



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO

Didáctica del inglés en las diversas etapas del juego en Educación Infantil

Presentado por Inés Sánchez López

Tutelado por: Iván Bueno Ruiz

Soria, 29 de junio de 2016

Resumen

La progresiva innovación de la educación actual está cada vez más a la orden del día. La escuela tradicional va dejando paso a modelos mucho más significativos y arriesgados de enseñanza y aprendizaje. Este trabajo va dedicado a resaltar la importancia de una educación basada en el sentido y disfrute de los niños, dejando al margen los modelos más desfasados y proyectando una manera distinta de enseñar el inglés en la Educación infantil. Se ha desarrollado una metodología de juegos en la que los niños pueden aprender una lengua extranjera divirtiéndose y convirtiéndose así directamente en algo significativo y que perdure en el tiempo. Como guía para ello se han estudiado las teorías de los psicólogos Piaget y Vygotsky, así como las múltiples posibilidades y beneficios que la actividad lúdica aporta a los menores.

Palabras clave:

Innovación educativa, juego, lengua extranjera, educación infantil, actividad lúdica, metodología

Abstract

Progressive innovation of current education is trendier every day. The traditional school is giving away to more significant and riskier teaching and learning models. This work is dedicated to stand out the importance of an education based on the meaning and enjoyment of children, putting the more outdated models aside and projecting a different way of teaching English in childhood. Has been developed a methodology of games in which children can learn a foreign language having fun and making it directly into something significant and which will remain in time. As a guide to do that, have been studied the Piaget and Vygotsky theories, as well as the multiple possibilities and benefits that fun activities gives to children.

Keywords:

Innovation educational, play, foreign Language, preschool, fun activities,
methodology.

Índice

- Introducción	2
- Objetivos	3
- Justificación del tema	4
- Metodología	5
- Fundamentación teórica	6
- Propuesta	25
- Reflexión y conclusión	33
- Bibliografía	35

Introducción

El sistema educativo español ha evolucionado durante las últimas décadas en gran medida. El modelo tradicional con sus clases magistrales está dando paso a un nuevo concepto de educación, mucho más novedoso y adaptado a las necesidades que la sociedad actual requiere. Este cambio abre las puertas a multitud de posibilidades para llevar a cabo una enseñanza moderna.

Por consiguiente, la etapa de educación infantil ha cobrado gran importancia y se han descubierto las grandes ventajas sobre colocar el foco de atención a la hora de inculcar a los niños en estas edades. Uno de estos beneficios lo encontramos durante el aprendizaje de las lenguas extranjeras. Además de la facilidad de adquisición con la que cuentan los alumnos, se ha comprobado que aporta grandes beneficios en cuanto a su progreso y captación se refieren.

Tampoco se puede dejar de lado la actividad normal de los pequeños, que no es otra que disfrutar, explorar y asimilar el mundo en el que se encuentran.

Así pues, el siguiente trabajo pretende enlazar la adquisición de una lengua extranjera, en este caso el inglés, con el desarrollo de juegos en las primeras edades. Se intenta no solo ofrecer una propuesta de actividad, sino conocer en que consta el proceso del aprendizaje, los diferentes tipos de juegos que se pueden emplear y cómo se asienta la lengua extranjera en estas edades sin mayor complicación.

Objetivos

Objetivo general:

- Plantear una didáctica del inglés basada en el juego

Objetivos específicos:

- Analizar las diferentes etapas del desarrollo del juego.
- Estudiar la adquisición de una lengua extranjera en las primeras edades.
- Conocer la importancia del juego en la etapa de Educación Infantil.

Justificación del tema

En la época en la que vivimos es indudable que debemos adaptarnos a las necesidades que nos impone el mundo exterior. La globalización y el desarrollo de las nuevas tecnologías hacen evidente la puesta en marcha del aprendizaje de más de un idioma lo más temprano posible. Es por eso por lo que he considerado la educación infantil como la etapa más propicia para realizar una adaptación a la enseñanza del inglés para esas edades.

Es importante prestar atención al aprendizaje de los menores, pero siempre contando con las necesidades y limitaciones a las que estos se enfrentan, para poder crear una educación lo más enriquecedora y significativa posible.

Teniendo en cuenta esto mantengo la idea de que el juego es una estupenda alternativa para incluir en una metodología de aprendizaje, por supuesto adaptándose tanto a las necesidades de los alumnos como del centro y contexto en el que nos encontremos.

Es posible enseñar las lenguas extranjeras de una manera amena, temprana y divertida; y eso es precisamente lo que se persigue con este trabajo.

Metodología

El primer paso para la realización de este trabajo de fin de grado fue la decisión del tema, el cual fue acordado con el tutor de prácticas y puesto en marcha desde ese momento.

Lo primero a tener en cuenta eran los objetivos que se pretendían perseguir con el estudio, así que investigué más sobre el tema y estructuré un guion del mismo.

Para la fundamentación teórica realicé una revisión bibliográfica, tanto en libros como en bases de datos de internet, como Dialnet y Google académico. Después de la obtención de gran cantidad de información ya disponía la base sobre la que sustentar el resto de apartados, así que elaboré el apartado teórico y continué con la parte restante del trabajo que fue explicada de nuevo en otra tutoría con mi tutor.

Después de aclarar ciertos puntos sobre la propuesta de juegos que iba a llevar a cabo, procedí a elaborarla y la añadí con el resto del trabajo.

Por último, y esperando hasta el momento en el que tener los apartados anteriores lo más mejorados posibles, desarrollé el resumen, la introducción, metodología y la reflexión y conclusión.

Fundamentación teórica

1. Definición de juego

El juego, comúnmente entendido como el acto de hacer algo con el mero fin de entretenerse o divertirse ha sufrido una gran evolución desde la pasada época.

Revisando definiciones existentes se puede concretar el término juego como:

“una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y el espacio, que siguen una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente”
(Huizinga, 1938:26)

Al hablar de la actividad lúdica lo que destaca sin duda es ese carácter placentero, de entretenimiento, que durante décadas ha correspondido a la única explicación viable otorgable al desarrollo del juego.

Además de esta naturaleza, a lo largo de la historia se le han otorgado otras muchas acepciones a la palabra juego y lo que esta significa e implica. Tal y como figuran algunos autores, el juego es una de las actividades humanas más antiguas, solo detrás de la alimentación, por lo que es comprensible la gran controversia que ha generado dicho concepto.

Echando la mirada hacia atrás, el juego puede considerarse como una de las actividades menos valoradas y reconocidas por la sociedad, contrastando significativamente con el movimiento surgido en el pasado siglo y que tiraba por tierra todas estas especulaciones hasta elevarlo a la categoría de actividad necesaria para el desarrollo desde la más temprana infancia.

Así pues, el juego es considerado como un aspecto de naturaleza propia en el ser humano, así como en el resto de animales se ha demostrado también su naturaleza instintiva.

Pero no solo está determinado por la herencia biológica, sino que la cultura también ejerce un papel decisivo en esta.

