

TRABAJO DE FIN DE GRADO



Universidad de Valladolid

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS

AUTOR: Aida Pastor Lozano

TUTOR ACADÉMICO: Natalia Barranco Izquierdo

ÍNDICE

RESUMEN	3
PALABRAS CLAVE.....	3
ABSTRACT	3
KEYWORDS	4
1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	5
2. OBJETIVOS	7
3. MARCO TEÓRICO.....	8
3.1. EL JUEGO	8
3.1.1. Teorías del juego	8
3.1.2. Tipos de juegos.....	11
3.1.3. Características del juego	14
3.2. EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD EN EL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE	15
3.2.1. La creatividad	15
3.2.2. Ventajas del uso del juego en la etapa de educación infantil y primaria.....	16
3.3. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE	20
3.3.1. Juegos cooperativos y competitivos	20
3.3.2 El juego comunicativo y de control	23
3.3.3. Clasificación del juego	24
3.3.3.1. Clasificación del juego según la técnica	24
3.3.3.2. Clasificación del juego según las agrupaciones.....	25
3.3.3.3. Clasificación del juego según el rol del alumno y del profesor	26
3.4. EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN UN SEGUNDO IDIOMA A TRAVÉS DEL JUEGO	27
3.4.1. El fomento de la competencia comunicativa.....	27
3.4.1.1 Chomsky y la crítica al Behaviorismo	27
3.4.1.2 Hymes y la competencia comunicativa.....	28

3.4.1.3 La teoría de Canale y Swain.....	28
3.4.2. El juego y la competencia comunicativa	30
4. METODOLOGÍA Y PUESTA EN PRÁCTICA.....	34
4.1. CONTEXTO Y TEMPORALIZACIÓN	34
4.3. PUESTA EN PRÁCTICA.....	35
4.3.1. Juegos en clase	35
4.3.1.1. Juegos de grupo clase	35
4.3.1.2. Juegos por parejas.....	41
4.3.1.3. Juegos individuales.....	42
4.3.2. Juegos fuera de clase	42
5. CONCLUSIONES	45
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46
7. ANEXOS	48
UNIDAD DIDÁCTICA “LANDSCAPES	48
1. Introduction.....	48
2. Formulation of competences and objectives.....	48
3. The selection of contents	51
4. Methodology.....	52
5. Attention to diversity	53
6. Timing distribution and design of the activities.....	54
7. Resources and materials of the unit	66
8. Assessment.....	67

RESUMEN

El trabajo que se presenta, pretende ser una reflexión sobre los beneficios del juego en el aprendizaje de una segunda lengua, en este caso el inglés.

El juego es una actividad vital e indispensable en el desarrollo humano, no solo es una actividad de auto expresión, sino también una forma de descubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos y relaciones a través de las cuales, el alumno llega a conocerse a sí mismo y al mundo que le rodea.

El trabajo consta de dos partes relacionadas entre sí: una primera parte de carácter teórico-reflexivo en la que podemos ver diferentes teorías, características, clasificaciones, ventajas y opiniones de diferentes autores acerca del juego; y una segunda parte en la que se desarrolla una propuesta didáctica puesta en marcha durante el periodo de prácticas.

De esta manera, el conjunto del trabajo ayuda a inferir sobre la efectividad del uso del juego en el aprendizaje del inglés.

PALABRAS CLAVE

Aprendizaje significativo, juego, inglés como segunda lengua, creatividad, cooperación e interacción social.

ABSTRACT

I am presenting this final project to value the benefits of learning a second language through games.

The game is a vital and essential activity in human development, not only is a self-expression activity, but also it is a way of discovery, exploration and experimentation with feelings, movements and relationships through which the student becomes more aware of everything that surrounds him.

This project consists of two interrelated parts: the first one is a theoretical reflection about different theories, characteristics, classifications, advantages and different

authors' opinions about the game; and, the second one is a didactic proposal developed during my practice period.

Thus, the global work highlights and proves the effectiveness of the use of games in learning English.

KEYWORDS

Meaningful learning, game, English as a second language, creativity, cooperation and social interaction.

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

En un mundo globalizado, es cada vez más necesario el conocimiento de una segunda lengua que facilite relacionarnos con personas de otros países, viajar, trabajar en diferentes contextos, interpretar noticias e informaciones diversas de nuestro entorno. En España, la mayoría de las personas eligen el inglés como segunda lengua, ya que es uno de los idiomas más utilizados en todo el mundo.

En la actualidad, muchos de los colegios están empezando a ofrecer una Educación Primaria con sección bilingüe, en los que se imparte parte de la docencia en inglés. Para poder llevar a cabo este proyecto, es muy importante que los profesores no solo tengamos una competencia comunicativa elevada en la lengua extranjera, sino que estemos preparados para impartir esas asignaturas con unos conocimientos didácticos y una metodología adecuada a cada etapa de desarrollo, que motive y facilite el interés así como que promueva el aprendizaje significativo.

En la adquisición de esta segunda lengua, es esencial empezar desde edades tempranas siguiendo una metodología lúdica que permita a los alumnos aprender una lengua de una manera amena, divertida y motivadora. El profesor debe actuar como facilitador de un proceso de enseñanza en el que apoyemos y ayudemos a los alumnos a que vayan mejorando día a día a lo largo de su trayectoria escolar, hasta que adquieran la lengua, de tal manera que muestren notaria fluidez en las dos vías comunicativas de esta segunda lengua, oral y escrita. En este momento, es cuando entra en juego la utilización de una metodología lúdica en la que el juego sea una parte esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. El juego es algo que se da en todas las civilizaciones y generaciones, todos jugamos y hemos jugado. Por lo tanto, se puede deducir que el juego es una actividad característica del ser humano que nos ayuda a relacionarnos con la vida que nos rodea. Entonces, nos podemos hacer estas preguntas: ¿Por qué es tan importante el juego para los niños? ¿Por qué quieren jugar a cada momento? ¿Qué sienten cuando juegan?

La respuesta a estas preguntas la podemos encontrar en que el niño es una inagotable fuente de estímulo, diversión, experimentación y disfrute; mediante el juego consigue

descubrir, investigar, desarrollar su capacidad intelectual, superar sus miedos y conflictos internos, además de asumir su papel en la sociedad.

De aquí surge la necesidad de que el juego sea el centro de la actividad del niño, garantizándole que pueda utilizarlo sin límites y , así, estimularle continuamente para que desarrolle su creatividad en un medio más natural y espontáneo.

Por ello, la metodología lúdica es tan importante para el desarrollo personal e intelectual del alumno en el colegio.

A continuación, se presentará dos grandes bloques: un bloque teórico en el que se abordará la importancia del uso del juego en el aprendizaje del inglés según diferentes teorías y autores; y una propuesta práctica para niños de primero de primaria basada en el juego como actividad motivadora, divertida y beneficiosa para el alumno que le permita poder afrontar y sentirse seguro ante esta nueva experiencia: el aprendizaje del inglés.

2. OBJETIVOS

En este sentido, los objetivos que se pretenden desarrollar con este trabajo son los siguientes:

- Analizar los beneficios del uso del juego en el aprendizaje de una lengua extranjera.
- Descubrir la relación entre el juego y el desarrollo y promoción de la competencia comunicativa.
- Mejorar las relaciones entre alumno/profesor, además de las relaciones sociales entre los alumnos, favoreciendo así un clima de tranquilidad y confianza en el aula.
- Reflexionar acerca del proceso de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. EL JUEGO

3.1.1. Teorías del juego

Etimológicamente hablando, la palabra juego proviene de dos vocablos latinos "iocum" y "ludus-ludere" ambos se suelen usar junto con la expresión actividad lúdica y se refieren a diversión, chiste o broma.

Existen una gran cantidad de teorías y autores que se han interesado por el mundo del juego y que han aportado sus ideas para la evolución y transformación del mismo. Entre ellos podemos encontrar los siguientes:

- Teoría evolucionista de Spencer y Hall

Spencer (1855) en su libro "Principios de psicología" habla del juego como un medio de gastar el exceso de energía acumulada. La imposibilidad de participar en actividades serias conduce a que inviertan esa energía en actividades superfluas como el juego o el arte. El modelo de descarga de energía sobrante hace que los estudios del juego se orienten hacia los juegos motores, en los que el derroche de energía física es muy notable.

Hall (1921) tiene una perspectiva evolucionista y ve el juego como recapitulación de las actividades de nuestros antepasados. El contenido del juego y orden de aparición reflejarían las diferentes etapas que precedieron a la aparición del hombre.

Estas dos teorías sirvieron para plantear el juego infantil como concepto clave a la hora de entender el desarrollo humano.

- Teoría del pre-ejercicio de Groos

Concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. La teoría de Groos (1898,1901) sirvió como punto de referencia contra el que desarrollar otras teorías alternativas. El juego es una consecuencia de las características propias y específicas de la infancia. La propia infancia tiene características distintas a las que tienen los adultos y, por ello, son

visibles los diferentes comportamientos. Por ejemplo, la timidez, la impulsividad o el patetismo son las condiciones de la infancia que posibilitan el juego.

Sin embargo, Claparède (1934) definió el juego como una actitud distinta del organismo ante la realidad. Para él, la definición de lo que es el juego se refiere al individuo que juega y cómo interacciona con la realidad. Defiende que la clave del juego es su componente de ficción, es decir, la conexión que hay entre el sujeto y la realidad que se vive en ese momento y contexto determinado.

- La explicación del juego en el psicoanálisis de Freud

Freud (1901) relaciona el juego con el instinto de placer. El juego simbólico y el sueño son sentimientos inconscientes que permiten la realización de deseos insatisfechos.

Freud criticó a Groos por su explicación funcionalista. Para Freud, el indudable origen del placer se encuentra en reconocer algo previamente conocido, al contrario que Groos que veía la satisfacción en la dificultad superada.

Tras varias investigaciones, Freud admite que las experiencias reales sí que influyen en el juego. El niño pasa de espectador pasivo a ser el protagonista de su realidad, representando los aspectos negativos de esta realidad exterior, cosa que va más allá del principio del placer.

Si todo recuerdo es una reconstrucción, el juego permite al niño revivir lo sucedido pero con la ventaja de la distancia y un final conocido.

- La teoría del juego de Piaget.

Para Piaget (1961), el juego adquiere diferentes perspectivas a lo largo del desarrollo del niño como consecuencia directa de los cambios que sufren las estructuras intelectuales. Los tipos de juegos que se van utilizando son el reflejo de estas estructuras. Además, el propio juego favorece que se establezcan nuevas organizaciones mentales que se van reorganizando en función de la presión del mundo externo.

El símbolo es la estructura mental que hace posible la ficción y, una vez que el niño ha alcanzado ésta, la utiliza incansablemente hasta hacer de ella el juego más característico de la infancia: el juego simbólico. Entre los 2 y los 7 años los niños van utilizando situaciones cada vez más complejas. Este proceso muestra el paso desde una representación individual a una colectiva.

Finalmente, se utiliza el juego de reglas en el que cada vez se van haciendo más y más complejas las reglas que regulan estas interacciones lúdicas.

Lo más importante de la formulación piagetiana es que el niño tiene la necesidad de jugar porque es la forma de interactuar con una realidad que le desborda por todos los sitios y cuya exigencia de acomodación terminaría por afectar psicológicamente al sujeto.

- La teoría del juego de Vygostky y Elkonin.

Para estos dos autores, el juego surge de la necesidad de conocer y dominar los objetos que les rodean.

Vygostky (1978) defendió que la naturaleza social del juego simbólico es esencial para el desarrollo. Él consideraba que el juego era una ayuda para superar la zona de desarrollo próximo. Todos los niños tienen una zona de desarrollo actual, en la que los conocimientos que han adquirido, los han conseguido a partir de sus propios medios, sin la ayuda de nadie; pero, también existe una zona de desarrollo próximo donde necesitan la ayuda de un adulto u otros niños para llegar a superarla.

El juego nace de las necesidades y frustraciones del niño. Si los niños logran todos sus deseos o necesidades de forma inmediata, no tendrían la necesidad de acudir a actividades lúdicas. Hace falta que el niño tenga un cierto grado de conciencia de lo que no tiene para que sea capaz de hacer una representación imaginaria que cambie la realidad para su bienestar psicológico.

Para Elkonin la esencia del juego está en la interacción entre personas. Las características del juego dependen de las personas y de sus relaciones sociales.

- Las teorías sobre la influencia del medio externo en el juego

Sutton-Smith (1981) en su teoría de la enculturación concibe la relación entre los valores de una cultura determinada con los tipos de juegos que se utilizan en ella. Así, se asegura que estos valores se inculquen en la sociedad.

Si seguimos la teoría de Brofenbrenner (1979), se plantea el efecto que pueden tener sobre el juego los factores ambientales tanto físicos como culturales, además de las variables de familia y barrio que se pueden encontrar. La comprensión de la forma de actuar de los individuos requiere de un análisis teniendo en cuenta los diferentes contextos que, influyen unos sobre otros.

3.1.2. Tipos de juegos

El papel que desempeña el juego en el desarrollo personal e intelectual del individuo varía en función del tipo de juego, ya que no todos se presentan en el mismo momento de la vida, ni influyen de la misma manera sobre las estructuras psíquicas.

