen las características a tener en cuenta para la puesta en práctica de las diferentes actividades.
- Justificación y objetivos: se han ordenado en una tabla tanto los objetivos a conseguir, como los recursos necesarios. De esta manera, visualmente, también se pueden consultar las expectativas que debe tener un docente antes del desarrollo de esta unidad didáctica; así como el lenguaje en inglés que los alumnos deberán practicar.
- -Sesiones: en este último apartado se ha realizado la propuesta práctica de seis sesiones por tablas en las que se incluyen: objetivos, resultados del aprendizaje, el vocabulario previo y el nuevo vocabulario, una breve descripción del desarrollo de la sesión, la explicación de la actividad lúdica, temporalización y criterios de evaluación.

Finalmente se ha realizado una conclusión general sobre el trabajo, relacionando a modo de resumen la justificación y la importancia del mismo; la recopilación de la bibliografía consultada y los anexos pertinentes para la consecución de las actividades.

PROPUESTA DIDÁCTICA

INTRODUCCIÓN

A lo largo de todo el trabajo, se ha defendido que las actividades lúdicas en la enseñanza del inglés son imprescindibles en el proceso de adquisición del lenguaje en general y del vocabulario en particular, pero debemos ser conscientes de que todo exceso es malo, por lo que a la hora de programar los contenidos a impartir, hay que buscar un equilibrio con el que se puedan utilizar diferentes metodologías. Si todas las sesiones se basaran en actividades lúdicas, éstas acabarían perdiendo la mayoría de los beneficios que se han ido detallando anteriormente.

Debido a esto, a continuación se propondrán una serie de actividades lúdicas que se irán poniendo en práctica en el inicio o final de cada sesión de la unidad didáctica “Animals”.

CONTEXTUALIZACIÓN

Actualmente, la enseñanza del inglés de forma natural desde Educación Infantil está siendo aplicada en muchos de los colegios españoles, por lo que esta unidad didáctica va dirigida a niños del primer ciclo de Educación Primaria (ya sea en la clase de Science o de Lengua Extranjera-inglés) que ya tengan cierto manejo del inglés a la hora de comunicarse.

Se han planificado un total de seis sesiones para una clase de veinte o veinticinco alumnos aproximadamente.

JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS

La elección del tema de esta unidad didáctica se basa en el apartado de “pautas para la adquisición de vocabulario”, haciendo especial referencia a la motivación ya que el tema de los animales es muy atractivo para los niños y despierta el interés de la mayoría de la clase.

A lo largo de la unidad didáctica se expondrán las actividades siguiendo los criterios que se han explicado hasta el momento.

En la siguiente tabla se puede observar los recursos necesarios, los objetivos generales y el lenguaje utilizado.

UNIDAD DIDÁCTICA: ANIMALS

A través de esta unidad didáctica los niños aprenderán acerca de los animales y explorarán el mundo que les rodea mediante unos contenidos fijados, y un trabajo experimental y de investigación. Esta unidad didáctica será aproximadamente de nueve sesiones. En ella se repasan los principales contenidos necesarios para el estudio de los animales: tipos, características, necesidades, alimentación... la diversidad del reino animal requiere de diferentes grupos de criterios de clasificación y determina cuáles son las características comunes de cada grupo de animales. En esta unidad didáctica se estudiarán las necesidades de los animales, se investigará su crecimiento y se diferenciarán según el esqueleto, la alimentación y la forma de nacer, entre otras características.