Prácticamente desde el nacimiento las personas comienzan a realizar esta actividad que traspasa las fronteras de lo meramente placentero. Los primeros movimientos corporales simples van dejando paso, conforme pasa el tiempo, a aquellos más complejos y elaborados. La edad, preferencias, el contexto en el que se desenvuelve y la propia experiencia van determinando la evolución de este entretenimiento. (Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R. Latorre, J.M., Blanc, P., Sánchez, M.J., Serrano, J.P. y Turégano, P, 2000)

A través del juego los menores comienzan a comprender el mundo que les rodea y a integrarse en él. Desarrollan sus habilidades físicas y cognitivas, así como la creatividad e imaginación. Sin percatarse, este instrumento de naturaleza biológica les está proporcionando muchas de las capacidades necesarias para la vida adulta. (Reina Ruiz, C, 2009).

Tiendo en cuenta dichos aspectos, en la educación, como ámbito que se compete en este trabajo, se deben tratar de dotar con un carácter lúdico las actividades que se desarrollan como fin para cubrir todas las áreas del currículum. Se puede generar un aprendizaje altamente motivador aprovechando todo lo que un juego enriquecedor puede proporcionar.

A continuación se enumeran varias de las características del juego con el fin de aportar una versión más descriptiva, detallada y aproximada a la realidad; (Reina Ruiz, 2009) (García y Llull, 2009)

- Posee un carácter universal, independiente de la sociedad y cultura que se precie el juego forma parte de la actividad humana desde los tiempos más antiguos de esta.
- Es una actividad placentera, que su mero desarrollo proporciona felicidad y una sensación de bienestar.
- También implica cierta tensión que posibilita su progreso y aumenta en atractivo.
- Implica acción y movimiento.

- Es innato, viéndose reflejado desde el nacimiento.
- Es libre, espontáneo y autónomo. No se trata de una actividad obligada ni pautada.
- Posee un carácter desinteresado, sin perseguir un fin concreto y disfrutando de su mero proceso.
- Tiene espacio y tiempo determinados. Estos están a su vez condicionados por la sociedad, el lugar en el que se desarrolle la acción, la motivación y el carácter propio del juego.
- Está conectado con la realidad, integrándose en el medio por los factores innatos y actitudes desarrolladas a través de las normas y procedimientos.
- Favorece la socialización, a través de las normas que se van estableciendo en su transcurso, que potencian la relación y el entendimiento. Además trata contra las desigualdades y una herramienta integradora.
- Los juguetes no son indispensables, ocupando un fin instrumental pero no esencial.
- Es necesario para el desarrollo íntegro del niño y su futura inmersión en el mundo adulto.
- Es un derecho reconocido por la declaración de los derechos del niño, la cual afirma, tras la adaptación en la asamblea general de la ONU, que *“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho.”* (Declaración de los derechos del niño, 1959:20)

2. Teorías del juego

En este apartado se analizan dos de las teorías más significativas en cuanto al desarrollo cognitivo y la incorporación del juego desde la edad más temprana que han elaborado los psicólogos Piaget y Vygotsky.

Teoría piagetiana

Jean Piaget nació el 9 de agosto de 1896 en Neuchatel, Suiza. Fue un conocido científico, doctorado en filosofía y psicología. Además de trabajar el psicoanálisis, escribió diversos libros sobre filosofía. Las distintas investigaciones llevadas a cabo en el dominio del pensamiento infantil, le permitieron demostrar que la lógica del niño no solamente se construye progresivamente en función de sus propias leyes, sino que además se desarrolla a lo largo de la vida pasando por distintas etapas previas al nivel adulto. La contribución esencial de Piaget al conocimiento fue el haber demostrado que el niño tiene maneras de pensar específicas diferentes del adulto. Jean Piaget obtuvo más de treinta doctorados honoris de distintas Universidades del mundo y numerosos premios.

Concibe el desarrollo del menor, a través de su conocida teoría piagetiana, como una sucesión de periodos representados por ciertos esquemas. La clave de esta teoría, basada en el constructivismo, es la consideración de que, previa a la aparición del lenguaje y pensamiento lógico, ya existe una inteligencia. Esta es definida como una construcción de la función adaptativa que contribuye a la adecuación de los seres en su medio, del mismo modo que se da en el resto organismos vivos.

Parte esencial de dicha inteligencia es el juego, representando la asimilación de la realidad mientras se establece una relación entre la persona y su entorno, adaptándose progresivamente a la etapa evolutiva pertinente.

La evolución y origen del juego en el niño están relacionados pues con los principios de desarrollo y razonamiento de sus capacidades sensoriales, simbólicas y de razonamiento.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas que representan los cambios evolutivos del pensamiento humano en función de la edad, madurez física y experiencia. A su vez, cada periodo está asociado a estructuras básicas del juego.

Cada fase evolutiva simboliza la adquisición de las capacidades cognitivas correspondientes a dicho grado de desarrollo. Estas difieren de su periodo antecesor en los rasgos más característicos, aunque si es cierto que durante la transición entre ellas se suelen incorporar elementos de la previa.

Pese a que actualmente esta clasificación también sea identificada como tipos de juego o actividad durante la infancia, lo cierto es que su autor no llegó a profundizar tanto en dichos términos, proponiendo categorías estructurales del juego: *“se encuentran tres grandes estructuras del juego que caracterizan los juegos infantiles y dominan la clasificación de detalle: el ejercicio, el símbolo y la regla”* (Piaget, 1986: 153), por lo que durante el trascurso de los juegos se van desarrollando estas tres categorías, sensorio-motriz, simbólica y reglada, en una y otra medida.

La primera de las etapas es la sensorio-motriz, comprendida desde el nacimiento hasta los dos años. Debido a que la inteligencia de los niños en estas edades es fundamentalmente práctica, esta está ligada a la actividad sensorial y motora. El menor emplea esquemas de acción y se relaciona con el mundo a partir de esta estructura cognitiva;

“los sistemas de movimientos y percepciones coordinados entre sí, que constituyen cualquier conducta elemental susceptible de repetirse y de aplicarse a las nuevas situaciones: por ejemplo, agarrar un objeto, moverlo, sacudirlo, etc. El ejercicio de tales esquemas supone movimientos propios que pueden reproducirse y que modifican los movimientos y posiciones de los objetos que abarca la acción” (Piaget, 1986: 372).

Carecen de una visión del mundo en términos abstractos, puesto que son incapaces de manejar esquemas de conocimiento abstractos.

A su vez constituye un viaje evolutivo que conduce al menor desde la actividad refleja, existente desde el nacimiento y consistente en una serie de pautas fijas

independientes de la experiencia, hasta la conducta intencional más temprana y capacidad simbólica.

Las conductas reflejas se van alterando y adaptando durante los primeros meses a través de mecanismos de asimilación y adecuación a las condiciones externas. Así los esquemas de acción van ganando en complejidad a medida que avanza este periodo.

Durante esta etapa el juego de los infantes está basado en movimientos que repite constantemente. Se desarrolla un juego “funcional”, carente de técnica y simbolismo, y basado únicamente en la repetición de las acciones que le resultan placenteras. El menor experimenta con su cuerpo y sentidos y gracias a este ejercicio, unido a la exploración y manipulación, el niño aprende del entorno. Además adquiere conciencia gradualmente acerca de la permanencia de objetos que desaparecen de su campo visual.