La tipología que voy a utilizar es la evolución del juego en el niño desde la teoría de Piaget (1946), que describe los distintos tipos de juego teniendo en cuenta su progresiva aparición a lo largo del desarrollo del niño.

- El juego en la primera infancia: juegos motores y juegos de interacción social.

Los juegos funcionales y motores son propios de los dos primeros meses de vida en los que se ejercitan las nuevas conductas conquistadas, como por ejemplo; soltar y recuperar el chupete, subir y bajar escaleras, coger y tirar un objeto, etc.

Entre los primeros estímulos que le atraen al niño está la madre, que se comporta de una manera muy distinta a los objetos físicos que se atreve a explorar el niño. Estos primeros juegos de interacción (esconderse y reaparecer, dar palmas, etc) perciben una clara evolución, ya que al principio el niño actúa de una manera pasiva hasta que toma la iniciativa y comienza a actuar. Este proceso puede ser porque el niño ha conseguido captar la estructura en la que ambos jugadores interaccionan.

Bruner (1997) considera que tienen especial importancia este tipo de juegos porque muestran la sensibilidad de los seres humanos. Además, dice que el juego disminuye la gravedad de los errores y los fracasos, el juego es una actividad seria que no tiene consecuencias frustrantes para el niño. El juego es una actividad que nos permite hacer una proyección de nuestro interior hacia el resto del mundo, además de interiorizar el mundo que nos rodea y hacerlo parte de nosotros mismos.

- El juego de fantasía o de ficción (juego simbólico)

A partir de los dos años, el niño empieza a poder representar todo aquello que no está presente en esos momentos. A esta edad, se inicia el lenguaje, que ayudará activamente en la nueva capacidad de representación de la realidad.

En este momento aparecen los juguetes, que ayudarán a potenciar la ficción y la fantasía. La capacidad de representar algo que no está presente o imaginar cómo podría ser provoca en el niño una inagotable curiosidad por la realidad que le rodea y que aún le desborda.

La mayoría de estos primeros juegos imaginarios son individuales, se lleva a cabo un juego egocéntrico en el que el niño es el indiscutible protagonista. La capacidad para mantener estos dos niveles de representación simultáneamente, el real y lo fingido, constituye uno de los rasgos más importantes en esta actividad. Si se confunden estos dos planos daría lugar a niños con comportamientos poco adaptativos.

Existen dos clases muy diferenciadas con respecto a los temas de los juegos: uno de ellos es una especie de resumen de la realidad social que les rodea (jugar a las casitas o a papás y mamás) en la que los jugadores imitan los comportamientos que tienen a su alrededor; por el contrario, jugar a temas en los que aparezcan guerreros espaciales o superhéroes supone que se está estableciendo un mundo de ficción compartido entre los jugadores. En estos juegos compartidos, surge el contraste entre el conocimiento de cada uno de los integrantes sobre los papeles representados.

Una aportación esencial en este tipo de juegos es que los objetos que nos rodean no sólo sirven para aquello que fueron hechos, sino que el juego nos permite descubrir que pueden utilizarse para otras actividades mucho más interesantes.

- Los juegos sociales tradicionales: los juegos de reglas

A este tipo de juegos, le voy a poner especial atención, ya que los niños con los que he llevado a cabo este estudio, se encuentran en esta etapa.

La edad en la que los niños empiezan a llevar a cabo este tipo de juegos varía según el contexto que rodea al niño y los posibles modelos que tenga a su alrededor. Por ejemplo, la presencia de hermanos o primos mayores y la asistencia a colegios donde conviven la educación infantil y primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Si en el juego simbólico cada jugador tenía la libertad de imaginar nuevos personajes o incorporar nuevos temas, en el juego de reglas se sabe previamente el papel que tienen unos y otros. El niño en las edades de educación infantil y en los primeros años de educación primaria, debe haber pasado previamente por el juego simbólico para resolver la contradicción entre las reglas y sus intereses, en el que ha descubierto el valor de la cooperación y de su negociación.

Este tipo de juegos se pueden desarrollar en cualquier momento y sólo es necesario un mínimo espacio físico para poder llevarlo a cabo.

Entre los beneficios del juego de reglas, podemos encontrar los siguientes:

- Este tipo de juegos son socializadores, enseñan a los niños y niñas a ganar y perder, a tener en cuenta las opiniones de los demás y a respetar los turnos y las normas.
- Ayudan en gran medida al aprendizaje de distintas habilidades y conocimientos.
- Apoyan el desarrollo del lenguaje, el razonamiento, la memoria, la atención y la reflexión.

Según Piaget (1946), la evolución de esta clase de juego se puede ilustrar a través del "juego de las canicas". En la primera etapa (antes de los 2 años) el niño coge la canica y juega individualmente: las lanza, empuja, chupa... En la segunda etapa (entre los 2 y los 5 años) los niños realizan un juego paralelo, aunque jueguen a la vez que otros, ellos juegan individualmente. Por último, en la tercera etapa (a partir de los 6/7 años), se trata de un juego social en el que unos juegan contra otros, para conseguir que haya un ganador siguiendo y respetando una serie de reglas.

- Los juegos de construcción

Este tipo de juego no es característico de una edad determinada.

Las primeras construcciones se realizan en el periodo de juegos motores en el que los niños meten y sacan objetos, derriban torres, insertan piezas, etc. En la etapa del juego simbólico, el niño construye todo aquello que le ayuda a llevar a cabo los guiones de sus juegos, como castillos, casitas, granjas, etc.

En el momento en el que el modelo externo se convierte en el objetivo prioritario (grúas que realmente funcionen) la actividad infantil deja de ser juego y se acerca al trabajo adulto.

3.1.3. Características del juego

Según el autor Caillois (1958) en su "teoría de los juegos", el juego es una actividad:

- Libre: en la que el jugador no puede estar obligado sin que el juego pierda su esencia de diversión atractiva y alegre.
- Incierta: a la cual el desarrollo y el resultado no puede estar predeterminados, ya que se le deja cierta libertad al jugador para inventar.
- Reglamentada: continuamente está sometida a cambios de legislación a medida que se va desarrollando. La última ley o regla que se imponga es la que cuenta.
- Separada: está ajustada en límites de espacio y tiempo determinados previamente.
- Ficticia: va acompañada de una conciencia específica de la realidad secundaria o irrealidad en comparación con la vida corriente. (Caillois, 1986).

Las características básicas del juego según Klaunder (1998) son las siguientes:

- El juego está dirigido por normas: jugar simplemente para pasar el tiempo, no tiene el mismo efecto que hacer una simple actividad con alguna norma.
- El juego tiene objetivos: Una de las reglas, y probablemente la más importante, es conseguir un objetivo concreto. Este objetivo puede ser conseguir unos puntos determinados o terminar el primero la actividad.
- El juego es una actividad cerrada: Los juegos tienen que tener un principio y un final. Puede ser más fácil para los jugadores o la profesora, saber cuál es el objetivo que tienen que cumplir y, por consiguiente, cuándo acabará la actividad.
- El juego necesita menos supervisión de la profesora: Esto se entiende como supervisión lingüística. En ocasiones el juego está dirigido por el profesor, que actúa de juez o referencia.
- El juego es una actividad que apoya a los niños para continuar en su aprendizaje: El juego es un elemento divertido que hace las actividades mucho más atractivas.

3.2. EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD EN EL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE

3.2.1. La creatividad

Hoy en día, existen algunos planteamientos erróneos acerca de la creatividad, como por ejemplo, aquellos que dicen que una persona creativa es aquella que disfruta de un "don" especial innato o que tiene un particular nivel cultural.

Según Gardner (1993b p.53) el individuo creativo *"es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto"*. Es decir, la creatividad no es algo extraordinario, sino que es una capacidad que nos ayuda a resolver problemas en nuestro día a día, a ser personas activas, extrovertidas, etc.

Vygotski (1995) sostiene la idea de que la creatividad existe en todos los seres humanos y que, por lo tanto, lo único que necesitamos es desarrollarla. Basándose en esto, otras investigaciones han llegado a la conclusión de que la creatividad se puede enseñar y aprender.

Asimismo, Nickerson (2000) propone una serie de indicaciones para desarrollar la creatividad en los niños. Entre ellas se pueden destacar: la construcción de habilidades básicas, como las habilidades matemáticas y el uso de la imaginación, las habilidades del lenguaje o la capacidad de solucionar problemas; la estimulación de la curiosidad (desarrollando una conducta lúdica); la motivación interna de los alumnos; la autoconfianza; etc.

Además, Menchén (1998), ha desarrollado un modelo llamado IOE (Imaginación, Originalidad y Expresión) para desarrollar la creatividad en las clases. Siguiendo su propuesta, para desarrollar la creatividad de los alumnos, necesitan experimentar su mundo interior a través de tres vías (multisensorial, intelectual y ecológica). La primera pretende que experimenten y expresen sus sentimientos, sensaciones y emociones para que sean capaces de sacar información de todos los sentidos. La segunda, la vía intelectual, que busca estimular el desarrollo de la capacidad intuitiva, la imaginación y la capacidad de pensar a través del diálogo con los otros. Por último, la vía ecológica, pretende que los niños se identifiquen y descubran la naturaleza y cultura de su entorno.

De la misma manera, diferentes investigadores han señalado algunos aspectos que dificultan el desarrollo de las aptitudes creativas, como por ejemplo: señalar continuamente los errores, fomentar el temor al ridículo, crear un ambiente represivo en el que se limite la expresión espontánea y libre, poner barreras a la empatía con los niños, o impedir la autenticidad y la confianza.

3.2.2. Ventajas del uso del juego en la etapa de educación infantil y primaria
Siguiendo las ideas de Richard-Amato (1996), aunque el juego esté siempre asociado con la diversión, no debemos perder de vista su carácter pedagógico, especialmente en la enseñanza de una segunda lengua. Los juegos son eficaces porque proporcionan

motivación, disminuyen el estrés de los alumnos y, les dan la oportunidad de llevar a cabo una comunicación real.

La principal razón por la que el juego es considerado eficaz, como dice Avedon (1971), es debida a la estimulación de la motivación que tiene a los alumnos absorbidos por los aspectos competitivos de este. Naturalmente, cuando se juega, los alumnos intentan ganar. Ellos son muy competitivos mientras juegas porque quieren tener un turno de juego, conseguir puntos y ganar. En la clase, se consigue una alta participación de los alumnos gracias al juego. Por eso, es posible que la profesora introduzca a los estudiantes nuevas ideas, gramática, nuevos conocimientos, etc. Está claro que los juegos captan la atención y participación de los alumnos. Ellos están motivados y quieren aprender más. Además, y esto es muy importante, los juegos pueden cambiar clases aburridas por amenas y divertidas.

Otra razón por la que los juegos se utilizan en clases de lenguas extranjeras, es para reducir el filtro afectivo (Krashen, 1941) de los alumnos en clase, es decir, reducir su estrés ante diferentes situaciones en un idioma casi desconocido. Krashen afirma que un alumno con confianza en sí mismo, alta motivación y bajo nivel de ansiedad se encuentra en la mejor situación para adquirir una segunda lengua. En la mayoría de las clases, existe mucho estrés en los alumnos que intentan adquirir un idioma extranjero. Según Schultz (1988), el estrés es el mayor obstáculo en el proceso de aprendizaje de un idioma. Este proceso aumenta tanto el nivel de estrés, que afecta a la atención y eficiencia del estudiante disminuyendo su motivación por aprender. Uno de los métodos que ha sido desarrollado para hacer que los estudiantes olviden esa ansiedad es el juego, que permite a los niños aprender en un ambiente libre de preocupaciones.

El estrés que sufren los niños en clase por el desconocimiento de las estructuras gramaticales, palabras o textos; y que hace que se sientan inseguros afectando así a su habilidad para aprender; se resuelve con el juego. Éste ayuda a los niños a disminuir su ansiedad, sentirse seguros y aumentar sus ganas por aprender. Se cree que cuando los niños juegan, se relajan y se divierten. Cuando los niños juegan, tienen la necesidad de comunicarse sin estar preocupados por cometer errores. Esto hace que se liberen de las preocupaciones y del estrés mejorando así su fluidez con el nuevo idioma.

Otro aspecto importante, es que los alumnos aprendan sin darse cuenta de que están aprendiendo (Schultz, 1988). Por ejemplo, en el juego de "¿Qué harías si...?", los alumnos tienen que escoger una pregunta hipotética y escribirla. Ellos escogen una pregunta, como por ejemplo, ¿qué harías si un león entra en clase? Después, tienen que escoger una respuesta como, "me gustaría convertirme en mosca". Normalmente, la pregunta y la respuesta no tienen relación entre ellas, así que los alumnos tienen que inventarse una explicación para esa extraña respuesta a la vez que todos los demás se divierten escuchándola. Mientras intentan explicarla, los alumnos no están preocupados por los errores gramaticales porque lo que quieren es comunicarse y explicar la respuesta. Además de divertirse, están aprendiendo inconscientemente. El niño frena el pensamiento del lenguaje y empieza a usarlo de manera natural y espontánea dentro de la clase.