Objetivos	Lenguaje utilizado en esta unidad	Recursos importantes	
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las necesidades básicas de los animales. • Comprender la diferencia entre animales vertebrados e invertebrados. • Participar de forma activa en clase. • Identificar cada grupo de animales y describir sus características. • Aprender sobre el entorno más cercano. • Completar imágenes y mapas conceptuales a partir de las experiencias personales. • Desarrollar actitudes de respeto hacia los animales. • Mostrar interés por el cuidado y el respeto a la naturaleza. • Conocer las características de determinados animales de compañía y cómo cuidar de ellos. 	<p>*Identificación de animales utilizando It is/ It has/ They are/ They have: ‘<i>They have bones and they are vertebrates.</i>’</p> <p>*Comprensión de información sencilla sobre animales de textos orales.</p> <p>*Uso de adjetivos descriptivos: <i>big, small, wild, green.</i></p> <p>*Responder a las preguntas que comiencen por: <i>what, which.</i></p> <p>*Dar respuesta a preguntas usando “<i>Yes, it is...</i>”; “<i>No, it isn’t.</i>”; “<i>Yes, they are.</i>”, etc.</p> <p>*El uso del presente simple en verbos de forma afirmativa o negativa: ‘<i>a fish is born from eggs</i>’.</p> <p>*Formación de preguntas personales usando el verbo “do”: <i>Do you have a (fish)?</i></p> <p>*Responder a preguntas personales con “<i>Yes, I do</i>” / “<i>No, I don’t</i>”.</p> <p>*Comprensión de vocabulario específico de animales: <i>mussels, mammals, shell, beak, vertebrate...</i></p>	<p>Libro del estudiante, cuaderno, tarjetas, posters, ordenadores, fotocopias, revistas, libros de la biblioteca, canciones, juegos, mascotas...</p>	
Expectativas			
<p>Al final de esta unidad didáctica todos los alumnos deberán:</p>	<p>Diferenciar entre vertebrados e invertebrados.</p> <p>Clasificar los animales según su comida, esqueleto y lo que cubre su cuerpo.</p> <p>Conocer las características de los diferentes grupos de animales.</p> <p>Identificar diferentes clases de animales dentro del grupo de vertebrados.</p> <p>Distinguir los diferentes tipos de cubiertas de los animales: pelo, plumas, escamas.</p> <p>Identificar las necesidades animales básicas.</p> <p>Mostrar interés en la protección de los hábitats animales.</p>	<p>Al final de esta unidad didáctica la mayoría de los alumnos deberían:</p>	<p>Describir animales según sus características.</p> <p>Apreciar y respetar el valor de la vida animal.</p> <p>Conocer los hábitats de los animales según sus características.</p>

Tabla 5: Resumen de objetivos, contenidos y criterios de evaluación de la Unidad Didáctica

SESIONES

En cada sesión se detallan los objetivos de la misma, una breve explicación de su desarrollo y el contenido de la actividad lúdica propuesta. Son un total de seis sesiones y una actividad lúdica por clase.

Algunas de las actividades propuestas han sido puestas en práctica durante mi periodo de Practicum II y he creído conveniente utilizarlas por el éxito de las mismas con niños de 2º curso de Educación Primaria.

Todas las sesiones están divididas en tablas. (Tabla 6, tabla 7, tabla 8, tabla 9, tabla 10, tabla 11).

Sesión 1: VERTEBRATES AND INVERTEBRATES

Objetivos		Resultados del aprendizaje	
Identificar los animales y sus necesidades. Comprender las diferencias entre los vertebrados e invertebrados.		Recordar vocabulario aprendido anteriormente respecto a los animales. Razonar las diferencias entre un animal vertebrado y otro invertebrado. Crear diálogos y juegos de rol.	
Vocabulario previo		Nuevo vocabulario	
<i>Wild, domestic, bones, fox, cow, goat, snake, lion, snail, ant, flog, bird, crocodile and other animals.</i>		<i>Skeleton, backbone, spine, vertebrate, invertebrate.</i>	
Desarrollo de la sesión			
Tras haber hecho una revisión de los conocimientos previos a través de preguntas y flashcards, los alumnos verán un vídeo explicativo en el que se introduzca la unidad didáctica y puedan comprender el significado de vertebrado e invertebrado entre otros conceptos.			
Explicación			
Actividad lúdica	Temporalización: 20 minutos antes del final de la clase.	Se reparte una tarjeta por alumno en la que aparezca la silueta de un animal. Cada alumno deberá pintar y marcar (si tiene) la columna vertebral o el esqueleto del dicho animal además de escribir su nombre.	
	Agrupación: Grupo entero y por parejas.	Tras cinco minutos para que realicen lo anterior, todos se pondrán de pie y tendrán que buscar entre sus compañeros, quién tiene la misma tarjeta. Una vez encontrados, hablarán primero entre ellos y después nos explicarán a toda la clase las características de su animal con frases como <i>“The cow is a vertebrate animal because it has got a skeleton”</i> .	
Recursos: Flashcards, pinturas.	Cada alumno deberá hacer una tabla en su cuaderno en la que haya un apartado llamado “vertebrates” y otro “invertebrates”. Conforme vayan saliendo los diferentes animales de las tarjetas, los alumnos tendrán que apuntarlos en la columna correcta. De esta forma también se trabaja la comprensión escrita. El hecho de que marquen la columna vertebral se habrá visto en el vídeo y es muy buena idea que visualicen este concepto, por ejemplo, tocando la de su propio compañero para que se asimile y pase a formar parte de la memoria a largo plazo.		
Criterios de evaluación			
Contestar respuestas sencillas a preguntas sobre los animales; copiar una tabla en el cuaderno y clasificar correctamente vertebrados e invertebrados; nombrar animales de diferentes lugares; escribir nombres de animales; participar en situaciones comunicativas y saber hacer razonamientos simples.			