En torno a los 24 meses el bebé pasa de utilizar los esquemas de acción externa a emplear nuevos medios internos para conseguir sus fines. Este periodo, que va desde los dos años hasta los siete siendo al que más atención se le dedique debido a la edad que nos ocupa, es el denominado simbólico.

Se usan pues las representaciones mentales o símbolos. A pesar de ello, se encuentra todavía limitado por los rasgos superficiales o perceptivos de la realidad, lo que acota en gran medida el tipo de razonamiento que es capaz de llevar a cabo el niño.

Debido a su temprana edad los menores en este periodo no son capaces de utilizar plenamente un razonamiento inductivo, el cual va de lo particular a lo general; ni de tipo deductivo, que se mueve en orden inverso y permite atribuir a hechos concretos características de la generalidad a la que pertenecen. En su lugar emplean un razonamiento de tipo transductivo, estableciendo únicamente relaciones entre lo particular.

El pensamiento y el lenguaje gradúan la capacidad de pensar simbólicamente, imitando objetos de conducta, dibujos, imágenes mentales y desarrollando el lenguaje hablado.

El juego simbólico es el propio de esta etapa, haciendo su papel de actividad predominantemente asimiladora.

La función de compensación, de realización de deseos y la elaboración de conflictos del juego simbólico le sirve para la asimilación de lo real sin tener que adaptarse a la verdadera realidad para la que aún se está preparando. El niño, que ya emplea el lenguaje, ya forma parte del mundo de los adultos y es en este sentido en el que el juego simbólico y la creación de significantes construidos por él, lo que Piaget denomina “símbolos motivados”, le proporcionan una forma de expresión acorde a sus necesidades. La imaginación simbólica implica la combinación libre y la asimilación de los esquemas. Se aleja ya del mero ejercicio aunque en diversas ocasiones permanezcan acciones del estadio previo.

Dentro de esta etapa, y alrededor de los tres años, da comienzo el simbolismo colectivo, interpretado con el juego de roles y la adopción correcta de los diferentes papeles. Para que dicha actividad resulte satisfactoria se establecen diversas reglas, como el tema con el que se va a jugar, el papel que desempeñará cada niño y cómo transcurrirá la acción. Estos acuerdos suelen ser flexibles y los niños pueden modificarlos e improvisar situaciones nuevas.

A través del juego de ficción atribuyen emociones a otros, controlando las suyas propias y exploran aspectos de la realidad que tienden a atemorizarles, como la oscuridad o la muerte. Este tipo de juego va aumentando progresivamente en cuanto a complejidad se refiere, la cual se traduce en una mayor descontextualización. Se pasa a emplear en múltiples ocasiones el lenguaje con el fin de crear nuevos escenarios y sustituir los objetos que ya no resultan esenciales para la representación. La anterior descontextualización es debida a las estructuras cognitivas que se van adquiriendo además del ya nombrado desarrollo del lenguaje. A su vez, la práctica del juego de ficción facilita el desarrollo de las capacidades intelectuales. La intervención de los adultos en el juego también favorece el desarrollo tanto de las capacidades cognitivas como de las sociales.

A continuación se desarrolla el juego reglado o etapa operativa, que va desde los siete hasta los once años. En esta etapa cobran gran significado las relaciones sociales, lo que implica grandes cambios en la mentalidad de los niños. El egocentrismo va desapareciendo progresivamente como resultado de esta interacción, pues el niño es consciente de que no está solo en el mundo y de que hay otras visiones de este diferentes de la suya. Además sufre una mayor mejora del dominio verbal.

A la hora de jugar se imponen grupalmente ciertas normas que han de ser respetadas por todos los participantes; de lo contrario sufrirían una sanción.

La comprensión se realiza a partir de experiencias concretas en lugar de con ideas abstractas, por lo que desarrollan un pensamiento lógico. Los infantes entienden y aplican operaciones lógicas a las experiencias, centrándose en el momento y lugar presentes. Aun así son capaces de memorizar declaraciones abstractas o definiciones que no alcanzan a su entendimiento.

Ya aparecen los trabajos manuales. Como los dibujos y construcciones, siendo adaptados cada vez más a la realidad.

Este tipo de juego es el único que para Piaget persiste hasta la edad adulta, en la que pasa a denominarse “la actividad lúdica del ser socializado”. Tal y como afirma Piaget,

“En resumen, los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas, o bolas, etc. o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.”
(Piaget, 1962: 196-197)

Así pues, estas tres etapas o tipos de juego aunque suelen aparecer de forma sucesiva, es muy probable que se superpongan en determinadas ocasiones. Todas ellas, fruto de la interacción entre madurez física y experiencia, significan una progresiva adaptación al medio, así como el desarrollo de sus capacidades desde el nacimiento.

A partir de los doce años, entrando ya en el estadio operacional formal, se adquiere un pensamiento operativo formal, basado en un razonamiento lógico, además de en la formulación y comprobación de las hipótesis abstractas.

Teoría socio-cultural de Vygotsky

Lev Semiónovich Vygotski nació el 17 de noviembre de 1896. Fue un psicólogo ruso de origen judío. Fue uno de los autores clásicos de la psicología del desarrollo. Tuvo una enorme influencia en la psicología y demás ciencias sociales. Se estima como

el fundador de la psicología histórico-cultural y el precursor de la neuropsicología soviética. Murió en 1934.

La teoría histórico-cultural o sociocultural de Vygotsky toma como punto de partida las funciones psicológicas de los individuos, las cuales definió como elementales o inferiores y superiores, para explicar el objeto de estudio de su psicología: la conciencia.

Un rasgo característico de la hipótesis de este autor es que los procesos evolutivos no son coincidentes con el aprendizaje, sino que los procesos de este último se anteponen a los evolutivos. En consonancia con esto, afirma que la adquisición de las funciones mentales humanas es de origen social, por lo que tenía que paliar el problema de que los recién nacidos ya tuviesen procesos mentales. Para ello ideó las ya nombradas funciones mentales inferiores, con las cuales nacemos todas las personas y vienen determinadas genéticamente, y las funciones mentales superiores, adquiridas a través de la interacción social y consideradas totalmente determinantes en el desarrollo de los menores.

En cuanto a sus teorías, Vygotski señaló la importancia del juego, como vía a través de la cual el niño construye su propio aprendizaje, realidad social y cultural;

El juego es una actividad social en la que el niño y niña, por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura. Adquiere las relaciones sociales fundamentales propias de su cultura al imitar y reproducir las acciones de los adultos (Vygotsky 1979:42).

Así pues, este autor no solo ve el juego como una actividad central en la vida de los menores, sino también como un recurso socio-cultural, impulsor del desarrollo mental del niño. Respecto a ese desarrollo Vygotski estableció dos fases evolutivas durante la edad infantil:

El nivel de desarrollo real en aquel en el que evolucionan las funciones mentales del niño, determinadas por aquello que son capaces de hacer por sí mismos.

El segundo nivel es el de desarrollo potencial, para el que es necesaria la ayuda de los demás para fomentar su desarrollo mental.