Otra ventaja es que mejora las capacidades de los estudiantes. Jugar en clase permite crecer enormemente las habilidades en el uso de la lengua de los alumnos porque ellos tienen la oportunidad de utilizar el lenguaje con un fin en una situación dada. Hadfield (1990) afirma que los juegos permiten tanta concentración como un ejercicio tradicional y lo más importante, facilitan la oportunidad de llevar a cabo una comunicación real, no obstante, define límites dentro de la artificialidad y, por ello, constituye un puente entre la clase y el mundo real. Como en una clase tradicional, los alumnos tienen la oportunidad usando reglas gramaticales y otras funciones. Por ejemplo, lo podemos ver en el juego "Quién es quién?", en el cual los niños tienen que hacer preguntas a sus compañeros para adivinar el personaje: "¿Te gusta el color verde?", "¿Tienes mascotas en casa?", etc.

Los alumnos tienen que moverse por la clase para adivinar a quién pertenece la información dada. El que primero consiga terminarlo, ganará. Mientras juegan, los alumnos practican preguntas y respuestas. Ellos probablemente repitan las mismas preguntas varias veces hasta conseguir a la persona acertada. Esto les da la oportunidad de practicar y repetir, pero con juegos es mucho más comunicativo y tiene más significado. Además, esto preparará al alumno para un mundo real porque con estas estructuras y práctica podrán comunicarse fuera de clase. Por lo tanto, jugar

en clase no solo da a los alumnos una oportunidad para usar el Inglés, sino que les vincula con un uso real del lenguaje.

También Brewster, Ellis y Giraldo (1992) hablan de las ventajas del juego en el aprendizaje del lenguaje y las recopilan en 8 puntos.

1. La variedad mejora las situaciones de aprendizaje.
2. El ambiente de la clase cambia de forma positiva y mantiene la motivación de los alumnos.
3. El aprendizaje formal puede "relajarse", renovando las energías de los estudiantes.
4. Puede proporcionar una práctica "oculta" de patrones del lenguaje, vocabulario y pronunciación.
5. Se mejora las habilidades de escucha, atención y concentración.
6. Se fomenta la participación de los alumnos dando confianza a los niños más tímidos.
7. La comunicación entre los estudiantes aumenta proporcionando fluidez y soltura, además de reducir el papel dominante de la profesora en clase.
8. La relación entre alumno y profesor se hace más cercana gracias al uso de actividades divertidas y desenfadadas.

Además, otra de las muchas ventajas que tiene el juego es que actúa como elemento integrador en el desarrollo de valores sociales. El juego es una actividad muy útil en el crecimiento de la personalidad de los niños porque en el contexto que lo rodea se abordan situaciones problemáticas, se toman decisiones y se elaboran estrategias de acción frente a estas. El juego exige a los participantes buscar soluciones y ponerse de acuerdo en función de los intereses del grupo.

El juego promueve la relación y esa misma relación es la que hace posible el juego. Existen dos ideas de especial relevancia: por un lado, el papel del juego como instrumento de socialización; por otro, la necesidad de que haya una interacción social positiva, es decir, la dependencia del ámbito social para que éste se desarrolle.

Según los niños van creciendo, desarrollan la comunicación y la socialización a través del juego. Los juegos pasan de ser egoístas e individuales a ser compartidos con otros niños, pasando así de una etapa de egocentrismo, protagonista de los primeros años de vida, a un periodo de socialización con otros niños, que se inicia hacia los 6 años. (Martín, 1990).

El juego demanda a los niños una iniciativa y coordinación de sus actos con los demás. El juego fomenta la relación con los demás, asimilándose así el lenguaje de la comunicación y las diversas formas de comunicarse. A través del juego, los niños protagonizan situaciones en las que se potencian sentimientos, actitudes y diversos comportamientos. Así, en este contexto es donde aprenden aspectos tan importantes como la cooperación, la competencia, la aceptación o rechazo, la participación, la conciencia de la imagen que los otros tienen de ellos o la expresión de la imagen que ellos tienen de los otros.

3.3. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE

El juego es una actividad con normas, un objetivo y un elemento de diversión. Existen 4 tipos de juegos: Juegos competitivos y cooperativos, y juegos de control y comunicación.

3.3.1. Juegos cooperativos y competitivos

Se puede distinguir entre juego cooperativo y competitivo. En los juegos competitivos, los alumnos luchan individualmente por llegar al objetivo y ganar. En cambio, en los juegos cooperativos, los alumnos trabajan juntos para conseguir un objetivo común. (Kaluner, 1998).

- Los juegos cooperativos

"De niña, cuando jugaba con mis primos, aprendí muchas cosas...que el más pequeño, el más lento o el más débil de nosotros siempre pagaba en el escondite, o era quien recibía mas pelotazos en el fusilado. [...] Sobre todo aprendí que era importante ganar. [...] Hoy me doy cuenta que con esos juegos infantiles aprendí los valores de esta sociedad injusta: la competencia, el egoísmo, el individualismo o la agresión. ¿Qué tal si

reinventamos los juegos?, [...] permitiendo la participación de todos, con la ingeniosidad para superar el reto juntos, porque es importante que todos lleguemos a la meta" (Rosalba Gómez, 1992).

En este tipo de juegos, la acción principal está centrada en conseguir el objetivo a través de la cooperación. Este tipo de juegos es perfecto para estimular a los estudiantes más tímidos, ya que requieren de la participación de todos los miembros del equipo, ya sea por grupos o por parejas. Algunas de las actividades que favorecen este tipo de juego pueden ser: completar un dibujo, ordenar diferentes características, agrupar, encontrar una pareja o diferentes objetos. Los alumnos están envueltos en un continuo cambio de información para completar la actividad dando o siguiendo unas instrucciones.

Las investigaciones sobre este tipo de juegos respaldan que es muy eficaz en las dos funciones que suelen asignarse a la escuela: el aprendizaje de tareas y destrezas específicas; y, por supuesto, la socialización del alumnado (Ovejero, 1990; Slavin, 1995; Johnson, Johnson y Stanne, 2000). Esta eficacia parece apoyarse en la especial interacción que ofrece la organización cooperativa del aprendizaje. Esta interacción favorece el desarrollo cognoscitivo proporcionando a los alumnos diferentes puntos de vista además del suyo propio. Igualmente, esta interacción ayuda a mejorar las relaciones entre los alumnos y el alumno con el profesor, favoreciendo la colaboración y la responsabilidad del alumno. Ésta, también fomenta los hábitos metacognitivos y de autoevaluación, contribuyendo a la competencia social (Rué, 1998).

Este potencial educativo tiene muchos beneficios a la hora de que los alumnos tengan una buena disposición ante peticiones de colaboración, apoyo y recursos entre sus miembros, el uso de habilidades de relación con los demás, motivación por esforzarse en la mejora de capacidad de uno mismo o la responsabilidad individual dentro de un grupo. También, ayudan a formar niños que se cuestionen y reflexionen las cosas, sean capaces de tomar decisiones ante una determinada situación o trabajen con confianza y autoestima. Por último, suelen ser mucho más respetuosos y tolerantes ante diferentes opiniones, puntos de vista y críticas de los demás (Garaigordobil, 1992; Johnson, Johnson y Holubec, 1999).

- Los juegos competitivos

Como he indicado anteriormente, en este tipo de juegos, existe una competición entre equipos, o a veces individual contra el resto de la clase. El objetivo de este tipo de juegos es terminar antes que los demás competidores, consiguiendo más puntos, sobreviviendo a las eliminaciones o evitando las sanciones. Las reglas requieren que los jugadores reproduzcan un lenguaje correcto como parte del juego y fuerza a los alumnos a sacar conclusiones rápidamente.

Analizando estos dos tipos de juego podemos hallar, según el blog "El conocimiento se comparte", la siguiente comparación:

JUEGOS COMPETITIVOS	JUEGOS COOPERATIVOS
Divierten sólo a algunos niños.	Divierten a todos.
Sólo uno de los equipos o jugadores se siente victorioso, los demás experimentan un sentimiento de derrota.	Todos los jugadores se sienten victoriosos.
Algunos jugadores son eliminados por falta de habilidad en el juego.	Entre todos los jugadores se compensan las habilidades, creando así un alto nivel.
Se potencia la desconfianza y el egoísmo.	Se aprende a compartir y a desarrollar una confianza hacia los demás.
Los jugadores no se relacionan y hay un sentimiento de oposición negativa hacia los demás.	Los jugadores comprenden que hay un sentimiento de unidad y comparten el éxito con los demás.
Los eliminados dejan de jugar y toman un papel de observador pasivo.	Todos los alumnos participan mientras dura el juego.

Los alumnos se sienten frustrados cuando sufren un rechazo o pierden.	Se desarrolla la autoconfianza en sí mismos porque todos pueden aportar algo al equipo.
Puede que se desarrolle un sentimiento de intolerancia a la derrota y se convierta en un sentimiento de abandono ante las dificultades.	El esfuerzo y las ganas puestas en conseguir el objetivo, hace que sean perseverantes ante las dificultades y favorezca la relación entre los alumnos.

3.3.2 El juego comunicativo y de control

El juego lingüístico o de control es un tipo de juego que requiere que los estudiantes reproduzcan un lenguaje correcto según las estructuras, la pronunciación, la ortografía, etc. El uso de un lenguaje correcto puede hacer a los jugadores ganar puntos. Este tipo de juegos hacen que se mejore la precisión. Por ejemplo, si damos a los alumnos el principio de una frase como *I went to the zoo and saw...* ellos tienen que recordar el orden correcto de diferentes animales que hemos mostrado anteriormente con las fichas. El grupo o alumnos que recuerde más animales en el orden correcto ganará. A través de la constante repetición, este juego proporciona práctica en los verbos irregulares en pasado y el vocabulario relacionado con los animales.

En los juegos comunicativos, el objetivo principal es entender el mensaje que quieren transmitir los otros jugadores y responder de manera apropiada a esos mensajes. Por ejemplo cuando damos instrucciones, los jugadores lo tienen que hacer de forma muy específica, y los demás deben seguir exactamente lo que se les dice. Los juegos comunicativos no se centran en la precisión, sino en el desarrollo de la fluidez y en una comunicación significativa, así que, son actividades con un objetivo no lingüístico. Estos juegos normalmente están relacionados con una falta de información, un alumno tiene una información que otro necesita para conseguir algo. Lo más importante que se lleve a cabo la actividad como dibujar una ruta en un mapa, completar una tabla o encontrar dos dibujos iguales; en lugar de conseguir una estructura correcta. Esto significa, que los jugadores estarán más concentrados en conseguir el objetivo que en

el propio lenguaje, además, los estudiantes pueden ver los resultados del uso de lenguaje a medida que vayan construyendo una confianza en sí mismos.

3.3.3. Clasificación del juego

Como dicen Hadfield y Hadfield (1990), a parte de la clasificación anterior del juego que tiene en cuenta la naturaleza (el grado de cooperación) y el objetivo, es posible clasificar el juego teniendo en cuenta la técnica, el agrupamiento, el medio y el papel del alumno y profesor.

3.3.3.1. Clasificación del juego según la técnica

Hay una gran variedad de técnicas y métodos en el uso del juego. La variedad es una de los procedimientos que hacen que el aprendizaje del lenguaje tenga éxito, ya que ayuda a mantener la motivación. Algunas de las técnicas que se pueden incluir (Hadfield, 1984; Hadfield y Hadfield, 1990) son:

- Los juegos de "falta de información", nombrados anteriormente, están basados en la resolución de problemas a partir de la información compartida entre varios alumnos.
- Los juegos "de adivinar" son una variante de los de "falta de información". Los alumnos dan una información y los demás tienen que adivinar en qué está pensando.
- Juegos "de búsqueda de información". Está relacionado con el principio de "falta de información". Los alumnos tienen que obtener información desde varias fuentes para solucionar un problema. Cada alumno tiene una información que debe transmitir a los demás, a la vez que consigue información de otros. Por ejemplo, los alumnos deben andar por la clase buscando a alguien que le guste el queso, que sea fan del Real Madrid, que le guste el deporte o leer, etc.
- Los "juegos de parejas" también conllevan una transferencia de información. Los alumnos deben unir diferentes parejas de cartas o dibujos.
- Los "juegos de intercambio y colección" están basados en el principio del cambio. Los alumnos tienen que cambiar artículos o cartas por otros con el fin de completar el juego. Con este tipo de juegos, se puede jugar con la clase en su conjunto o con pequeños grupos.

Con todos estos juegos se pueden incluir elementos como la resolución de enigmas, juego de rol o simulaciones.

Los juegos con rompecabezas o resolución de problemas ocurren cuando los alumnos necesitan obtener o compartir información para resolver un problema o misterio. Muchos juegos también pueden incluir actividades de juego de rol o simulación.

La idea del simulacro o el juego de rol es crear situaciones de la vida real en la propia clase. En la simulación, los alumnos son ellos mismos, en cambio, en el juego de rol, ellos están actuando, juegan a ser otra persona. Los juegos que incluyen el simulacro o el juego de rol no son libres, sino que tienen que conseguir un objetivo determinado. El juego de rol es especialmente efectivo con los alumnos más tímidos porque ellos no tienen una responsabilidad directa de sus acciones o palabras.