Tabla 6: Primera sesión de la Unidad Didáctica

Sesión 2: OMNIVORE, CARNIVORE AND HERBIVORE.

Objetivos		Resultados del aprendizaje	
Clasificar diferentes animales dependiendo de su alimentación o forma de nacer.		Expresar textos simples enseñando lo que han aprendido	
Vocabulario previo		Nuevo vocabulario	
<i>Wild, domestic, bones, skeleton, backbone, spine, vertebrate, invertebrate, egg, plant, meat, polar bear, grass, fish, seed, leaves...</i>		<i>Herbivore, carnivore, omnivore, viviparous, oviparous, mother's womb, squirrel, cheetah.</i>	
Desarrollo de la sesión			
<p>En esta sesión se pretende enseñar la teoría a través de una presentación de PowerPoint muy animada para que tanto vocabulario nuevo y desconocido, no suponga una ralentización del aprendizaje y la pérdida de interés por parte del alumno (Anexo 3).</p> <p>Así pues, se realizará un breve repaso de 5 minutos al comienzo de la sesión para recordar los conceptos de “vertebrate and invertebrate”, se procederá a la explicación de la teoría siempre interactuando con el alumno, y finalmente se pondrá en práctica la actividad lúdica que afiance el contenido de dicha sesión.</p>			
Explicación			
Actividad lúdica	Temporalidad: 20 minutos antes del final de la sesión.	<p>Se divide la clase en grupos de cinco. Dentro de cada grupo tiene que haber un ejemplo de un animal de cada tipo: ovíparo, vivíparo, carnívoro, herbívoro y omnívoro; los alumnos de un mismo grupo se tienen que poner de acuerdo para que no haya repeticiones.</p> <p>Tras haber elegido cada participante qué animal quiere ser, se escenificará con las características aprendidas hasta ahora (vertebrado, ovíparos...) al resto de la clase, de manera que vayan averiguando de qué animal se trata.</p> <p>Conforme un alumno hace una escenificación y otro la adivina, deberá decir el vocabulario relacionado con ésta para que sea válido. Por ejemplo: si se hace el gesto de comer hierba o se marca la columna vertebral, se debe decir “<i>herbivore</i>” y “<i>vertebrate</i>”.</p>	
	Agrupación: Grupos de 5.	<p>Esta actividad hará que todos los alumnos estén atentos a lo que hagan sus compañeros, de manera que también vayan relacionando ciertos gestos con el nuevo vocabulario.</p> <p>Por otro lado también se trabaja la cohesión de grupo, el trabajo en equipo y la dinamización del ambiente ya que esta actividad es un claro ejemplo de aprender divirtiéndose.</p>	
Criterios de evaluación			
<p>Participar en conversaciones orales sobre animales; clasificar animales en <i>herbivores/ carnivores / omnivores / viviparous / oviparous</i>; asimilar gestos que se relacionen directamente con el vocabulario aprendido; conocer qué tipo de alimentos comen algunos animales.</p>			

Tabla 7: segunda sesión de la Unidad Didáctica

Sesión 3: ANIMAL CLASSIFICATION

Objetivos	Resultados del aprendizaje
Observar imágenes sobre la clasificación animal; contestar a preguntas sencillas sobre características de los animales; identificar las diferencias entre mamíferos, pájaros, peces, anfibios, reptiles e insectos; conocer vocabulario específico de cada grupo de animales; aprender vocabulario relacionado con el material que cubre el cuerpo de cada animal y las partes de éste.	Completar oraciones, huecos y diagramas con la información que los alumnos han aprendido respecto a los animales.