Entre estos dos nivel de desarrollo el psicólogo definió lo que se conoce como Zona de Desarrollo Próximo, que define las funciones intelectuales que están en

Proceso embrionario o las que todavía no han madurado”. Ésta representa un constructo hipotético que expresa la diferencia entre lo que el niño puede lograr independientemente y lo que puede lograr en conjunción con una persona más competente, mediador en la formación de los conceptos (Vygotski, 1978:32)

Es decir, determina aquellas funciones que se encuentran en proceso de maduración.

Una vez superados estos procesos el niño ya es capaz de conseguir de manera independiente sus propios logros evolutivos. Además, Vygotsky determina dos etapas en cuanto al desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil se refiere.

La primera comprende entre los dos y tres años. El niño juega con los objetos en función del significado que su entorno les otorga es decir, aprenden las funciones reales de los objetos. Más adelante, todavía continuando en esta primera fase, aprenden a sustituir dichas funciones a través del juego simbólico. La adquisición del lenguaje también forma parte importante de este cambio y para Vygotski constituye el momento más significativo del desarrollo cognitivo del menor.

En la segunda fase, que va desde los tres hasta los seis años, se da el juego “sociodramático”. En este intervalo se da un creciente interés por el mundo de los adultos, el cual intentan construir mediante la imitación. Este nuevo pensamiento provoca el abandono del egocentrismo, tan presente en la primera etapa del desarrollo. Los niños ya juegan a intercambiar roles, el juego dramático, reglado...

Para concluir, Vygotsky afirma que solo se puede dar la comprensión de un comportamiento si se estudia su cambio, su historia.

Una vez explicadas las dos teorías se destacan las diferencias en cuando a los aspectos teóricos del juego se trata.

Para Piaget el juego que realiza el niño es reflejo de sus estructuras cognitivas adquiridas. En el momento en el que pueden utilizar símbolos se da paso al juego simbólico o de ficción. Para Vygotsky sin embargo el juego simbólico es una

realización inmediata, a través de la imaginación, de sus deseos irrealizables. Por ello deja de ser una actividad intelectual.

Aunque no es la actividad primordial del niño, este tipo de juego resulta ser la principal fuente de desarrollo en la primera infancia. Surge de las ideas y no de los objetos, y la separación de la percepción directa es una de sus características principales. A través del juego simbólico se fomenta además el desarrollo del menor.

Según la teoría de Piaget una de las funciones del juego es la de consolidar las estructuras intelectuales que se van adquiriendo a lo largo del desarrollo. También lo considera una proyección de cuestiones internas y una forma de explorar la realidad. Además predomina la asimilación.

Fuente: Corral Íñigo, A. Delgado Egido, B. García Nogales, M.A. Giménez-Dasí, M. Mariscal Altares, S (2008).

3. Importancia del juego

Si por algo destaca la actividad lúdica es por los grandes beneficios que aporta a los seres humanos desde prácticamente el nacimiento. Hablando en ámbitos generales, el juego favorece el desarrollo íntegro de la persona.

El desarrollo mental está presente en toda actividad de este carácter que se lleva cabo. Los niños aprenden conceptos nuevos, como los colores, formas, tamaños... Potencia la creatividad, agiliza el pensamiento, ayuda a adquirir la distinción entre fantasía y realidad, además de fomentar la expresión y control emocional. Todo lo adquirido durante el juego se aprende de una forma más duradera, rápida y eficaz.

Además estimula la autoestima y la autoconfianza gracias al dominio de la actividad que los menores dirigen y controlan. Pero no solo fomenta la autoconfianza, sino que el juego libre provoca satisfacción y motivación. Ayuda a los menores a exteriorizar sus emociones, dudas, miedos... Convirtiéndose en la mejor vía de escape y abstracción para las primeras edades.

Otra aportación importante de la actividad lúdica es su carácter socializador. El juego ayuda a mantener relaciones tanto como iguales como con adultos, fomentando a su vez los contactos afectivos. La integración, adaptación, igualdad... Son valores sobre los que se sustentan las primeras relaciones sociales. Los menores son participes de la asimilación de las conductas pertinentes, así como de la asimilación de las normas. También deben hacer frente a las conductas de cooperación y la resolución de conflictos, por lo que se ve fomentado de igual manera la empatía.

El lenguaje también sufre considerable progreso consecuencia de esta socialización.

El desarrollo motor es inclusive uno de los aspectos que proporcionan esta importancia al juego. Condicionado por el espacio, estímulos que le rodean y actividad la mejora del movimiento es clara. Por último, la actividad lúdica también ayuda a la adquisición de tradiciones y valores sociales, por lo que la cultura también se trasmite por esta vía hasta las últimas generaciones.

4. El juego como recurso didáctico

Tal y como afirma Reboredo (1983) el juego se considera como placentero, divertido y evaluado positivamente por las personas que lo realizan. Pero no se pueden limitar sus beneficios a las emociones placenteras que produce, puesto que la actividad lúdica es además capaz de desarrollar las capacidad motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales, a la vez que estimula el interés, la observación, la atención, la memoria, el ingenio y la creatividad entre muchas otras.

Debido a su cantidad de utilidades, resulta inadmisibles dejarlo fuera del currículo preescolar y es en ese momento en el que el papel de los profesores para crear experiencias lo más enriquecedoras posibles entra en juego. En dichas experiencias se debe dar tanto la transmisión como la adquisición de conocimiento.

“La escuela debe crear condiciones para los procesos de aprendizaje que sean productivos y emancipadores, es decir, liberadores, para los alumnos, y en este sentido

el juego puede hacer una aportación importante como medio educador” (Coburn-Staeger, 1980:65)

Dado que cualquier juego puede ser una perfecta ocasión de aprendizaje, no se debe diferenciar entre ambos sino ser conscientes de la situación tan idónea que proporcionan.

Hay diversos tipos de juegos que pueden ser de utilidad para tratar diferentes situaciones o contenidos que se deban impartir en el aula.

Un problema común, y que también se puede solucionar mediante el juego en el aula, es la solución de conflictos. Para ello el juego de roles nos proporciona una estupenda herramienta, que además de estar totalmente adaptado para el aula de infantil, fomenta el desarrollo de los alumnos y su interacción entre iguales. A raíz de este se puede crear un clima idóneo para la valoración de situaciones cotidianas, así como para trabajar con los miedos, dudas y frustraciones con las que puedan contar los más pequeños. También lo podemos aprovechar para transmitir algunos aspectos culturales y normas.

En continuación con el objetivo de dar una educación íntegra de la mano del juego no podemos olvidar los juegos cooperativos.

Estos juegos son característicos por dejar de lado la competición y destacar la superación de desafíos u obstáculos gracias a la participación con los demás. Así, las actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación se ven amplificadas en un escenario en el que no hay ni reglas estrictas, ni individualismo, ni violencia, ni competición ni se requiere un material específico. El hecho de que sea una actividad tan abierta nos aleja de la dependencia a un material o recurso concreto y sobre todo evita el sentimiento de fracaso y la consiguiente bajada de autoestima de los niños.