3.3.3.2. Clasificación del juego según las agrupaciones

Los juegos se pueden dividir en diferentes tipos según el agrupamiento que se quiera utilizar. Se puede distinguir entre: juego por parejas, por grupos, por equipos o juegos para el grupo de clase.

Todas estas actividades requieren mucha flexibilidad en la formación de los grupos de la clase.

La división en grupos o equipos no debería cambiarse en cada ocasión. Es mejor que los alumnos formen parte del mismo grupo o equipo a lo largo de todo el año porque, de esta manera, consideran que son una parte importante de su grupo y se sienten más tranquilos. Para fomentar la integración y la motivación de los alumnos, tanto el profesor como ellos mismos, podrían buscar un nombre para el grupo. Los equipos suelen ser más numerosos, así que, no es muy común hacer más de dos equipos con 15 niños aproximadamente y 3 grupos de 5 alumnos dentro de estos equipos.

La organización de la clase es un factor muy importante a la hora de trabajar en grupo. Hadfield (1984) sugiere que se utilice una disposición de las mesas en forma de "U" si es posible. Con este orden de la clase, los alumnos pueden trabajar en parejas con los compañeros que se sientan a su lado y puede ser más fácil trabajar en grupos de 4 o 5

alumnos, ya que bastaría con mover las sillas hacia las esquinas de la "U". Si dividimos la "U" en dos se pueden hacer trabajos por equipos, en los que todos los miembros se vean las caras. Finalmente, es una disposición muy positiva para las actividades del conjunto de la clase, ya que todos los alumnos pueden comunicarse entre ellos sin necesidad de darse la vuelta o cambiarse de sitio. Si la clase tiene una disposición tradicional por parejas y mirando hacia la parte frontal de la clase, se puede trabajar muy bien en parejas y a la hora de hacer grupos se pueden formar girando las sillas de algunos alumnos.

Además de todos estos tipos de agrupamiento, hay que hablar sobre los juegos individuales. No son muy habituales, pero se pueden utilizar juegos de escritura o redacción en los que el alumno hace un trabajo individual y luego se pone en común para analizarlo.

3.3.3.3. Clasificación del juego según el rol del alumno y del profesor

Realmente no se puede establecer una clasificación de los juegos según los roles del maestro y los alumnos, pero es importante que haya cooperación por las dos partes para que el juego y el aprendizaje tengan éxito.

El rol del alumno puede variar según su personalidad: niños activos y participativos o niños más pasivos y reticentes a la participación.

El rol del profesor varía enormemente. De hecho, uno de los objetivos del juego es que se reduzca la distancia entre el alumno y el profesor. El juego hace que haya buen ambiente en la clase y se mejore la relación entre todos sus componentes. La clasificación según el rol del profesor podría dividirse en dos: los juegos en los que el profesor es un apoyo o actúa de mediador y en los que el profesor es un participante más del juego. Estos dos tipos de juego son muy importantes para el proceso de aprendizaje del niño, ya que mejora las relaciones con el profesor y reducen el filtro afectivo, que hará que el niño se encuentre tranquilo y despreocupado en clase.

3.4. EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN UN SEGUNDO IDIOMA A TRAVÉS DEL JUEGO

Según Hadfield (1984), el uso del juego en la enseñanza de un idioma proporciona la oportunidad de practicar de forma intensiva el aprendizaje. Por ello, es una buena herramienta para desarrollar en nuestros alumnos la competencia comunicativa en una lengua extranjera.

3.4.1. El fomento de la competencia comunicativa

El objetivo principal de la enseñanza del lenguaje es el desarrollo al que Hymes (1964) se refiere como "competencia comunicativa". Chomsky (1957) expuso que el lenguaje es un conjunto de frases con una longitud y una estructura determinadas. El hablante tiene un conocimiento inconsciente de las reglas gramaticales de su lenguaje, que le permite crear frases en esta lengua. Sin embargo, Hymes pensaba que Chomsky había olvidado una información muy importante: las reglas del uso. Cuando un nativo habla, no solo utiliza formas correctas de gramática, sino que también sabe dónde, cuándo y con quién usarlas. Hymes, entonces, dijo que no es suficiente explicar la competencia con el conocimiento de un hablante nativo, así que propuso un nuevo concepto: la competencia comunicativa.

3.4.1.1 Chomsky y la crítica al Behaviorismo

Chomsky argumenta que es imposible adquirir un lenguaje con simple repetición y refuerzo. Él dice que los niños no aprenden una lengua de esa manera, solamente repitiendo lo que dicen los adultos, sino que producen y crean frases que nunca se han dicho antes. Ellos, aunque cometan errores continuamente, no dejan de intentar comunicarse. Los niños no aprenden la gramática, sino que la van construyendo a lo largo de su vida.

El modelo del lenguaje de Chomsky pronto fue rechazado por pensadores que fueron simpatizantes de su crítica al Behaviorismo. Esto ocurrió porque el modelo de Chomsky construía un ideal, una imagen poco real del uso del lenguaje. Él decía que el objeto de estudio de la lingüística no es la lengua que se habla a diario (actuación), sino que en el interior, el conocimiento innato de la gramática está en nuestras mentes (competencia).

Como considera LLurdá (2000), la definición de Chomsky simboliza el inicio de otros enfoques posteriores y que, además la polémica sobre el concepto de competencia lingüística ha beneficiado a la aceptación del concepto de competencia comunicativa como significado fundamental en la adquisición y enseñanza de lenguas.

3.4.1.2 Hymes y la competencia comunicativa

Hymes (1964) introdujo el concepto de "competencia comunicativa". Su idea original era que el hablante de una lengua tiene que ir más allá de la competencia gramatical para ser capaz de comunicarse de manera eficaz en un determinado lenguaje.

Hay que tener en cuenta que cuando un niño adquiere un conocimiento de la lengua, no solo utiliza la gramática, sino que lo tiene que usar de una manera apropiada. Ellos adquieren la competencia cuando hablan en un lugar, en un momento y de una forma determinada. En pocas palabras, un niño llega a conseguir un repertorio de expresiones de un idioma participando en conversación y siendo evaluado por los demás.

Hymes sugiere que la competencia lingüística es una parte de un conjunto, la competencia comunicativa. El lenguaje es el medio de comunicación con los demás, aunque también son importantes otros códigos como los gestos, la posición, la vocalización, el uso de apoyos visuales, etc. El lenguaje varía según la situación de comunicación. Hay que tener en cuenta los diferentes contextos en el que se puede desarrollar un situación de comunicación. Por ejemplo, dentro de un mismo lenguaje, existen diferencias que pueden alterar el código o el registro con el uso de vocabulario específico.

Hymes insiste en la utilidad del lenguaje y la necesidad de usarlo como una herramienta que ayuda a llevar a cabo diferentes tareas. Esto nos lleva a considerar el concepto de "speech act": la idea de que alguien diga algo, no solo sirve para describir al mundo; sino que intenta producir algún tipo de efecto en los demás.

3.4.1.3 La teoría de Canale y Swain

Uno de los debates más útiles sobre la competencia se encuentra en un artículo de Canale y Swain (1980). Ellos señalan que hay diferentes opiniones sobre si la

competencia comunicativa incluye o no la "competencia gramatical" como uno de sus componentes y si la competencia comunicativa es o no diferente de la actuación.

Como ellos dicen, es más común encontrar el término "competencia comunicativa" haciendo referencia a la capacidad o el conocimiento relacionado con el uso de las reglas del lenguaje, y el término "competencia gramatical" (o lingüística), haciendo referencia a las reglas gramaticales. Sin embargo, ellos afirman que entre ellas hay reglas de gramática que serían útiles sin el uso de las reglas del lenguaje (Hymes,1972), así como hay también reglas del uso del lenguaje que serían útiles sin las reglas de gramática. Por lo tanto, ellos ven la competencia comunicativa como una competencia gramatical y una competencia sociolingüística.

Por ello, existen dos subcomponentes que definen la competencia comunicativa. Ellos utilizan el término "competencia comunicativa" para referirse a la relación e interacción que existe entre la competencia gramatical o conocimiento de las reglas gramaticales, y la competencia sociolingüística o conocimiento de las reglas del uso del lenguaje. Esto es una aclaración muy útil, ya que se puede ver cómo esto corresponde con la posición de Chomsky en la que su "competencia pragmática" puede facilitar la relación con la "competencia sociolingüística" de Canale y Swain.

Según Canale (1983:5), la competencia comunicativa tiene 4 componentes:

- Competencia gramatical, en la que se incluyen el vocabulario, la gramática, la pronunciación y la ortografía)
- Competencia sociolingüística, que envuelve el conocimiento de las reglas socioculturales del lenguaje y del discurso.
- Competencia discursiva, que se preocupa de cómo combinar las diferentes formas gramaticales para conseguir un discurso oral o escrito unificado en diferentes géneros, es decir, producir y entender textos y conversaciones con coherencia y cohesión.
- Competencia estratégica: está compuesta por el dominio de estrategias de comunicación verbales y no verbales que realzan la efectividad de la comunicación y

compensa las rupturas de la comunicación (verifica la comprensión, interpreta, resuelve problemas en la comunicación).

El concepto de competencia comunicativa también lo presenta nuestro sistema educativo. La Ley Orgánica de Educación 2/2006, de 3 de mayo, resalta la importancia de desarrollar las dos habilidades (oral y escrita) en los 3 ciclos de primaria. De forma más precisa, el R.D. 1513/2006 de 7 de diciembre, divide el contenido en 4 bloques diferentes: 1) escucha, habla y conversación; 2) lectura y escritura; 3) conocimiento de la lengua y 4) aspectos socioculturales y conciencia intercultural. Todo estos contenidos ayudan a los alumnos de primaria a conseguir desarrollar una competencia comunicativa en un lenguaje extranjero.

3.4.2. El juego y la competencia comunicativa

El juego contribuye a desarrollar en gran medida diferentes aspectos de la competencia comunicativa. Por ello, Lee (1986) clasifica los juegos teniendo en cuenta los aspectos de aprendizaje del lenguaje. Entre ellos, tenemos los siguientes:

- Juegos de estructura
- Juegos de vocabulario
- Juegos de pronunciación
- Juegos de escucha y lectura
- Juegos de mímica y role-play

Esta división, puede llevar a engaño. Se puede pensar, por ejemplo, que los juegos de estructura o de vocabulario solo fomentan la competencia gramatical. Esto no es del todo cierto como podemos ver en el siguiente ejemplo. El principal objetivo que queremos desarrollar es la práctica del vocabulario de compras (competencia gramatical). Para llevarlo a cabo, transformamos la clase en un mercado. Los tenderos de cada puesto tendrán tarjetas, dibujos o objetos reales de cada tienda, en las que habrá productos típicos de diferentes regiones (competencia sociocultural). Los clientes deberán utilizar diferentes expresiones o estructuras para poder hacer la

compra (competencia lingüística). Preparando lo que tienen que decir y modificándolo en el caso de que no sea correcto, los alumnos mejorarán la competencia estratégica y discursiva. Como resultado, se puede ver todas las competencias desarrolladas en un único juego.

Juegos de estructuras

Muchos juegos permiten el uso de determinados patrones sintácticos en la comunicación, este tipo de juegos se llaman "juego de estructuras". Entre ellos, quizá el más apropiado para los niños es el "juego de adivinanza". Por ejemplo, para utilizar las estructuras *there is* y *there are*, se puede hacer un juego con una bolsa y diferentes objetos. Uno de los niños pregunta al resto qué hay en la bolsa. Los demás tienen que adivinar lo que hay en ella diciendo: *there is an apple* o *there are some cherries*. De esta manera, los niños trabajan unas estructuras determinadas sin darse cuenta de que las están repitiendo infinitas veces.

Juegos de vocabulario

En los juegos de vocabulario, los alumnos se centran en las palabras. Entre estos juegos se pueden destacar el veo veo o el bingo. En el veo veo un alumno piensa en una palabra y dice al resto por qué letra empieza. Los demás alumnos intentarán adivinarla preguntándole características de este objeto. En este tipo de juegos, además del vocabulario, se trabajan la ortografía y la comunicación. Por otra parte, el juego del bingo puede ser muy útil para el repaso del vocabulario con imágenes, ya que la profesora enseña una imagen y los niños tienen que relacionarla rápidamente con su nombre (pronunciación y escritura).

Juegos de pronunciación

Los juegos de pronunciación se deberían hacer regularmente pero ocupando un corto periodo de tiempo, ya que hay que recordar que la capacidad de atención de los niños más pequeños es muy corta. Con estos niños, se deben utilizar juegos de pronunciación basados en palabras y sonidos aislados.

Los alumnos pueden actuar como conductores del juego si su pronunciación es medianamente buena. Es interesante que la incapacidad de hacer que los demás compañeros entiendan lo que quieren decir, convenza a los alumnos de sus defectos en la pronunciación. Vamos a ver dos ejemplos de juegos de pronunciación:

El bingo fonético se puede utilizar para los más pequeños. Cada miembro de la clase 3 cartas en las que habrá diferentes dibujos. Los dibujos de las cartas dependerán de los errores de pronunciación de los alumnos. Por ejemplo: *sheep/ship, mouse/mouth, pot/port o hat/hut.*

El/la profesor/a dirá diferentes nombres en alto. Los niños irán cogiendo sus cartas según ella va nombrándolas. El primero que tenga las 3 cartas correctas, ganará el juego.