Vocabulario previo	Nuevo vocabulario
<i>Wild, domestic, bones, skeleton, backbone, spine, vertebrate, invertebrate, egg, plant, meat, grass, fish, seed, leaves, herbivore, carnivore, omnivore, viviparous, oviparous, mother's womb, hair, water, body, butterfly, legs, fly.</i>	<i>Mammal, bird, fish, fur, lungs, feathers, beak, wings, scales, fins, gills, amphibians, insects, reptiles, skin, shell, toad, salamander, lizard, thorax, abdomen, ladybird.</i>

Desarrollo de la sesión

En esta sesión la parte de teoría también se realizará a través de una presentación de PowerPoint al igual que en la anterior sesión (Anexo 4). En esta unidad didáctica no se utiliza el libro del estudiante porque a la hora de planificarla se consideró que sería mejor hacer un soporte teórico independiente, con imágenes y animaciones que capten la atención de los niños y con algunas actividades con las que poder interactuar y jugar con la Pizarra Digital Interactiva.

Una de las actividades lúdicas que se proponen en esta sesión está al comienzo de la misma y servirá de repaso del vocabulario aprendido para poder asimilar el nuevo y que los alumnos vayan organizando en su memoria todos los vocablos nuevos para que pasen a formar parte de su competencia lingüística.

Explicación

<p>Temporalización: 15 minutos en el comienzo de la sesión</p> <p>Agrupación: Por parejas y después grupo completo.</p>	<p>Se divide la clase por parejas y a cada una se le reparte una tarjeta (imagen 1) que contiene una pregunta. Los alumnos tienen que hablar con su compañero y contestar a la pregunta razonándola correctamente. Tras un tiempo destinado a que los alumnos se comuniquen con su pareja, el profesor irá pareja por pareja preguntando lo que las tarjetas incluyen. Acto seguido, los alumnos que hayan trabajado esa pregunta harán público su razonamiento al resto de la clase.</p> <p>Ejemplo: “<i>What is a vertebrate animal? A vertebrate animal is an animal with bones</i>”.</p> <p>Esta actividad favorece que los alumnos se concentren desde el comienzo de la sesión y muestren interés por el resto de preguntas ya que el profesor da la opción de levantar la mano si se conoce la respuesta.</p> <div data-bbox="667 786 1198 1184" data-label="Image"> </div> <p>Imagen 2: tarjetas con preguntas para la consecución de la actividad</p>
---	--

Criterios de evaluación

Participar en conversaciones orales sobre animales; clasificar animales en *herbivores/ carnívores / omnívoros / vivíparos / ovíparos / mamíferos / aves / peces*; realizar preguntas y respuestas con un modelo relacionadas con los animales; dar ejemplos de los diferentes grupos de animales.

Tabla 8: tercera sesión de la Unidad Didáctica

Sesión 4: ITC classroom	
Objetivos	Resultados del aprendizaje
Aprender y asimilar todo el vocabulario de la unidad didáctica mediante los recursos digitales; adquirir la competencia digital necesaria para la consecución de las actividades; saber utilizar las nuevas tecnologías con los contenidos aprendidos.	Comprender e identificar todas las clasificaciones dadas hasta el momento; perfeccionar la pronunciación del nuevo vocabulario a través de las TICs.
Vocabulario previo	Nuevo vocabulario
<i>Wild, domestic, bones, skeleton, backbone, spine, vertebrate, invertebrate, egg, plant, meat, grass, fish, seed, leaves, herbivore, carnivore, omnivore, viviparous, oviparous, mother's womb, hair, water, body, butterfly, legs, fly.</i>	A partir de ahora se procede únicamente a la asimilación del vocabulario aprendido para poder integrarlo en el aprendizaje.
Desarrollo de la sesión	
<p>La cuarta sesión irá destinada al uso de las TICs, por lo que la clase se dará en el aula de informática, donde cada alumno dispone de un ordenador.</p> <p>El profesor habrá buscado con anterioridad una serie de páginas web para jugar y aprender al mismo tiempo repasando el vocabulario de la unidad didáctica.</p> <p>Algunas de las páginas web propuestas son:</p> <p>http://www.lcclubs.com/englishzone/practicezone/flashEN/04Ememoryanimals-words.swf</p> <p>http://www.lcclubs.com/englishzone/practicezone/flashEN/04Ememoryanimals-words.swf</p> <p>http://www.sheppardsoftware.com/content/animals/kidscorner/seekandfind/seekandfindpond.htm</p>	
Explicación	
Actividad lúdica	<p>Para introducir la cuarta sesión y aprovechando la gran fuente de recursos que nos ofrece la biblioteca, seleccionaremos varios libros de animales para la realización de este juego.</p> <p>La actividad consiste en que dos de los alumnos se tienen que salir de clase mientras el resto del grupo elige un animal de entre todos los libros; una vez que el animal es elegido, el profesor les hará preguntas relacionadas con todos los conceptos dados hasta el momento. Una vez que se han repasado todos, los dos alumnos ya pueden entrar al aula y, a través de las mismas preguntas que se han realizado con el profesor y solo recibiendo contestaciones de “yes/no”, deberán averiguar de qué animal se trata.</p> <p>La actividad finaliza cuando hayan salido todos los alumnos. Si el grupo es muy grande, pueden salir de clase en grupos de tres o realizar la actividad dos días.</p> <p>Es uno de los juegos más motivadores que yo he podido ver bajo mi experiencia personal. Todos los alumnos quieren participar por lo que si hay conceptos que hasta ahora no se habían asimilado, con esta actividad quedarán claros. Además, es muy propensa a que el entusiasmo de los alumnos se convierta en caos, por lo que una de las reglas será finalizar la actividad en el momento que no haya buen comportamiento.</p>