“Son juegos para aceptarse, cooperar y compartir, que pueden provocar que los niños, las familias y las comunidades se unan en el espíritu del juego cooperativo” (Orlick 1986:13)

No se puede olvidar otra forma de incluir el juego en el aula de educación infantil cada vez más extendida y universalizada. El trabajo por rincones. Este implica una

organización dinámica, motivante, flexible y personalizada a la vez que aportan el punto de protagonismo que requiere el juego en la educación infantil.

Con cada rincón se busca trabajar los múltiples intereses de los niños, además de adaptarnos a los diferentes ritmos de aprendizaje imperantes en el aula.

Su principal ventaja es la facilidad de aprendizaje con la que acceden los menores al estar predispuestos a recibir lo que la actividad en cuestión les ofrece. También les ayuda a solucionar sus problemas, a afrontar los errores y a adquirir un espíritu de perseverancia hacia el trabajo mientras se socializan con sus iguales, con el profesor y con su medio.

A través de los rincones se pueden trabajar múltiples áreas, como son la lectoescritura, la lingüística, la lógico-matemática, la expresión plástica... mientras los niños establecen relaciones afectivas, fomentan su creatividad, el seguimiento de las normas, el orden, la expresión oral, una actitud responsable y sana ante el trabajo y sobre todo adquieren conocimientos.

Cualquier capacidad del niño se ve mayormente desarrollada en el trascurso de una actividad lúdica, como las que aquí se presentan como dentro de la gran variedad que se pueden desarrollar en el aula, que en cualquier otro contexto posible.

5. Enseñanza de lenguas extranjeras en educación infantil

Lo primero necesario para empezar a valorar la enseñanza de una lengua extranjera en las primeras edades es considerar si esto aporta beneficios al menor o por el contrario trae consigo distintas desventajas.

Durante años, hasta casi los años sesenta, ha habido corrientes que afirmaban que la educación de otro idioma en la etapa los niños todavía no tienen adquirida su lengua materna puede traer consigo inconvenientes para el menor, como no aclararse o confundir palabras de ambas, y que en definitiva era desaconsejable.

A pesar de ello, y dando por supuesto que aunque esas pequeñas dificultades iniciales existieran, se superarían sin ningún problema en el futuro, no se olvidar que el

lenguaje es un instrumento del ser humano utilizado para comunicarse e interactuar con los otros, y que por ello no trae consigo sino el desarrollo intelectual, afectivo y por supuesto social.

Autores como Tunmer y Myhill (1984) y Bain (1974) entre otros afirman que las personas bilingües son poseedores de una flexibilidad cognitiva mayor a la de las personas con dominio de una sola lengua.

Pinto por ejemplo realizó en 1993 una investigación con niños italianos de entre cuatro y seis años. El grupo control solo recibía enseñanza de su lengua materna mientras que el experimental además impartía clases de inglés. Se comprobó como este último grupo poseía un mayor desarrollo de las capacidades cognitivas.

Junto con Pinto, Tunmer y Myhill anteriormente nombrados afirman que:

El bilingüismo completo y fluido resulta en un incremento de las habilidades meta-cognitivas y metalingüísticas que, a su vez, facilitan la adquisición de la lectura que, también, permite mayores niveles de logros académicos (1984: 176)

Otra investigación, llevada a cabo por la Universidad de Oviedo en 1996 demostró que los niños que recibían media hora de inglés al día alcanzaban una mayor comprensión inglesa, un mayor desarrollo en su capacidad perceptiva, creativa, memorística y socializadora además de poseer más interés y curiosidad.

Por último, un estudio realizado en 1997 por K. H. S. Kim, N. R. Relkin, K. Lee, J. Hirsch sobre las relaciones espaciales en el córtex del cerebro en función de la edad de la adquisición de la L.E (lengua extranjera) ha descubierto como si el bilingüismo se da en la temprana edad, la segunda lengua aprendida se sitúa en el mismo área cerebral que la materna. Por el contrario, si se tarda más en adquirirla ya se encuentran separadas.

Una vez que ya no hay dudas existentes sobre los beneficios del aprendizaje de una segunda lengua en edades tempranas se va a recoger lo que recoge el currículo de educación infantil sobre su tratamiento, pues no se debe olvidar que todo lo que imparta en clase debe estar recogido y dentro de la legislación pertinente.

Según el Decreto 122/2007, pág. 14 – 15, se afirma que:

“[...]Debe destacarse la importancia de la enseñanza de una lengua extranjera en estas edades. El acercamiento a una lengua diferente a la propia desde los primeros años de la Educación infantil permitirá desarrollar actitudes positivas hacia las lenguas, despertando la sensibilidad y curiosidad por ellas, con el objetivo último de promover una cultura basada en el entendimiento y respeto mutuo. La lengua extranjera es un buen aliado para desarrollar las capacidades afectivas, intelectivas y sociales en estas edades, adquirir una mayor competencia comunicativa y facilitar la reflexión sobre el aprendizaje.”

La lengua extranjera será la base de comunicación en las sesiones establecidas a tal fin. Para ello es esencial el diseño de contextos que faciliten el papel activo del alumno en su propio aprendizaje. Las actividades deben desarrollar sus habilidades comunicativas de forma natural y espontánea, respetando el «período de silencio» (tiempo centrado en la escucha y generación de significados, en el que no se da producción oral alguna), así como los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.”

Se comprueba así que es uno de los contenidos a impartir durante la etapa que compete. Concretando algo más, se observan los siguientes objetivos:

1. *Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.*

2. *Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje, disfrute y relación social. Valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia y de la igualdad entre hombres y mujeres.*

3. *Expresarse con un léxico preciso y adecuado a los ámbitos de su experiencia, con pronunciación clara y entonación correcta.*

4. *Comprender las informaciones y mensajes que recibe de los demás, y participar con interés y respeto en las diferentes situaciones de interacción social. Adoptar una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera.*

5. *Comprender y responder, de forma verbal y no verbal, a producciones orales en lengua extranjera, asociadas a tareas usuales de aula y con abundante apoyo visual.*

10. *Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes, realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo creativo de diversas técnicas, y explicar verbalmente la obra realizada.*

14. *Participar en juegos sonoros, reproduciendo grupos de sonidos con significado, palabras o textos orales breves en la lengua extranjera.*

Como se puede comprobar son amplias las posibilidades que en el aula de educación infantil se pueden estimular para la didáctica de la lengua extranjera.

6. Adquisición de la lengua extranjera a través del juego

En las aulas de educación infantil se cuenta con multitud de recursos que abren las puertas para una enriquecedora didáctica del inglés. Por ello, la mejor propuesta es iniciar a los niños en la lengua extranjera desde el disfrute, motivo por el que se defiende el uso de material lúdico para ello. Dentro de la gran variedad, se debe tener en cuenta que todas las actividades deben estar adaptadas y basadas a las características psicoevolutivas del alumnado.

Autores como Paul Moor (1981), Erik Erikson (1982) o Donald W. Winnicott (1986), defienden que la motivación y estimulación de los niños en clase de lengua extranjera aumenta cuando se utilizan en ella materiales auténticos, tales como juegos, imágenes, objetos reales..., en lugar de los tradicionales materiales como los libros de texto o de ejercicios.