Otro juego que podemos utilizar para niños más mayores es el del "teléfono estropeado". Los niños se colocarán en una fila y el primero pensará una frase y se la dirá siguiente de la fila. Así irá pasando el mensaje de unos a otros hasta llegar a al último de la fila, que escribirá la frase en la pizarra. Las frases no deberían ser muy difíciles y además de ser interesantes y relevantes.

Juegos de lectura y escucha

Hoy en día se está aceptando el principio de que el aprendizaje del lenguaje no solo ocurre cuando los alumnos están produciendo, sino, también, cuando están recibiendo información significativa. Los juegos en los que se escucha y se hace o se lee y se hace, son especialmente apropiados para los niños más pequeños, ya que pueden demostrar su conocimiento sin necesidad de producirlo verbalmente, solo lo demuestran con el movimiento. Este tipo de juegos están dentro del método de TPR (Total Physical Response).

Un ejemplo de este tipo de juegos podría ser "hacer lo que digo". El/la profesor/a dará diferentes indicaciones para que los niños lo hagan, por ejemplo: *touch a notebook o hold up a rule.* También se puede trabajar la lectura en este tipo de juegos, pero en

este caso, en vez de decirlo, el/la profesor/a enseñara diferentes tarjetas en las que estarán escritas las órdenes.

Juegos de mímica y de rol

A los niños les encantan los juegos de acción en los que se puedan mover y ser los protagonistas. El juego de rol ayuda a los niños a utilizar un lenguaje real y a tener experiencias significativas de comunicación. La mímica puede ayudar a enseñar acción que no se dan en la clase, como por ejemplo: lavarse la cara, nadar o coser.

Estos dos tipos de juego se pueden unir en uno llamado "la voz perdida". La idea principal es que alguien ha perdido la voz y se tiene que comunicar con los demás mediante gestos. Por ejemplo: se le da a un alumno el papel de recepcionista de hotel y se le enseña a otro un papel con estas instrucciones: El teléfono de tu habitación no funciona y quieres pedir dos sándwiches y una coca-cola a tu habitación. El recepcionista y el resto de alumnos tienen que adivinar lo que quiere haciéndole preguntas.

4. METODOLOGÍA Y PUESTA EN PRÁCTICA

4.1. CONTEXTO Y TEMPORALIZACIÓN

La propuesta que a continuación se va a plantear sobre el juego en el aprendizaje del inglés, va destinada a niños de primero de primaria con edades entre los 6 y 7 años. Según Piaget, se encuentran al final de la etapa “preoperacional”. Es la etapa del pensamiento y del lenguaje, que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imitar objetos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado.

Esta propuesta se va a realizar en la asignatura de "Science", donde los niños aprenden conocimiento del medio a través del inglés. Los tipos de juegos que veremos a continuación están programados para el curso de primero de primaria, pero fácilmente se podrían adaptar a otras edades. Además, son juegos que no solo se pueden llevar a cabo en la asignatura de "Science", sino en cualquiera que se imparta en una segunda lengua.

Esta propuesta didáctica, se lleva a cabo en un colegio público en el que se imparte Educación Infantil y Primaria con sección bilingüe en las áreas de "Science" y "Art". Las familias que acuden a este colegio tienen un nivel socioeconómico medio-alto y los padres cuentan con una formación media, la mayoría con estudios universitarios y desempeñando funciones laborales acordes con su formación.

Las instalaciones del colegio ofrecen infinidad de oportunidades para realizar todo tipo de juegos, ya que está completamente equipado con recursos digitales en todas las clases, tiene un amplio patio en el que se pueden realizar muchas actividades y un gimnasio equipado con mucho material.

En cuanto al aula donde se va a realizar esta propuesta, diremos que es un aula de tamaño reducido, aunque bien organizada. Es el tamaño perfecto para cubrir las necesidades que puedan surgir a lo largo del desarrollo de las clases. El aula es el escenario fundamental de las vivencias de la profesora y de los alumnos en el centro, por eso, una buena organización espacial nos facilita un buen resultado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La disposición de las mesas es por parejas y dispuestas hacia la parte frontal de la clase. Sabemos que la mejor disposición para una clase es en forma de "U", ya que favorece la cooperación y socialización de los alumnos, pero en este caso concreto, por el mal comportamiento de los alumnos, se ha optado por una disposición por parejas.

Teniendo en cuenta la temporalización, una metodología lúdica, que es en la que basamos esta propuesta, debería impartirse durante todo el año escolar; aunque, voy a centrarme en el desarrollo de una unidad didáctica en concreto "*Landscapes*", puesta en práctica durante mi periodo de prácticas (consultar anexo 1).

4.3. PUESTA EN PRÁCTICA

En esta propuesta didáctica, se pretenden relacionar diferentes juegos puestos en práctica en la unidad didáctica "*landscapes*", con la teoría sobre el juego propuesta por algunos autores que hemos visto anteriormente.

Esta propuesta didáctica está basada en el juego para la enseñanza del "conocimiento del medio" a través del inglés, no solo en el aula, sino también en otros espacios. En este caso, utilizaremos el patio y el gimnasio del colegio.

4.3.1. Juegos en clase

Dentro del aula se pueden desarrollar infinidad de tipos de juego. En esta propuesta, dividiremos los juegos según los agrupamientos: juegos de grupo clase, juegos por parejas y juegos individuales.

4.3.1.1. Juegos de grupo clase

En este tipo de juegos, hay que tener en cuenta a todos los alumnos de la clase, ya que al ser juegos en los que participan todos a la vez, es posible que algunos se pierdan. Por ello, el profesor debe estar pendiente de que todos participen en la misma medida para asegurar el aprendizaje de todos los miembros de la clase.

La mayoría de los juegos a presentar son juegos cooperativos. Este tipo de juegos son perfectos para estimular a los estudiantes más tímidos, ya que requieren la participación de todos los miembros de la clase. Además, como dicen Ovejero (1990) y Slavin (1995) son muy eficaces para el aprendizaje de tareas y destrezas específicas y, por supuesto, para la socialización del alumno. Asimismo, según Rué (1998), favorecen las relaciones entre los alumnos, y los alumnos y el profesor; además de la colaboración y la responsabilidad del alumno.

Además, casi la totalidad de los juegos pertenecen, según Piaget, a los "juegos de reglas", en los que se motiva a los alumnos a relacionarse y socializarse con los demás. Asimismo, con estos juegos, aprenden a ganar y perder, a tener en cuenta las opiniones de los demás y a respetar turnos.

- Juegos de adivinanza

"Bolsa Mágica"

En este juego el profesor lleva a clase una bolsa mágica en la que pueden entrar infinidad de objetos. El uso de esta bolsa mágica nos puede servir a lo largo de toda la unidad para presentar vocabulario, pero en este caso, la he utilizado para presentar a las mascotas de la unidad.

El profesor mete en la bolsa a las dos mascotas, dejando entrever una parte de estas. Los niños, con solo mirar, tienen que imaginar qué es lo que puede haber dentro, utilizando un vocabulario que ya conocen. Una vez que han imaginado lo que puede ser, salen algunos niños con los ojos tapados a tocarlo. Al final de todo el proceso, los niños en conjunto tienen que decidir lo que creen que es y por qué. La profesora lo saca y les presenta a las nuevas mascotas.

Este tipo de actividad estimula a los niños a comenzar una nueva unidad, ya que el factor sorpresa, les motiva mucho. Los niños reaccionan con mucho entusiasmo y acuden al vocabulario conocido para adivinar lo que hay dentro de la bolsa. Esta es una manera de que los niños se expresen en otro idioma sin necesidad de forzarlos a ello. Como dice Freud, los niños pasan de tener un papel pasivo a activo, practicando vocabulario de otras unidades sin darse cuenta.

Además, como dice Nickerson (2000) se desarrolla la creatividad a través de la imaginación y la estimulación de la curiosidad. Este tipo de juegos favorecen la expresión de sentimientos y sensaciones sacando información de todos los sentidos.

- Juegos de "*teacher-class*"

Este juego consiste en una competición entre profesor y alumno. El profesor pone una tabla en la pizarra con dos apartados: "*teacher*" y "*class*". En ella se irán poniendo los puntos que va consiguiendo cada uno. Antes de empezar el juego se dirán los puntos a los que tiene que llegar el ganador del juego, ya que estos variarán dependiendo de lo que se quiera trabajar. La dinámica del juego consistirá en que el profesor pedirá a los alumnos que contesten a preguntas o actúen de una determinada manera, si lo consiguen, se pondrá un punto a la clase; pero si no, el punto irá para la profesora.

Este juego se puede llevar a cabo con infinidad de juegos, entre ellos tenemos:

"Juego de mímica" - este juego lo he llevado a cabo para el repaso del vocabulario de los animales del mar y del interior. Consiste en que el profesor enseña una tarjeta con un animal dibujado. Uno de los alumnos tendrá que interpretarlo sólo con mímica, mientras los demás intentan adivinar a qué animal se refiere. Una vez que lo han adivinado, tienen que decir si es un animal de costa o de interior. Los puntos en este caso se pondrán a la clase cuando adivinen al animal y al profesor cuando fallen. Este juego lo he utilizado mucho a lo largo de la unidad con diferente vocabulario.

"Juego de memoria" - El objetivo de este juego se asienta en emparejar diferentes tarjetas. La profesora numera del 1 al 8 diferentes tarjetas con dibujos de elementos del entorno (árboles, el mar, bosques, arena, acantilados, etc.) y las coloca en la pizarra con bluetack. Justo debajo de estas, posiciona otras tarjetas clasificadas de la a) a la h) con los nombres de los elementos colocados anteriormente. Los niños tendrán que ir diciendo diferentes combinaciones, por ejemplo: 5-b o 8-e, hasta encontrar las parejas adecuadas. Si los niños aciertan con la pareja, se pondrá un punto a la clase y si no, al profesor.

"Juego de verdadero y falso" - En este caso, el profesor dirá una serie de afirmaciones y los alumnos tendrán que decir si son verdaderas o falsas, pero no lo harán con la voz, sino con el cuerpo. Si la frase es verdadera, se levantarán; y si es falsa, se quedarán sentados. La puntuación será como en los juegos anteriores. Este tipo de juegos pertenecen al método TPR (Total Physical Response), ya que requieren que el alumno cambie de postura y se mueva.

El juego de "*teacher- class*", a simple vista y para los niños, es un juego competitivo; pero para el profesor es un juego cooperativo. Los alumnos no compiten entre ellos, sino que unen su conocimiento y sus fuerzas para luchar contra un "enemigo" común: el profesor. Este juego evita los repasos de vocabulario o temario aburridos y sin motivación. Según Avedon (1971), el juego es eficaz porque estimula la motivación y tiene a los niños absorbidos por los aspectos competitivos de este. Los niños están motivados y quieren aprender más.

Con este tipo de juegos los alumnos aprenden y repasan sin saber que los están haciendo (Schultz, 1988). Además, mejoran las relaciones entre el profesor y el alumno, y entre los mismos alumnos. Esto hace que se cree un buen ambiente en la clase, en la que los niños reducen su filtro afectivo eliminando el estrés y sintiéndose despreocupados y tranquilos.

En cuanto a los juegos de mímica, son juegos de acción que les encantan. Ayudan a desarrollar la creatividad con la imaginación y el movimiento. Piaget también los tuvo en cuenta clasificándolos dentro de los juegos de fantasía y ficción.

El juego de memoria, anteriormente descrito, permite al niño repasar y aprender muchos factores importantes en el aprendizaje de un idioma. En él se trabaja el vocabulario, que es lo que ven los alumnos; pero además, se trabaja la escritura del vocabulario y la pronunciación de las palabras. Este juego estaría dentro de los "juegos de vocabulario" en la clasificación de Lee (1986).

Por último, los juegos de verdadero y falso, ayudan al niño a aprender a reaccionar al momento ante cierta información. Los niños escuchan la frase y rápidamente tienen que pensar si es verdadera o falsa, y representarlo con el cuerpo. Es una buena conexión entre cuerpo y mente; además de que a los niños les divierte porque es un juego de acción y no un simple juego de verdadero y falso.

- Juegos con TPR

TPR (Total Physical Response) es un método de aprendizaje basado en el movimiento. Los alumnos están muchas horas sentados en una silla mirando hacia la pizarra, y es normal que les motive cualquier juego que requiera un cambio de postura o movimiento.

Entre estos juegos, he llevado a cabo 4 tipos de juegos:

"Juegos de verdadero y falso" y "juegos de mímica" citados anteriormente.

"Juegos de clasificación I" - Como la simple clasificación de elementos del entorno en costa e interior, es muy pesada; he optado por hacer una clasificación diferente. El profesor reparte dos trozos de papel a cada niño. Ellos tendrán que escribir en uno de ellos "costa" en color azul e "interior" en color rojo. Así, cuando el profesor enseñe una tarjeta con un elemento del paisaje determinado, los niños deberán enseñar un papel u otro.