Tabla 9: cuarta sesión de la Unidad Didáctica

Sesión 5: The animal song.	
Objetivos y resultados del aprendizaje.	
Aprender la canción; participar activamente a la hora de cantar; asimilar los conceptos que la canción ofrece.	
Vocabulario previo	Nuevo vocabulario
<i>Wild, domestic, bones, skeleton, backbone, spine, vertebrate, invertebrate, egg, plant, meat, grass, fish, seed, leaves, herbivore, carnivore, omnivore, viviparous, oviparous, mother's womb, hair, water, body, butterfly, legs, fly.</i>	A partir de ahora se procede únicamente a la asimilación del vocabulario aprendido para poder integrarlo en el aprendizaje.
Desarrollo de la sesión	
<p>La sesión será utilizada para el aprendizaje de una canción relacionada con el tema, la cual he realizado yo para que los alumnos puedan contextualizar el nuevo vocabulario para aumentar el grado de aprendizaje, como se expuso anteriormente. (Anexo 1)</p> <p>Pero una canción se debe trabajar con toda la clase para que cumpla su función, de modo que tras ser cantada, por estrofas, una primera vez por la profesora y varias veces todos juntos, se irán haciendo gestos para su dramatización (sería una buena idea recurrir a los gestos realizados en la segunda sesión para recordarlos). Así pues, se cantará una última vez (con el ritmo de la canción "<i>This is the way I was my face, I was my face, I was my face; this is the way I was my face, all Saturday mornings</i>") y se procederá a que todos los alumnos elijan por parejas una de las estrofas, la escriban en un papel y dibujen lo que la estrofa dice.</p> <p>Es preferible realizar esta actividad cuando el vocabulario está en proceso de asimilación, porque si se presenta al comienzo de la unidad, los alumnos no entenderán la mayoría de las palabras y al final de la unidad didáctica, perdería el poder de contextualizar los términos ya que se da por hecho que ya se han aprendido.</p>	

Tabla 10: quinta sesión de la Unidad Didáctica

Sesión 6: WORKSHOP

Objetivos y resultados del aprendizaje

Implementar el conocimiento adquirido hasta el momento relacionado con la unidad didáctica de “*Animals*”.

Vocabulario previo

Nuevo vocabulario

Wild, domestic, bones, skeleton, backbone, spine, vertebrate, invertebrate, egg, plant, meat, grass, fish, seed, leaves, herbivore, carnivore, omnivore, viviparous, oviparous, mother’s womb, hair, water, body, butterfly, legs, fly.

A partir de ahora se procede únicamente a la asimilación del vocabulario aprendido para poder integrarlo en el aprendizaje.

Desarrollo de la sesión

Durante toda la sesión los alumnos divididos en grupos de tres irán pasando por los diferentes rincones que el profesor habrá preparado para la realización de la sesión.

Cada rincón es un tipo de animal dentro de la clasificación dada, por lo que habrá seis rincones: *Mammal corner / Fish corner / Bird corner / Reptile corner / Amphibian corner / Insect corner. (Anexo2)*

Explicación

Actividad lúdica

Temporalidad:
20 minutos
antes del final
de la sesión.

Agrupación:
Grupos de 5.