Además, contamos con afirmaciones como la de Marina Yagüello “*Todo hablante posee una actividad metalingüística inconsciente y donde esta actividad se revela del todo es particularmente en el juego*” (1983: 12) para defender la actividad lúdica como uno de los mejores recursos posibles para el objetivo que perseguimos.

Los rincones, anteriormente desarrollados, nos pueden proporcionar una buena estrategia para la didáctica del inglés a través de la variedad de juegos, los equipos

pequeños y el movimiento que estos tienen para evitar la monotonía y aburrimiento de los niños. En ellos se pueden desarrollar las habilidades lectoras, trabajando aquellas palabras que suenen con un fonema en concreto o fotos de palabras que empiece por la misma letra. También pueden contar con libros adaptados a su edad y que fomenten el acercamiento a la L.E de forma autónoma.

Al hablar de recursos lúdicos, no se pueden dejar de lado todos los objetos reales con los que contamos en el aula, también llamados *realia*. A través de un juguete que tengamos en el aula podemos meter conceptos como su color, textura, tamaño... además de desarrollar un juego de roles en el que los niños tengan que situarse en diversas situaciones para las que el uso del inglés sea necesario. La participación activa de los niños siempre persigue el objetivo de conseguir un aprendizaje más íntegro y eficaz.

Las adivinanzas, por ejemplo, forman un juego lingüístico y literario en el que se puede incluir gran variedad de vocabulario sencillo a la vez que los niños disfrutan, trabajan la complejidad y esfuerzo imaginativo y fomenta el conocimiento y utilización de forma lúdica de recursos lingüísticos.

Otro material que también fomenta la atención y el aprendizaje de forma placentera es la utilización de marionetas y títeres. Además del formato tan atractivo con el que cuentan para los niños, pueden ser un factor motivante para la realización de una actividad, una muestra de la utilidad de la lengua extranjera o un ejemplo de una situación comunicativa.

Respecto a la adquisición del lenguaje, Bruner afirma que *las formas más complejas gramaticalmente y los usos pragmáticos más complicados aparecen en primer lugar en contactos de juego.* (Bruner, 2004:36)

No se pueden dejar de lado los cuentos, herramienta totalmente recomendada en estas edades por las múltiples ventajas que trae consigo. Mientras la atención de los niños está totalmente entregada al desarrollo de la historia, van adquiriendo un vocabulario significativo que con mayor probabilidad retendrán y emplearán en el futuro. Sin ser conscientes de ello, se potencia el aprendizaje de la L.E mientras los niños desarrollan su imaginación y se vinculan en mayor medida con el maestro y el resto de sus compañeros

A que el uso de las TICs en las edades tempranas es un tema que ha traído mucha controversia, la realidad es que están instauradas en el aula así como en la vida de los menores, y forman una herramienta práctica y útil para la enseñanza de las lenguas extranjeras.

Así pues, y siempre bajo la vigilancia y guía de los profesores, los niños pueden jugar a juegos adaptados, multisensoriales, con refuerzos positivos, interactivos y con valores multiculturales además.

Por último, además de contar con la gran variedad de juegos disponibles, se pueden poner en práctica distintas metodologías. Una de las que se considera como más adecuada dentro de este contexto es la conocida como “*Total Physical Response*” (TPR o Respuesta Física Total) que podemos definir a raíz de tres ideas claves:

Se fomenta la comprensión de la lengua extranjera a través de los movimientos corporales del alumnado.

La comprensión del lenguaje hablado debe desarrollarse previa a la expresión oral.

El uso de imperativos puede formar parte de una poderosa herramienta para que el profesorado dirija el comportamiento de los niños.

No se debe forzar a los menores a hablar, dejando que estos comiencen a hacerlo por propia voluntad cuando se sientan capacitados y hayan interiorizado, en cierta parte, el lenguaje. Acuerdo con esta afirmación, Krashen (1978: 78) acuña el término “derecho a permanecer en silencio”

Con esta metodología se busca utilizar la energía y vitalidad que poseen los niños para elaborar juegos que conlleven la acción y el movimiento.

Propuesta

A continuación se proponen una serie de juegos adaptados para la etapa de educación infantil a través de los cuales se pretende enseñar de manera divertida e interactiva diferentes conceptos en la lengua inglesa. No se puede dejar de lado la función socializadora del ejercicio lúdico, no solo entre los niños sino también con el medio que les rodea, por lo que se tendrá muy en cuenta durante el desarrollo de las mismas. Se pretenderá inculcar y potenciar el respeto, la colaboración, la empatía, así como la expresión y reconocimiento de sentimientos. Algo determinante del juego en las primeras edades es la función de descubrimiento de la realidad, por la cual los niños van estructurando y formando los conceptos sobre el mundo, sin olvidar el conocerse a sí mismos y formar su propia personalidad. Todo ello se aspira a fomentar con los siguientes juegos:

1. Caza los dibujos

- Edad: Este juego está diseñado para los niños de entre tres y seis años. Pudiéndose emplear con mayores o menores niveles de dificultad.
- Número participantes: Conforme menores sean los grupos más dinámico y divertido resultará el juego. Alrededor de los seis niños sería un número idóneo.
- Espacio: Se puede jugar en una mesa o directamente en el suelo de cualquier sala.
- Recursos: Se necesita el tablero del juego, consistente en un cuadro con múltiples dibujos de toda índole. Si se quiere trabajar un vocabulario más específico sobre alguna familia en concreto se pueden variar los dibujos hacia aquello. En este caso se utilizará será uno general, con imágenes de toda índole. También se necesitan dos dados, uno en el que están los números del uno al seis escritos en inglés y otro en el que se incluyan los nombres de varios colores. Por último se requieren varios tapones para tapar los dibujos que los niños vayan encontrando y un cronómetro.

- Desarrollo: Los menores juegan de uno en uno. En su turno cada uno debe tirar los dos dados, el de los colores y el de los números, los cuales les determinan el número de objetos que deben encontrar y el color del que tienen que ser los mismos. En el momento en el que han leído los dados y entendido las órdenes cuentan con medio minuto para encontrar las imágenes.

- Objetivos:

- Adquirir destreza al leer palabras sencillas en inglés.
- Mejorar su vocabulario.
- Potenciar su atención y agilidad visual.
- Respetar las reglas del juego grupal, así como a sus compañeros.

- Contenidos:

- Números del uno al seis.
- Los colores.

- Evaluación:

- Criterios de evaluación:
 - Adquiere destreza al leer palabras sencillas en inglés.
 - Mejora su vocabulario.
 - Potencia su atención y agilidad visual.
 - Respetar las reglas del juego grupal, así como a sus compañeros.
- Herramientas de evaluación:
 - Observación sistemática: A través de este método se pretende obtener información lo más objetiva posible acerca de cómo se han desarrollado los niños durante el transcurso del juego.
 - Diario de clase: En el que se recogen las experiencias y anécdotas del día a día. En este caso se pretende apuntar algún comportamiento reseñable de los alumnos.
 - Escala de evaluación: En las que se apunta el grado en el que los alumnos van adquiriendo los distintos objetivos siguiendo la escala de siempre, muchas veces, a veces, nunca.