"Juegos de clasificación II" - En este caso, para clasificar las diferentes tarjetas en costa o interior, el profesor dará una tarjeta a cada alumno. El profesor se la dará diciéndoles que la tarjeta de cada uno tiene que ser secreto y que no se la puede enseñar a nadie más. A continuación, se colocará un cartel que ponga "interior" en un lado de la clase, y otro de "costa" en la otra esquina. Cuando el profesor cuente hasta 3, los alumnos tendrán que correr hacia el cartel correspondiente a su tarjeta.

Los juegos de TPR están clasificados según Lee (1986) en "juegos de lectura y escucha". En edades tempranas, como son los niños de Educación infantil y primer ciclo de primaria, a los niños les cuesta mucho expresarse en otros idiomas. Por eso, se utilizan los juegos de TPR. El aprendizaje del lenguaje no solo se aprende cuando los alumnos están produciendo, sino que también lo hacen cuando reciben información significativa. Por lo tanto, los juegos de movimiento nos sirven para que el alumno demuestre que está entendiendo los contenidos o las explicaciones sin necesidad de forzarles a hablar.

En cuanto a los juegos de clasificación I, lo llevé a cabo porque el día anterior los niños se habían aburrido con la simple clasificación de las tarjetas y perdí la atención de muchos niños durante la actividad. Ese día me di cuenta de la importancia del juego en el aprendizaje de los niños, ya que la actitud de los niños ante el mismo contenido había variado notablemente ante una metodología lúdica.

El juego de clasificación II es un juego que define el método TPR, ya que introduce el factor sorpresa y emoción, por el secreto de las tarjetas; y además, repasa un contenido únicamente con el movimiento.

- Juegos de escucha

"Canciones" - A lo largo de toda la unidad hemos cantado y bailado varias canciones con la temática del paisaje y los animales. Las canciones permiten a los niños desarrollar la capacidad de escucha de una manera divertida y con ritmo. Además, les permite el movimiento, ya que la gran mayoría tienen gestos o bailes.

"Juegos de relajación" - Cuando los niños están muy alterados en clase, es conveniente hacer alguna actividad de relajación en la que se calmen y puedan continuar con el resto de la clase. En esta unidad hice un juego en el que tenían que cerrar los ojos, escuchar y relajarse. El profesor lee un breve texto sobre la costa y otro sobre el interior y mientras lo hace, les dice que tienen que pensar en lo que están escuchando. Cuando se termina de leer, los alumnos tienen que adivinar a qué tipo de paisaje pertenecen los textos y qué es lo que les ha llevado a averiguarlo. De esta manera, aparte de conseguir que la clase se relaje, se desarrolla la escucha en inglés y además, repasan el vocabulario de la unidad.

- Juegos competitivos

"El bingo"

Generalmente, este juego consiste en que los jugadores tienen un cartón con diferentes números en él, otra persona irá sacando diferentes números de una bolsa y el que consiga completar el cartón gana. En cambio, en la clase lo he preparado de otra manera. El profesor no es el que reparte los cartones, ya que es un juego muy útil para repasar vocabulario y se derrocharía mucho material. Son los propios niños los que dibujan sus cartones, así que se dibuja un rectángulo en el cuaderno dividido en 5 partes. El profesor presentará el vocabulario con el que se va a jugar y los escribirá en la pizarra, entonces los niños tendrán que escribir en su cuadrícula las palabras que más le gusten. Una vez que los niños han escrito el vocabulario elegido, el profesor va presentando diferentes tarjetas con el vocabulario y el que consiga rellenar las 5 casillas es el ganador.

Lee (1986) clasifica este juego dentro de "juegos de vocabulario". En este juego no solo se trabaja el vocabulario seleccionado, sino que también se desarrolla la pronunciación, se practica la escritura de las palabras y conciencia a los niños sobre el ahorro de papel.

El juego del bingo motiva mucho a los niños, porque la mayoría de las veces hay un premio para el ganador. En este caso, el profesor debe tener en cuenta que no hay que potenciar demasiado la competitividad que el juego requiere, debido a que esta puede provocar rechazo, desconfianza, egoísmo o envidia en los alumnos. Por lo tanto, al finalizar el juego propuse que se aplaudiera a los ganadores y acto seguido, los ganadores aplaudieran a todos los demás. De esta manera, todos los alumnos se llevan una pequeña recompensa.

- Juegos de simulación

En las edades entre 6 y 7 años, los niños comienzan a pasar, según las teorías de Piaget, del juego simbólico al juego de reglas. La mayoría de los juegos que he llevado a cabo son de reglas, pero no hay que olvidar que los juegos de carácter simbólico, también son importantes estas primeras etapas de primaria. Como dice Claparède (1934), la clave del juego es su componente de ficción, que hace que haya una conexión entre el sujeto y la realidad. Por ello a la hora de explicar lo que son las islas, hice un juego de simulación: "viajamos por el aire", en el que los niños imaginarían que montábamos en un avión para ir a una fantástica isla: unos podían ser los pasajeros, otros los azafatos y otros los pilotos. Así, todos tenían una función y se sentían protagonistas del juego. Algo esencial en este

tipo de juegos, es que estén envueltos en un contexto determinado que haga que los niños desarrollen su imaginación sin límite.

4.3.1.2. Juegos por parejas

Los juegos por parejas pueden ser muy positivos, ya que los niños comparten emociones, sentimientos y se comunican con los demás. La disposición de la clase de 1ºA permite que se lleven a cabo estos juegos sin necesidad de cambiar de disposición. Según Elkonin, la esencia del juego está en la interacción entre las personas y todo varía respecto a estas relaciones. Además, el juego por parejas y por grupos, ayuda a que crezca la personalidad del alumno porque se abordan situaciones problemáticas, se toman decisiones y se elaboran estrategias de actuación.

Dentro de los juegos de parejas, he desarrollado los siguientes:

"Juego de mímica" - Este es el mismo que he explicado anteriormente, pero con un cambio. En este caso es por parejas. Uno de los alumnos piensa en una actividad que se puede hacer en una isla (nadar, volar una cometa, montar a caballo, jugar con la arena de la playa, etc), la escenifica y el compañero la tiene que adivinar. Para que los alumnos estuvieran motivados, les prometí que si utilizaban el vocabulario en inglés, les daría una pegatina al finalizar el juego.

"Nos vamos de vacaciones" - Este juego consta de dos partes: una en la que tienen que trabajar individualmente, y otra en la que tienen que jugar por parejas. El profesor reparte una postal a cada alumno en la que hay huecos. Los niños tienen que pensar en un sitio donde les gustaría estar de vacaciones, poner características del paisaje que les rodea y animales que viven en ese lugar. Después de terminar de escribirlo, por parejas, tienen que ir diciendo las características y animales de su destino de vacaciones y el otro tiene que adivinar si está en un paisaje de costa o de interior.

En este juego se relaciona el trabajo individual y el de parejas, si no haces el trabajo individual, no podrás jugar al juego de parejas. Este juego, según Kaluner (1998) pertenece a los "juegos comunicativos" en los que el alumno se tiene que esforzar en entender al otro y ser comprendidos. Se desarrolla una comunicación fluida, aunque al ser tan pequeños, sean palabras aisladas. Además, los jugadores se centran tanto en el objetivo a cumplir, que se olvidan de que están utilizando el lenguaje. Esto hace que se construya una confianza en sí mismos. También, se trabaja la pronunciación, ya que los niños intentan pronunciar lo

mejor posible para hacerse entender. Por último, además de trabajar la escritura, se desarrolla la creatividad; puesto que los niños tienen que imaginarse cuál es su destino de vacaciones y todo lo que ven a su alrededor. Tengo que decir, que esta actividad está destinada a cursos más avanzados, ya que los alumnos de mi clase no llegaron a cumplir el objetivo por excesivo nivel.

4.3.1.3. Juegos individuales

Como he nombrado en la parte teórica, los juegos también se pueden utilizar de forma individual y son igual de efectivos. En esta unidad didáctica, he utilizado los siguientes juegos individuales:

"Juego de plastilina" - Uno de los días que nos sobró tiempo de clase, repartí una bola de plastilina a cada alumno. Les dije que podían hacer formas de todo lo que se les ocurriera relacionado con el tema que estábamos dando. Al finalizar la clase, todos presentaron sus obras de arte y contaron por qué lo habían hecho.

En este juego se desarrolla mucho la creatividad porque están continuamente pensando lo que quieren hacer y cómo lo van a hacer. Además, también se trabaja la exposición en público. Esto es algo que ayuda a los niños a adquirir la competencia comunicativa y dentro de ella, la competencia discursiva. Los niños se tienen que esforzar en hacerse entender y comprender el trabajo de los demás.

"Dictado de un dibujo" - Una vez avanzada la unidad, se puede hacer un dictado de un dibujo. Los niños sacan su cuaderno y el profesor va dictando una serie de características del paisaje y animales que tienen que dibujar. Además de tener que relacionar la palabra con el dibujo, desarrollan la creatividad y la imaginación colocando las características y los animales de una forma determinada. Según Lee (1986), es un juego de lectura y escucha, ya que los alumnos no tienen la necesidad de producir, sino que demuestran lo que están adquiriendo a través del dibujo.

4.3.2. Juegos fuera de clase

El aula es muy importante para los alumnos, ya que en ella se lleva a cabo todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pero en ocasiones, la falta de espacio, condiciona el desarrollo de ciertos juegos. Por lo tanto, también es bueno que los alumnos se muevan y aprendan en otros espacios que proporciona el colegio. En esta unidad didáctica hemos hecho dos salidas fuera del aula: una al patio del colegio y otra al gimnasio.

"Investigamos nuestro entorno" - Este juego se desarrolla en el patio del colegio y es para el grupo clase. El profesor reparte a los alumnos un folio para cada uno en el que hay diferentes dibujos en él. Los niños tienen que explorar el patio y su imaginación pensando si los dibujos son elementos naturales del entorno o hechos por el hombre (un árbol, un buzón, un coche, el sol, etc). Para motivar a los alumnos, el profesor les dirá que son exploradores y que tienen que conseguir solucionar lo que se les pide. Según van explorando el ambiente, tienen que ir poniendo una cruz en los que sean naturales y rodear los que estén hechos por el hombre. Los alumnos llevarán una carpeta donde apoyar el folio y un lápiz.

Este tipo de juego forma parte del método TPR en el que el movimiento es muy importante para desarrollar la actividad. El profesor deja libres a los niños para que exploren sin ninguna prohibición. Aquí podemos ver la autonomía de los alumnos ante un juego en el exterior y el respeto y la colaboración con los demás. Como pude comprobar, algunos alumnos se pusieron por parejas o grupos para completar la actividad, esto implica una socialización entre los niños; además, algunos niños ayudaban a otros que estaban más perdidos para que llegaran todos al objetivo. Los propios niños hicieron de un juego individual, un juego cooperativo en el que se ayudaron entre todos. Asimismo, como dice Francisco Menchén (1998), gracias a este juego los niños desarrollan la creatividad desde la vía ecológica, es decir, se identifican y descubren la naturaleza y cultura de su entorno.

"Exploradores por el mundo" - Esta actividad es una gymkhana de repaso de los contenidos de toda la unidad. En un principio estaba planteada para hacerla en el exterior, pero por las condiciones meteorológicas, lo hicimos en el gimnasio del colegio.

La gymkhana consiste en lo siguiente: el profesor divide el gimnasio en dos partes: costa e interior. En estas partes habrá 10 pistas, y en cada una de ellas habrá diferentes dibujos sobre diferentes paisajes, algunos animales y 4 tarjetas de color rojo, amarillo, azul y verde.

Para desarrollar esta actividad, el profesor estructura 4 grupos teniendo en cuenta la relación de los niños de la clase, que haya el mismo número de niñas que de niños y el nivel académico de cada uno de ellos. Cada grupo tendrá un nombre de equipo según los colores (rojo, verde, amarillo y azul) y llevará una bandera hecha por ellos.

Los niños tendrán que seguir unas pistas hasta llegar al tesoro, pero durante este periodo de tiempo, tendrán que conseguir 7 piezas de puzzle y meterlas en un sobre. Las pistas estarán

redactadas con un vocabulario que los niños puedan entender y además, estarán subrayados o escritos con negrita los aspectos importantes que tendrán que tener en cuenta. Cada grupo empezará con una pista diferente para que no coincidan en los mismos lugares, y éstas estarán numeradas para que los niños no se desorienten. Cada equipo tendrá un premio al finalizar todo el proceso, habrá una pegatina para cada uno con mensajes motivadores: *Good work! Congratulations! You are the best,* etc.

En este juego se trabaja el método TPR, utilizando constantemente el movimiento. También podemos decir que es un juego competitivo y a la vez cooperativo. Es competitivo entre los 4 grupos formados, pero es cooperativo dentro de cada grupo. Cada alumno del grupo es importante y hay que tenerlo en cuenta. Esta actividad favorece el trabajo en equipo y es motivadora para los alumnos, ya que ellos se creen que simplemente están jugando y corriendo; pero en realidad, están repasando todos los contenidos de la unidad. Al final del juego todos tienen el mismo premio, esto hace que el juego competitivo no sea frustrante para la mayoría de los alumnos y que no se desarrollen en ellos actitudes como el egoísmo, la desconfianza o una mala relación entre ellos.