Todos los alumnos tienen que prestar atención a la explicación de las actividades para saber realizarlas correctamente ya que disponen de diez minutos para realizar cada rincón. Si alguno de los grupos finaliza la actividad antes de tiempo, en cada rincón habrá varios libros sobre animales para leer.

Insects Corner: los niños tienen diferentes imágenes que clasificarán en una tabla según sean *carnívoros, herbívoros or omnívoros.*

Amphibians Corner: los alumnos disponen de varios textos escritos que incluyen una descripción de un animal por lo que el grupo tendrá que elegir y dibujar uno de los animales descritos.

Birds Corner: deben completar una hoja en la que aparecen oraciones a las que les falta una palabra.

Fish Corner: tienen que hacer un puzzle y escribir en una hoja de papel las partes de los animales que vez en el puzzle.

Mammals Corner: en esta actividad los alumnos disponen de varias palabras y oraciones por separado. Ellos tienen que conseguir formar, al menos, cinco oraciones.

Reptiles Corner: éste es el rincón de la biblioteca con una gran variedad de libros. Los alumnos tienen que elegir un animal de entre todos los libros y hacer oraciones sobre sus características.

Criterios de evaluación

Usar diferentes criterios para clasificar los animales; trabajar en equipo para la consecución de la actividad; mostrar interés sobre el tema; realizar oraciones simples utilizando el vocabulario aprendido.

Tabla 11: sexta sesión de la Unidad Didáctica

CONCLUSIONES

Existen infinidad de estrategias pedagógicas que propicien la adquisición de vocabulario en inglés, pero como se ha ido demostrando a lo largo de este trabajo, tanto de forma teórica como práctica, una de las técnicas más eficientes y valoradas en la actualidad, son las actividades lúdicas.

Esta alternativa a la enseñanza tradicional debe ser programada con anterioridad para que se garantice el objetivo que se quiera conseguir, que en este caso, será la adquisición de vocabulario del inglés en una clase de primer ciclo de Educación Primaria.

El juego ayuda a que los alumnos interioricen los conocimientos de forma natural para favorecer una mejora de la asimilación y también capacitan a que esos conocimientos sean utilizados en situaciones reales para comunicarse. Es una gran herramienta motivadora, pero también didáctica ya que cualquier alumno estará interesado en aprender el nuevo vocabulario si sabe que solo podrá jugar si lo utiliza en las actividades propuestas.

Por otro lado y como se puede observar en las actividades lúdicas propuestas, en este trabajo se defiende la utilización del juego como herramienta complementaria del proceso de enseñanza-aprendizaje que sirva de apoyo y ayuda a afianzar los conocimientos teóricos.

BIBLIOGRAFÍA

- Auerbach S. (2006). Dr. Toy's Smart Play –Smart Toys: How to Raise a Child with a High PQ (Play Quotient). Nueva York: St. Martin's Griffin.
- Bello Estévez, P. (1998). Didáctica de las segundas lenguas. Estrategias y recursos. Madrid: Aula XXI-Santillana.
- Características psicoevolutivas de los alumnos del primer ciclo de educación primaria. Recuperado de:
<http://www.educa.madrid.org/web/cp.unodemayo.torrejondeardoz/CPUnodeMayo/Paginas/CaractEvolutivasPrimerCicloPrimaria.htm>
- Egan, K. (1994). Fantasía, imaginación y su poder en la enseñanza. Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Fingerhann, J. G. (1970). El Juego y sus Proyecciones Sociales. Buenos Aires: Ateneo.
- García Flores, M. (2009). Adquisición de vocabulario en inglés. Recuperado de:
http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_18/SALUD_M_GARCIA_1.pdf
- Genesee, F. (1994). Educating Second Language Children. Cambridge: Cambridge University Press.
- Jack, C. Richards and Theodore S. Rodgers (2001). Approaches and Methods in Language Teaching. (2nd edition). New York: Cambridge University Press.
- Juan Rubio A.D y García Conesa, I.M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria, Recuperado de:
http://webs.uvigo.es/refiedu/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf
- M. Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires: Paidós.
- Toth, M. (1995). Children's Games. Oxford: Heinemann Publishers.
- (2012) La importancia de saber inglés, Recuperado de: <http://hello-centers.blogspot.com.es/2012/01/la-importancia-del-vocabulario.html>
- (2011). El Modelo de Atkinson y Shiffrin. Recuperado de: <https://explorable.com/es/el-modelo-de-atkinson-y-shiffrin>

ANEXOS

ANEXO 1

ANIMALS SONG

The cow has got a skeleton, a skeleton
a skeleton

The cow has got a skeleton because it's
a mammal.