- Variaciones: Para un nivel menor de dificultad se pueden sustituir las palabras en los dados por las grafías de los mismos, haciendo posteriormente que los niños digan el número y color en inglés. Para edades más avanzadas ponemos sustituir los contenidos de los colores por el de otras familias de objetos, asegurándose siempre de que se encuentran en el tablero. También se puede alterar el tiempo de búsqueda para cada jugador o dejar que jueguen en equipos.

2. La isla secreta

- Edad: Este juego es apto para toda la etapa de educación infantil, pudiendo ser fácilmente adaptado a las diferentes edades. A continuación se explica con más detenimiento la adaptación para los niños de cinco y seis años.

- Número participantes: Entre cinco y diez jugadores, pudiéndose también jugar en parejas, por lo que el número de personas se duplicaría.

- Espacio: Se puede jugar en el aula o en cualquier habitación espaciosa.

- Recursos: Se necesita un mural grande, en el que haya un dibujo de una isla además de tarjetas marcadas cada una con una letra en mayúscula o minúscula. En este caso también necesitaremos folios y pinturas.

- Desarrollo: Cada niño va cogiendo en su turno una tarjeta con una letra. Una vez pronunciada en inglés debe pensar una palabra en este mismo idioma que empiece por esa letra y que pueda encontrarse en nuestra isla secreta.

Por ejemplo: “B → Bananas. In our secret island there are bananas”.

A continuación, dibujará en medio folio la palabra que ha elegido y lo colocará sobre el mural de la isla. El siguiente niño, debe pensar otra palabra con la letra que marque su tarjeta, pronunciando previamente los nombres de los dibujos que ya se encuentran en la isla.

Por ejemplo: “T → Trees. In our secret island there are bananas and trees”.

- Objetivos:

- Desarrollar el pensamiento en inglés.

- Mejorar su vocabulario.
- Trabajar el sonido de las letras.
- Fomentar la memoria.
- Desarrollar la motricidad fina.
- Potenciar la elaboración de frases.
- Favorecer la imaginación.
- Respetar las normas del juego y al resto de compañeros.

- Contenidos:

- Las letras mayúsculas y minúsculas.
- Vocabulario general en inglés.

- Evaluación:

- Criterios de evaluación:
 - Desarrolla el pensamiento en inglés.
 - Mejora su vocabulario.
 - Trabaja de forma adecuada el sonido de las letras.
 - Fomenta su memoria.
 - Desarrolla la motricidad fina.
 - Elabora las frases con corrección.
 - Utiliza su imaginación.
 - Respetar las normas del juego y al resto de compañeros.
- Herramientas de evaluación:
 - Observación sistemática.
 - Diario de clase.
 - Escala de evaluación.

- Variaciones: Se puede jugar de igual manera en parejas, diciendo un niño la palabra en inglés y su compañero dibujándola.

Con los participantes de menor edad se puede jugar colocando la persona adulta diferentes dibujos trabajados sobre el mural de la isla y los niños, seleccionando una letra, adivinar a que dibujo de la isla se refiere diciendo su nombre en inglés.

3. ¡Corre a atraparlas!

- Edad: Válido para niños de entre tres y seis años.

- Número participantes: Entre doce y dieciséis jugadores, pudiendo variar según se quiera distribuir el juego.

- Espacio: El lugar más idóneo para este juego resultaría un gimnasio o patio de colegio, buscando principalmente el que los niños tengan espacio para jugar sin tener accidentes.

- Recursos: Se necesitarán dos cajas grandes con muchas pelotas de diferentes tamaños y colores.

- Desarrollo: Dividiremos a los niños en dos grupos. Los participantes de cada grupo se pondrán en fila, uno detrás de otro, y paralelos a los del otro equipo. A unos metros de distancia tendrán una caja llena de diferentes pelotas para cada equipo. El profesor o persona responsable deberá indicar, antes de que se dé la salida, las características de una de ellas para que los participantes corran hasta la caja, la busquen, y vuelva con ella hasta su equipo, por ejemplo “A small red ball!”. Solo saldrá el primer niño de cada grupo. Una vez haya llegado con el resto de sus compañeros saldrá el siguiente jugador y deberá seguir las nuevas instrucciones que se indiquen sobre la pelota.

- Objetivos:

- Mejorar la agudeza auditiva.
- Fomentar el vocabulario de los colores y tamaños en inglés.
- Potenciar la comprensión inglesa.
- Desarrollar la motricidad fina y gruesa.
- Disfrutar del juego competitivo respetando las reglas y al resto de jugadores.

- Contenidos:

- Los colores en inglés.
- Los tamaños, grande o pequeño, en la misma lengua extranjera.

- Evaluación:

- Criterios de evaluación:
 - Mejora la agudeza auditiva.
 - Adquiere el vocabulario de los colores y tamaños en inglés.
 - Progresa su comprensión inglesa.
 - Desarrolla su motricidad fina y gruesa.
 - Respeto las reglas del juego y al resto de jugadores.

- Herramientas de evaluación:
 - Observación sistemática.
 - Diario de clase.
 - Listas de evaluación: Debido a que en este juego las conductas son fácilmente valoradas y recogidas se utilizarán este tipo de listas para analizar conductas muy específicas, como el desarrollo de su motricidad fina y gruesa.

- Variaciones: Si se quiere disminuir la dificultad se pueden describir la pelota únicamente con el color o mostrando a su vez un ejemplo de lo que se busca.

Otra posibilidad del juego, para las edades más avanzadas, es colocar a los jugadores de cada equipo uno al lado de otro, y distribuirles a cada uno un número en inglés. Así, en vez de salir el primero de cada equipo deberá salir en búsqueda de la pelota el número del jugador que el profesor indique.

4. Construyamos nuestro propio tesoro

- Edad: Apto para todo el ciclo de educación infantil.

- Número participantes: Hasta 20 jugadores, debido a la división por equipos.

- Espacio: Cualquier espacio moderadamente amplio, una clase o un gimnasio

- Recursos: En primer lugar se recolectan diferentes objetos/ juguetes correspondientes a las familias de vocabulario que se quieren practicar. En este caso serán alimentos de juguete, materiales del aula, animales de peluche y prendas de ropa. También se precisan varias listas del tesoro, en función de los equipos que haya una para cada uno, con las fotos de varios de los objetos que hemos seleccionado, a poder ser combinadas

las cuatro familias en cada lista. En todos los rincones necesitaremos una mesa y un conjunto de piezas con las letras del abecedario.

- Desarrollo: Dividiremos a los niños en cuatro equipos de cuatro participantes cada uno. Los otros cuatro infantiles restantes se dividirán cada uno en un rincón del aula y serán los encargados de ellos. Cada grupo tiene una tarjeta del tesoro diferente, en la que aparecen todos los objetos que deben conseguir para completar su tesoro. Al comenzar el juego cada equipo deberá decidir a qué rincón se debe dirigir para conseguir su objeto, al bosque de los animales, a la papelería, al vestidor o a la tienda de comida. Una vez allí el encargado de mesa les pedirá que escriban, con las piezas de las letras, el nombre de lo que necesitan en inglés. Si el encargado comprueba que está bien escrita la palabra les otorgará al equipo el objeto que buscan. A continuación deberán dirigirse al resto de rincones hasta conseguir todas sus piezas.