5. CONCLUSIONES

Después de haber analizado el uso del juego en el ámbito educativo desde el punto de vista teórico y práctico, podemos sacar dos conclusiones: que el juego es necesario para el desarrollo físico, intelectual y social de los niños; y que nunca debemos olvidar que el aprendizaje del inglés y la diversión siempre deben ir unidas, especialmente con los alumnos más pequeños.

Con todo esto, podemos reflexionar acerca de que trabajar con juegos es fundamental para el desarrollo y la educación de los alumnos en un idioma extranjero. Esto es debido a que supone una mayor motivación e interés, además de la participación por parte del alumno. Asimismo, supone una interiorización y asimilación de los conceptos de manera más realista.

Este proyecto nos permite comprobar la importancia del uso del juego en el ámbito educativo. El juego permite que se mejore el ambiente en la clase, un ambiente relajado y divertido en el que el profesor se acerca a los alumnos y se mejoran las relaciones sociales. El filtro afectivo se reduce consiguiendo alumnos relajados y motivados por aprender, ya que el error forma parte del aprendizaje, y no supone frustración en el niño. Además, el juego despierta en los alumnos una actitud positiva hacia la segunda lengua, promoviendo situaciones comunicativas reales, participación e integración.

Por otra parte, la oportunidad de poner en práctica estos juegos, corrobora la teoría propuesta anteriormente: las opiniones de diferentes autores, clasificaciones, características o beneficios del juego. Gracias a esto, podemos decir que el uso del juego es la forma de trabajo más indicada para el aprendizaje del inglés: la elaboración y la puesta en práctica está al alcance de cualquier docente, los objetivos y los temas a tratar se pueden modificar fácilmente según los intereses del profesor, no se requieren recursos materiales costosos y se puede utilizar tanto en grupos amplios como en reducidos.

Por último, haciendo referencia al tema elegido, he de decir que me ha parecido muy interesante, ya que hasta ahora no había podido poner en práctica una propuesta basada solo en el juego. Desde el punto de vista docente, ha sido muy enriquecedor, puesto que son muchos los autores que defienden el juego como metodología de trabajo y, una vez realizado este proyecto, he podido corroborar la teoría con la práctica.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Avedon, E. M., y Sutton-Smith, B. (1971) *The study of games*. New York: John Wiley & Sons
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009) *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Bruner, J. (1997) *Juego, pensamiento y lenguaje*. Recuperado el 9 de junio de 2014 de <https://docs.google.com/document/d/1sr0Idc4uM8hXUgUj2QahHyKon8kIO-lbGMavRV0Nkl/edit?pli=1>
- Buttner, A (2007) *Activities, Games and Assessment Strategies for the Foreign Language Classroom*. Larchmont, NY: Eye on education
- Callois, R. (1958) *Teoría de los juegos*. Seix Barral, Barcelona
- Callois, R. (1986) *Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo*. Fondo de cultura económica. México.
- Cenoz Iragui, J. (2014). *El concepto de competencia comunicativa*. Recuperado el 12 de junio de 2014 de http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/Biblioteca_Ele/antologia_didactica/enfoque_comunicativo/cenoz01.htm
- Danesi, M. (1985) *A guide to puzzles and games in second language pedagogy*. Toronto: Ontario Institute for Studies in Education
- Elkonin, D.B. (1980) *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Río Editor
- El juego en el desarrollo infantil*. Recuperado el 8 de junio de 2014 de <http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Freud, S. (1901) *Obras completas de Sigmund Freud, Volumen VI - Psicopatología de la vida cotidiana*. Buenos Aires & Madrid: Amorrortu editores.
- Groos, K. (1898,1901) *The play of man*. New York
- Hadfield, J. (1984) *Elementary communication games*. Edinburgh: Nelson

- Hall, S. (1921) *Aspects of Child Life and Education*
- Inés, M. (2010). *El conocimiento se comparte*. Recuperado el 10 de junio de 2014 de http://elconocimientosecomparte.blogspot.com.es/2010/06/juegos-competitivos-vs-juegos_22.html
- 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*, 6 (3), 169-185
- Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*. Recuperado el 10 de junio de 2014 de <http://www.boe.es/boe/dias/2006/05/04/pdfs/A17158-17207.pdf>
- López Matallana, M. (2000) *Metodología del juego*. Ministerio de educación, cultura y deporte.
- Moreno Murcia, J. A. (2002) *Aprendizaje a través del juego*. Málaga: Ediciones Aljibe
- Omaggio, A. (1982) *Games and simulations in the foreign language classroom*. Washington DC: Center for applied linguistics
- Piaget, J. (1961) *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E.
- Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre*. Recuperado el 10 de junio de 2014 desde <http://www.boe.es/boe/dias/2006/12/08/pdfs/A43053-43102.pdf>
- Spencer, H.(1855) *The Principles of Psychology*
- Sutton Smith, B. (1981) *A history of children's play*
- Teorías de la adquisición de una segunda lengua: teoría de Krashen*. Recuperado el 25 de junio de 2014 desde <https://sites.google.com/site/adquisiciondeunasegundalengua/teorias>
- Turrión Borralló, P. (2013) *La enseñanza de lenguas extranjeras a través del aprendizaje cooperativo: el aprendizaje del inglés en alumnos de primaria*. Tesis doctoral. Departamento de Psicología. Universidad de Valladolid
- Vygotsky, L. S. (1978) *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Paidós.
- Woolard, G. (1996) *Lessons with laughter. Photocopiable lessons for different levels*. Hove, UK: Language teaching publication
- Wright, A., Betteridge, D. y Buckby, M. (2006) *Games for language learning*. Cambridge: CUP

7. ANEXOS

UNIDAD DIDÁCTICA “LANDSCAPES”

1. Introduction

This Didactic unit is aimed to pupils of 1st year of Primary Education in the Science Area. It is composed by ten sessions of one hour which will be developed during 3 weeks. This Unit is the number 8 of my Didactic Programming and it will be carried out in April, except the third week which means Easter break.

The topic of the Didactic Unit is "Landscapes" considering it is quite motivating for the pupils, for it connects with their real lives and interests, of which they have a huge previous knowledge. In this unit, the children are going to use the language in controlled and in free communicative situations to develop the skills and information related to the unit.

2. Formulation of competences and objectives

2.1. Basic competences

1. Competence in linguistic communication.

In this didactic unit there is a continuous communication between teacher and student. Students speak, listen, write and participate in orally activities (using specific vocabulary of the unit). Teacher uses the language as a tool for resolution conflicts, explains new concepts or activities and encourages students to use the language to communicate themselves.

2. Mathematical competence.

Students develop this competence through knowledge of time, numbers, match activities (memory game) and so on Students have to select strategies to solve problems, to obtain information about something and interpret this information (gymkhana).

3. Competence in knowledge of and interaction with physical world.

Students perceive the physical space where life and human activity is developed. In this didactic unit students develops two activities in the playground: "to explore natural and man-made elements" and "coastal and inland gymkhana".

4. Processing information and digital competence.

New technologies are in many activities of this Didactic Unit for example videos, songs and online games. Students use information and communication technologies to generate and transmit information.

5. Social competence and citizenship.

At this age, the group of friends is very important; as a result, in this didactic unit there are different pair and group activities to facilitate the relationship between the pupils. Students develop activities like "mimic in pairs" or "make a gymkhana in groups" respecting the group's operating rules.

6. Competence in artistic and cultural awareness.

Students develop an open and critical attitude that respects diversity of artistic expressions through plasticine activities, drawing dictations or "inland and coastal puzzle".

7. Competence in learning to learn.

To increase the pupils' autonomy they have to put in practice different strategies to look for new information and to organise it: observation, relationships, group work, projects, problem solving, efficient planning and organising of activities and time, selecting and processing information, individual work, homework...

8. Competence in autonomous learning and personal initiative.

Pupils are the protagonist of their own learning; as a result teachers propose different activities in which pupils have to analyse possibilities and limitations, plan, make decisions, assume risks...

2.2. General objectives of stage

b) To develop individual and team work, effort and responsibility in the study as well as self-confidence attitudes, critical sense, personal initiative, curiosity, creativity and interest in learning to discover a well done job satisfaction.

f) To acquire in, at least, a foreign language the basic communicative competence that allows them to express and to understand simple messages and to develop in daily situations.

i) To understand their social, natural and cultural environment, placing it in the national, European and universal context.

l) To communicate through verbal, physical, visual, musical and mathematical expression, developing sensibility, creativity and reflection , review and enjoy artistic expression.

ñ) To appreciate and know animals and plants and adopt forms of behavior that contribute to their care.

2.3. General objectives of area

1. To acquire and use oral and written specific area vocabulary which allows the development of comprehensive reading through scientific, historical and geographical texts.

4. To acquire and develop social skills which foster participation in group activities by adopting a responsible, constructive and supportive behavior, and respecting the democratic functioning of basic principles.

7. To identify key elements of the natural, social and cultural environment, analyzing the organization, its characteristics and interactions and progress in mastering increasingly complex spatial domains.

11. To identify, consider and resolve questions and problems related with significant elements of the environment, using search strategies and information processing, making conjectures, exploring alternatives and reflection on the learning process solutions.

13. To use information technologies and communication to obtain information and as a tool for learning and sharing knowledge, assessing their contribution to improving people lives condition.

2.4. Specific didactic objectives

- Students should be able to recognize some basic differences between inland and coastal landscapes.

- Students should be able to classify and express written inland and coastal features.

- Students should be able to identify the concept of island and know about Spanish islands.

- Students should be able to recognize human and physical elements seen in the environment or in the immediate locality and identify them in natural and man-made features.

- Students should be able to link free time activities on holidays with their safety measures.

- Students should be able to identify and enumerate inland and coastal animals.

- Students should be able to interpret different hints so as to follow instructions.

- Students should be able to regard team work as a way of self-enrichment and of rebuilding their own knowledge.

- Students should be able to use different learning strategies to overcome the difficulties that may appear during the activities.

- Students should be able to use English as a tool to communicate.

3. The selection of contents

Conceptual

- Landscapes: inland and coast.

- Inland features: countryside, forest, mountain, plain, lake and river.

- Coastal features: beach, cliffs, sea, seaweeds, sand, island and sea water.

- Animals: crab, bat, dolphin, fish, starfish, spider, squirrel, octopus, jellyfish, fox, owl, ant and whale.

- Safety items: helmet, armbands, life jacket, red flag, yellow flag, green flag and blue flag.

- Free time activities: riding a bike, a horse, flying a kite, playing with the sand, sailing and swimming.

- Man-made features of landscapes: park, house, school, road, street lamp, post box and bridge.

- Other: true, false, natural and man-made.

Procedural

- Matching pictures and vocabulary.
- Classifying different features.
- Reflecting about human and natural elements seen in the environment.
- Acquiring information through the teacher's talk.

Attitudinal

- Showing a respectful attitude towards the teacher and the other children.
- Showing an active and participative role.
- Taking care of class materials.
- Appreciating and like of expressing themselves.
- Showing interest towards the development of the activities.
- Respecting everyone's go to speak.
- Being committed into team work.

4. Methodology

The methodology of this Didactic Unit is going to be based on CLIL Methodology.

1. First 10 minutes, the teacher does a previous day reinforcement in which she reviews concepts about previous sessions.

2. When students have reviewed previous concepts, the teacher introduces the new concepts. In this case, the teacher explains new concepts in a motivate way.

3. Reinforcement about new concepts (whole class, pair and group work). The teacher makes games and activities to reinforce the new concepts.

4. Work in class (individual work). The last 10 minutes, teacher encourages children to work individually. The great majority is writing work.

Also, the teacher has different backup activities if time is left over or if there are fast finishers.

In this didactic unit, learners are responsible of their own learning and they use "learning by doing". The teacher is the mediator between content and the student, and she helps them to solve problems and achieve autonomy. So, sessions are based in children participation. The teacher considers mistakes as a natural process of learning.

When the teacher presents the new knowledge, she starts with children previous knowledge (opinions, children experiences about this topic...). The teacher catches children attention and interest by means of surprise and uses the humor and game to catch children motivation and makes easier students learning. One game which the teacher uses a lot in this unit is "teacher/class game". This is a cooperative game because whole class plays against the teacher. It is a participative and motivating game.

The teacher always talks in English. If there are concepts which children don't understand, the teacher helps them with gestures or another type of description about the concept. The teacher doesn't force students to talk in English (except with specific vocabulary) because they are very young and they are in silence period.

Children are very different between them, so teacher is very flexible with their needs. Reinforce with slow learners and backup activities with fast finishers.

The teacher uses positives and negatives reinforcements through a computer program. It's name is "little monster program" and each children have a different monster. The teacher puts positives and negatives to each monsters. This is a teacher motivate strategy to improve children behavior.

5. Attention to diversity

In this didactic unit some activities are adapted or designed to increase or to reinforce pupils learning, adapting them to their own rhythms, abilities and characteristics.

There are some fast finishers. In this case, the teacher has backup activities or extra activities for these children.

There are some slow learners. In this case, the teacher reinforces the explanation of the activity or helps them in individual work.

6. Timing distribution and design of the activities

This Didactic Unit has ten sessions; each of them includes different small activities that take on the specific objectives of this unit:

SESSION 1 "INLAND AND COAST"

The first session is developed at first hour on Monday. Children usually take off their coats, place their homework on the teacher's table and sit down on their desks. That's why this session is planned for 50 minutes.