Some birds can fly with their wings,
with their wings with their wings
Some birds can fly with their wings and
always have got feathers.

Fish swim with their scales, their
scales, their scales.

Fish swim with their scales, they swim
into the river.

Snakes and turtles are born from eggs,
are born from eggs, are born from eggs.

Snakes and turtles are born from eggs
and they are reptiles.

The butterfly is an invertebrate,
invertebrate, invertebrate

The butterfly is an invertebrate
because it's an insect.

ANEXO 2

ANIMAL CORNERS WORKSHOP

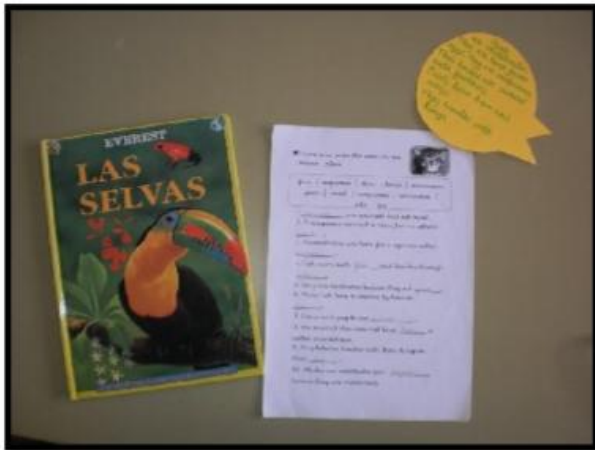
INSECTS CORNER



AMPHIBIANS CORNER



BIRDS CORNER



FISH CORNER



MAMMALS CORNER

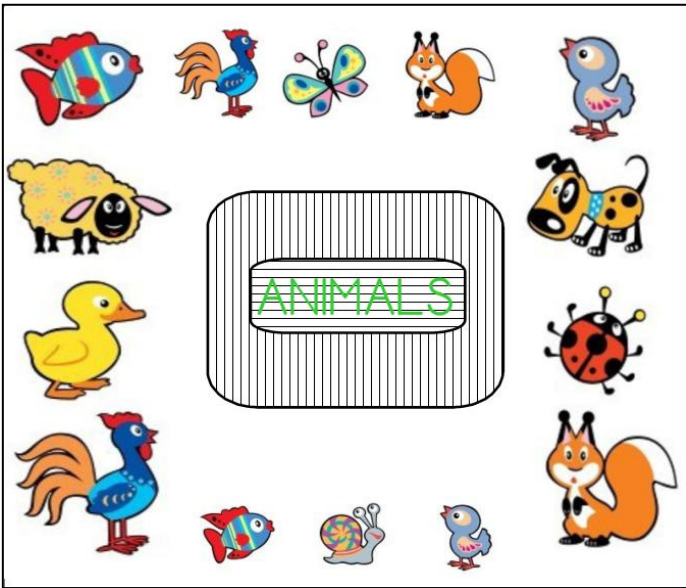


REPTILES CORNER



ANEXO 3

PRESENTACIÓN DE POWERPOINT DE LA SESIÓN 2 DE LA UNIDAD DIDÁCTICA



• We classify to sort things into groups to show how they are alike. Because there are many kinds of animals it can help to classify them in different ways.

• Today, we are going to classify according to what they eat and where they live.

According to what they eat, we find:

CARNIVORES, HERBIVORES & OMNIVORES

CARNIVORES: Carnivores are animals that eat meat.

Crocodile
Polar bear
Wolf
Cheetah
Tiger
Lion

HERBIVORES: herbivores are animals that only eat plants.