- Objetivos:

- Mejorar el vocabulario.
- Practicar la lectoescritura.
- Relacionar las palabras con sus correspondientes familias.
- Disfrutar del trabajo en equipo respetando las normas.

- Contenidos:

- Los animales
- Instrumentos del aula/papelería.
- Las prendas de ropa.
- Alimentos.

- Evaluación:

- Criterios de evaluación:
 - Mejora su vocabulario.
 - Practica la lectoescritura.
 - Relaciona las palabras con sus correspondientes familias.
 - Disfruta del trabajo en equipo y respeta las normas.
- Herramientas de evaluación:

- Observación sistemática.
- Diario de clase.
- Escala de evaluación.

- Variaciones: Todos los objetos se pueden cambiar, así como el número de ellos a buscar. Se puede incluir un tiempo máximo en el que estar en cada rincón. Es posible que en vez de aparecer los dibujos en la lista, aparezcan las palabras, de manera que los niños deban traducirlas para saber qué es lo que buscan.

Reflexión y conclusión

Al comienzo de este trabajo se ideó un objetivo general en el que plantear una didáctica del inglés basada en el juego. Para ello era necesario saber hasta qué punto resultaba esto útil y el porqué de orientarlo hacia el juego, en vez de hacia cualquier otra actividad.

Como ya está más que comprobado la enseñanza de una lengua extranjera desde las primeras edades solo aporta beneficios y facilidades a la hora del aprendizaje de la misma, pero además de tener en cuenta esto, es preciso entender los procesos de la adquisición de la lengua materna para poder apreciar el seguimiento y trabajo que se deben realizar con la lengua extranjera. No se debe dejar de contar con aquellos especialistas que ayuden a llevar a cabo las mejores técnicas y estrategias para ello. Debido a que cada vez más se tienen en cuenta estas ideas y los colegios se adaptan para añadir su implantación en todos los niveles, es necesario ofrecer diferentes propuestas a través de las cuales se facilite su didáctica. Como en cualquier otra enseñanza, no vale con tener los medios y aplicarlos de forma indiferente en todos los alumnos, sino que resulta importante contar con que cada infante es único, y que la labor de todas las personas dedicadas y comprometidas con la enseñanza es el aportar en la mayor medida posible una educación de calidad para todos y cada uno de los niños.

Aunque este trabajo va dedicado por completo a una metodología basada en el juego, soy consciente de que cuantas más estrategias se combinen a la hora de la enseñanza más rica será esta y más ganancias obtendrán los alumnos, lo cual debería ser siempre le objetivo último de cualquier sistema educativo.

Considero que en las primeras edades el juego es algo esencial además de innato, por lo que creo una idea práctica y lógica el fomentar su desarrollo al lado de una enseñanza más guiada y estudiada.

Como conclusiones mantengo la idea de que lo idóneo para cualquier aprendizaje es utilizar múltiples metodologías y estrategias para ello, procurando siempre ser lo más significativas posible para los alumnos. Para ello es importante escuchar a los niños y

dejarnos guiar también por sus intereses e interrogantes, motivo por el cual se decidió que los juegos eran una estupenda opción.

Cuanto antes se comience a tratar la educación de las lenguas extranjeras como algo natural y totalmente compatible con los más pequeños, antes se podrán observar los resultados de la eficacia y exactitud con las que puede aprender cualquier idioma.

Debido a que muchas familias no constan de ese nivel necesario para inculcar varias lenguas a sus hijos, la mayoría del peso recae en la escuela, por lo que es totalmente necesario establecer un plan didáctico para acatar esta nueva exigencia de la sociedad, sin olvidarnos del resto de competencias necesarias y de la inestimable labor que el docente tiene, no solo para enseñar y educar, sino para transmitir el gusto por el proceso de adquisición de cualquier conocimiento en la vida.

Si somos capaces de inculcar el placer por el aprendizaje desde las edades más tempranas, nos estaremos asegurando el futuro de unas personas capaces de valorar, criticar e interpretar por sí mismas lo que la realidad les va mostrando.

Bibliografía

- Reina Ruiz, C (2009). El juego infantil. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, 1-9.
- García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Piaget, J (1936). *El nacimiento de la inteligencia del niño*. Barcelona: Editorial Crítica, 1985
- Fernández Piatek, A (2009). El trabajo por rincones en el aula de educación infantil. Ventajas del trabajo por rincones. Tipos de rincones. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, 1-8.
- Bruner, J. S. (2004). *Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid: Morata
- Corral Íñigo, A. Delgado Egido, B. García Nogales, M.A. Giménez-Dasí, M. Mariscal Altares, S (2008). *Psicología del desarrollo desde el nacimiento a la primera infancia*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Nieto Bedoya, M. (1990). *El juego como recurso didáctico: Una reflexión educativa*. Valladolid: Tabanque.
- Decreto 122/2007 de 27 de diciembre por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en Castilla y León.
- Signoret Dorcasberro, A. (2003). Bilingüismo y cognición: ¿cuándo iniciar el bilingüismo en el aula? *Perfiles educativos*, 6-21
- Corral Íñigo, A. Delgado Egido, B. García Nogales, M.A. Giménez-Dasí, M. Mariscal Altares, S (2008). *Psicología del desarrollo desde el nacimiento a la primera infancia*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Rocío Bernal, N y Arcángel García, M (2010) Tpr-storytelling A key to speak fluently in English. *Cuadernos de lingüística hispánica*, 1-12.
- Fonseca Mora, M.C y Martín Pulido, S. *Enseñar inglés en educación infantil: materiales y recursos*. Huelva
- Yagüello, M. (1983) *Alicia en el país del lenguaje*, Madrid, Mascarón.
- Murado Bouso, J. L. (2010). *Didáctica de inglés en educación infantil. Métodos para la enseñanza y el aprendizaje de la lengua inglesa*. Vigo: Ideaspropias Editorial.

- Juan Rubio, A.D y García Conesa, I.M (2013) El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. 169-185.
- Coburn-Staeger, U. (1980): *Juego y aprendizaje*, Nuestro Mundo, Madrid
- Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R. Latorre, J.M., Blanc, P., Sánchez, M.J., Serrano, J.P. y Turégano, P (2000) El juego en el medio escolar. *Revista de la facultad de educación de Albacete*, 235-260.
- Krashen, S., J. Butler, R. Birnbaum, and J. Robertson (1978) "Two studies in language acquisition and language learning." *Review of Applied Linguistics* 39-40: 73-92
- Declaración de los derechos del niño, 1959.
- Reboredo, A. (1983). *Jugar es un acto político*. Nueva Imagen, México
- Kim, H., Relkin, N y Hirsch, J (1997) Distinct cortical areas associated with native and second languages. *Nature*, 171-174.
- Orlick, T. (1986). *The cooperative sports and games book*. Madrid: Popular.
- Tunmer, E.E., y M.E., Myhill (1984) *Metalinguistic awareness and bilingualism*. Springer, Berlín.