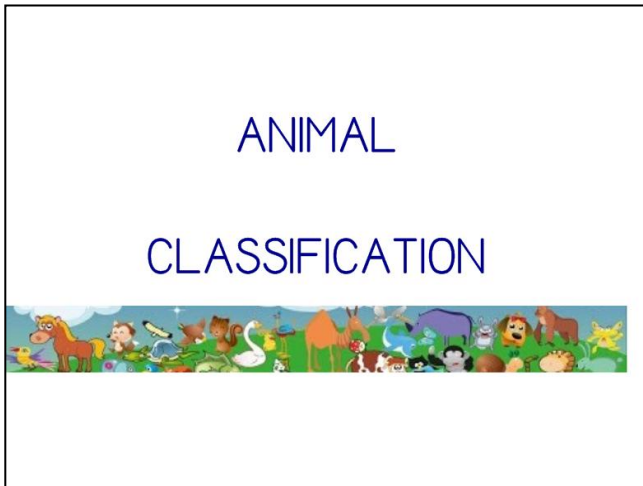
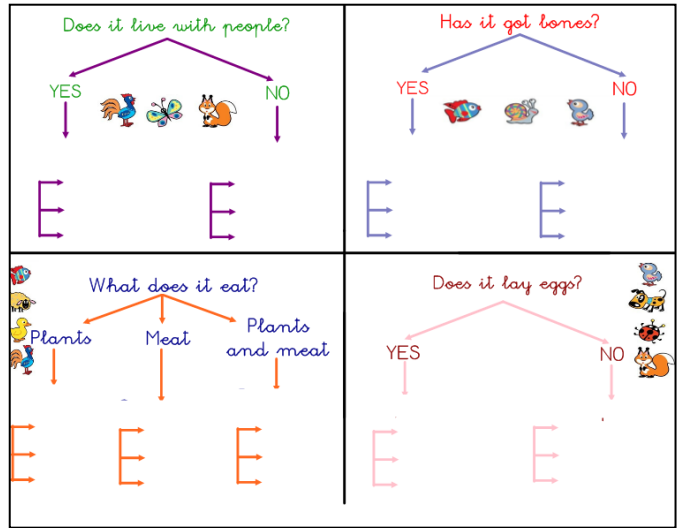
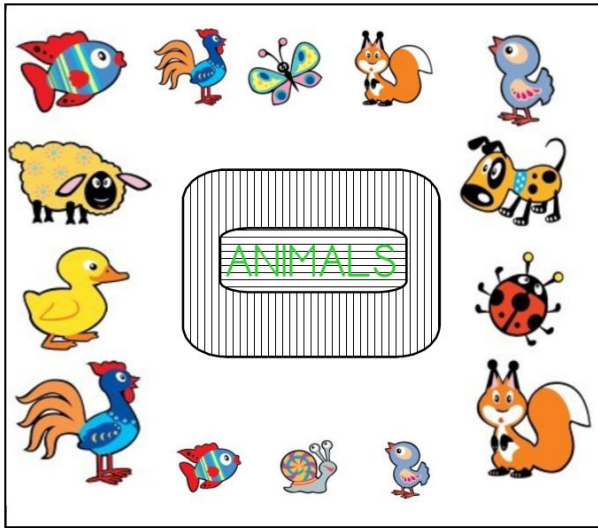
Cow
Panda
Squirrel
Kangaroo
Horse
Zebra
Caterpillar

OMNIVORES: omnivores are animals that eat both plants and meat.

Crow
Dog
Cat
Turtle
Bear
Rabbit

ANEXO 4

PRESENTACIÓN DE POWERPOINT DE LA TERCERA SESIÓN



Mammals

Mammals are vertebrates
 They are born from the mother's womb. They are viviparous
 They drink their mother's milk.
 Their bodies are covered with hair or fur.
 They breathe with lungs.

Birds

Birds are vertebrates
 They are born from eggs
 They are oviparous
 Their bodies are covered with feathers
 Birds have beak and wings
 They breathe with lungs.

Fish

Fish are vertebrates that live in water.
 They are born from eggs, so they are oviparous.
 Many have the body covered by scales.
 They swim with fins and breathe through gills.

Reptiles







Reptiles are vertebrates because they have spine.

They are born from eggs. They are oviparous.

Their skin is hard, dry and covered with scales.

Some reptiles have a hard shell.

They breathe with lungs.












Amphibians





Amphibians have bones.
They are vertebrates.

They are born from eggs.
They are oviparous.


They have thin and wet skin.

Almost all adult amphibians breathe with lungs and through the skin.










Salamander



Insects



Insects are invertebrate animals, they have not bones.



They are born from eggs.
They are oviparous.


Insects have a kind of hard skin that protect their body.
Antennae help them to smell and feel things.

All insects have six legs and three body parts:
head, thorax and abdomen.

How do they breathe?



	DO THEY HAVE BONES?	HOW ARE THEY BORN?	HOW DO THEY BREATHE?	WHAT DO THEIR BODIES COVER?
Mammals				
Birds				
Reptiles				
Amphibians				
Insects				