ACTIVITY 1 "INTRODUCTORY ACTIVITY" (15 minutes, whole class)

The teacher starts by asking children about the main topic "Landscapes". (Do you know what landscapes are?). The teacher shows children different pictures of landscapes and mimics to try to help children to understand. When students understand the concept, teacher introduces two kinds of landscapes with flashcards: inland and coastal landscapes. The teacher shows two different pictures and asks: Which one do you think is a coast picture? Which do you think is an inland picture?

The teacher takes a "magic bag" and tells children that there are two new friends inside. Firstly, the teacher takes out with surprise and expectancy a monkey puppet (Tinky Winky). Tinky Winky introduces himself and explains that he lives in inland landscape. He tells them inland animals and features and at the same time, shows different pictures on the whiteboard: ant, squirrel, owl, fox, spider, lake, river, plain, mountains and forest (Tinky Winky's house).

When Tinky Winky ends his intervention, the teacher takes out another puppet. Her name is Kate and lives in a coastal landscape. She shows children coastal animals and features with visual aids (cliffs, beach, sand, sea, seaweeds, dolphin, fish, starfish, octopus and jellyfish).

ACTIVITY 2 "WARM UP" (5 minutes, whole class)

Tinky Winky asks children when they usually go on holidays, where they would like to go and why.

ACTIVITY 3 "REINFORCEMENT" (10 minutes, whole class)

The teacher puts inland and coastal pictures on the blackboard and encourages students to classify different flashcards under inland and coastal pictures. The teacher motivates children pretending to be wrong on some information so as to pupils notice and correct the mistake.

ACTIVITY 4 "REINFORCEMENT" (10 minutes, whole class)

The teacher places inland and coastal landscapes' flashcards in two different parts of the class and shares out one animal and feature flashcard to each child. The teacher encourages children by telling them that it is important to keep secret about their flashcard (it's a surprise!). When they see their own picture, they have to run to the landscape flashcard (inland or coast). Students repeat this game 3 times with different animal or feature pictures.

ACTIVITY 5 "REINFORCEMENT" (10 minutes, individual work)

When the time is over, teacher explains one book activity and tells them to make a picture about inland or coast with their own animals and features. If they do not finish these activities, they will do them for homework.

BACKUP ACTIVITY

Students listen, gesticulate and sing a song about inland and coastal landscapes.

SESSION 2 "INLAND AND COASTAL LANDSCAPES"

ACTIVITY 1 "REINFORCEMENT" (10 minutes, whole class)

Firstly, to start the class, teacher takes advantage of the inland and coast drawings which students drew the previous day to review these concepts. The teacher and children analyse some drawings to deduce inland and coast features and animals.

ACTIVITY 2 "REINFORCEMENT" (10 minutes, whole class)

Students have to classify different features and animals in inland and coast the same as the previous day, but in a different way. At this time, the teacher shares out two pieces of paper to each child. They have to write in one piece of paper with red crayon "INLAND" and in the other paper with blue crayon "COAST". The teacher sticks on the blackboard

inland and coastal landscape pictures. When the teacher shows one coastal or inland feature flashcard, children will have to raise the correspondent piece of paper (inland or coast). Teacher classifies these flashcards in the blackboard to reinforce the acquisition of the concepts.

ACTIVITY 3 "INTRODUCTORY ACTIVITY" (10 minutes, whole class)

The teacher presents the handwriting of the concepts (inland and coastal features) with a memory game. Teacher sticks on the blackboard different flashcards upside down (inland and coastal features) numbered from 1 to 8 and in the other line, another flashcards also upside down (written concepts) letters from "a" to "h". Children have to memorise and guess where the matching pairs are.

ACTIVITY 4 "RELAXING ACTIVITY" (5 minutes, whole class)

In this activity, children have to close their eyes while the teacher starts telling them two stories. Children have to listen to the story and when the teacher ends telling it, they have to guess if this story takes place in an inland or a coastal landscape and why. They refer to the hint words that made them have their guess.

ACTIVITY 5 "REINFORCEMENT" (15 minutes (8' + 7'), individual and pair work)

The teacher shares out a piece of paper to each child on this piece of paper it is written a letter with gaps. The letter says that someone is on holidays in a particular landscape. Students have to imagine where they would like to go (coastal or inland landscape), who the recipient of the letter is and fill the gaps. In the first gap, they have to write 3 landscape features, and in the second gap, they have to write 3 animals that they have seen during these holidays.

When they finish, the pair work begins. They have to change their letters with their classmates and guess where they have gone for holidays (to inland or coastal landscape). They have to exchange their letters with different children.

ACTIVITY 6 "WORKING IN CLASS" (5 minutes, individual work)

When time is over, teacher introduces two reinforcement exercises and children start to do them. If they do not finish, they will finish them for homework.

This session belongs to the last class of the day, that's why, they end 5 minutes before. Teacher gives two minutes to children to tidy up and place in a line to go out.

SESSION 3 "THE ISLAND"

ACTIVITY 1 "PREVIOUS DAY REINFORCEMENT" (10 minutes, whole class)

The teacher introduces inland and coastal flashcards and reviews about how both are (features and animals who live there). "What can you see in land? What can you see in the coast?". Later, teacher asks about holidays "Do you know what holidays are?" He/she asks about children's holidays, where they usually go (coast or inland), what they would prefer...

The teacher plays a song about Tinky Winky holidays "I want to go to the coast" and everybody sings and dances.

ACTIVITY 2 "INTRODUCTORY ACTIVITY" (7 minutes, whole class)

Tinky Winky tells children that he likes going to an island for holidays, but, What is an island? He shows them some pictures about some European islands and explains them that islands are surrounded by water. The teacher shows them a European map and encourages children to go out to the whiteboard and point some islands on the map. Then, the teacher asks children if Spain is an island and why.

ACTIVITY 3 "REINFORCEMENT" (8 minutes, whole class)

Teacher draws an island on the blackboard and explains children that islands have different areas (inland and coastal landscapes). The teacher, with help of the students, puts different flashcards of coastal and inland areas.

ACTIVITY 4 "REINFORCEMENT" (10 minutes, whole class)

Tinky Winky explains children that they are going to do a travel to an island. He asks them how we can go to an island. "Can we go by car? Can we go by bus? Can we go by bike? Can we go by plane? Children decide to go by plane, so Tinky helps them to take on the plane, they fasten their belts and start the travel. While children are imagining that they are in a plane, the teacher plays an audio about a travel to an island.

ACTIVITY 5 "PRESENTATION AND REINFORCEMENT" (15 minutes, 5' + 10', whole class)

When students arrive to the island, teacher asks them what activities they would like to do in their free time. Teacher shows them some flashcards with different free time activities (riding a bike, a horse, flying a kite, playing with the sand, sailing and swimming). And then, he/she puts a flashcard in which is written "I like". When flashcards are fixed on the blackboard, teacher writes these activities. This is the first part of this activity.

The second one deals with a mimic game. The teacher mimics about one activity and children have to guess what this activity is and write its name in their notebooks. When teacher has made 3 or 4 mimic activities, encourages children to go out on the front of the class and make mimic to other students guess.

When the time is over, Tinky winky says goodbye to children and gives thanks them for their effort.

BACKUP ACTIVITIES

Students draw on an island on their notebooks. The teacher does a drawing dictation about inland and coastal features and animals.

SESSION 4 "WE KNOW SPAIN"

ACTIVITY 1 "PREVIOUS DAY REINFORCEMENT" (7 minutes, whole class)

The teacher reviews what an island is and what type of activities they can do in it showing different flashcards.

ACTIVITY 2 "INTRODUCTORY ACTIVITY" (10 minutes, whole class)

Tinky Winky mimics about different activities and when children guess what it is, teacher asks them what safety measures they should take into account in each one. For example: If you'll like riding a bike, you'll need a helmet. If you like swimming, you'll need armbands. If you like sailing, you'll need a life jacket.

ACTIVITY 3 "REINFORCEMENT" (7 minutes, pair work)

By pairs, children have to mimic about different activities which they can do in an island. One of them has to represent and the other one has to guess in what activity is.

ACTIVITY 4 "REINFORCEMENT" (5 minutes, whole class)

When children have developed different activities and their safety cares, the teacher plays an audio about activities in an island. It is the same video that the teacher played the previous day, but on this occasion children understand all the concepts well.

ACTIVITY 5 "INTRODUCTORY ACTIVITY" (10 minutes, whole class)

The teacher helps students to remember that they are in an island and tells them that they have to return to Spain. So, they take on the plane, fasten their belts and come back to Spain. When they are imagining that they are flying through the air, teacher shows them how it is seen the Earth from the space with "Google Maps". The teacher increases the size of the map and arrives to children city and their school. Then, teacher shows students a Spain picture of Spain and asks them if in Spain there are islands, inland or coastal landscapes and why.

ACTIVITY 6 "REINFORCEMENT" (10 minutes, whole class and individual work)

The teacher plays a video about some Spanish features and islands. When the video is over, children open their books and complete a picture about Spain. They have to draw and colour the main Spain landscape's features (mountains, forests, plains, beaches) and place on the correct place two stickers in which there are some Spanish island pictures (Canary islands and Balearic islands).

ACTIVITY 7 "WORKING IN CLASS" (5 minutes, individual work)

When time is over, teacher gives and explains a reinforcement photocopy about inland and coastal features. Also, the teacher shares out one puzzle piece to each other and explains them that they have to draw and colour different animals and landscape features about inland or coast depending of the piece they have.

If they do not finish these activities, they have to finish as homework.

BACKUP ACTIVITY

The teacher share out a piece of plasticine to each child and they have to play with it making figures of coastal and inland animals and landscapes' features. When they finish, they will show them to the class.

SESSION 5 "COASTAL ANIMALS"

ACTIVITY 1 "PREVIOUS DAY REINFORCEMENT" (5 minutes, whole class)

The teacher reviews both landscapes and animals with flashcards. He/she shows some animal pictures to each child quickly. If one child does not know what animal is, the question bounces to another pupil. Thus, children will pay attention.

ACTIVITY 2 "REINFORCEMENT" (10 minutes, whole class)

The teacher encourages children to review animals with a "Teacher-class" game to 10 points. It consists of teacher representing mimically one animal, and then children have to guess what this animal is and say what type of landscape it lives in. If children tell the correct answer, the whole class gets one point, but if the answer is wrong, teacher gets one point.

ACTIVITY 3 "REINFORCEMENT" (7 minutes, whole class)

The teacher encourages children to think about different inland and coastal animals. They start with inland animals and teacher draws and writes the names of these animals on the blackboard. Then, the teacher does the same with coastal animals.

ACTIVITY 4 "REINFORCEMENT" (10 minutes, whole class)

The teacher explains a "guessing game" in which children will review animal features, which they have studied in unit 5. The teacher thinks of one animal, gives some clues about it and children have to guess what animals is. The teacher uses these clues:

- It's a (wild/domestic) animal.
- It has got _____ legs.
- It's _____ (colour).
- It lives (on land/ in the water).
- It (flies, walks, runs, jumps, slithers, swims).

When the teacher says 3 or 4 animals, he/she encourages children to go out in front of the class, thinks of one animal and gives some clues to other classmates.

ACTIVITY 5 "LET'S INVESTIGATE" (12 minutes, whole class)

The teacher shows children different coastal animals and asks them where coastal animals live. They live in the sea, but how is the sea water? The teacher explains them that sea water is salty and plays a video about how we know it. When the video is finished, teacher and children do an experiment with sea water. Each child has got a plastic cup with water, teacher pours salt in their plastic cup and stirs it. Children put their plastic cup near the window or on the radiator. The teacher explains that children will have to wait next days to see the result of the experiment.

ACTIVITY 6 "WORKING IN CLASS" (8 minutes, individual work)

When time is over, teacher gives and explains a reinforcement photocopy about coastal animals and two book exercises about them. Children have to start with this individual work and if they do not finish, they will have to finish it for homework.

SESSION 6 "SAFETY AT THE COAST"

This session is appropriate for the first day after a holidays period.

ACTIVITY 1 "INTRODUCTORY ACTIVITY" (10 minutes, whole class)

The teacher starts the session with questions about children holidays, asks if they have been in an inland or coastal landscape and how it their experience there was.

ACTIVITY 2 "PREVIOUS DAY REINFORCEMENT" (15 minutes, whole class)

Making the most of this opportunity, the teacher makes a circle with three parts on the blackboard. Each part has a different name: activities, animals and features. Children have to answer these questions: Have you been to a coast or inland? What have you seen in that place? What type of animals have you seen? What type if activities have you done in your holidays? Teacher writes this information on the blackboard. This is a way to review all the previous concepts with their own experience.

ACTIVITY 3 "INTRODUCTORY ACTIVITY" (7 minutes, whole class)

The teacher explains children that he/she has watched on TV people in the beach on holidays. She asks them what they can see in the beach (sand, the sea, sun umbrellas, showers, flags...). The teacher shows children 4 different flags (green flag, yellow flag and

green flag) and asks them what happens when there are these flags. When children guess about the use of these flags, teacher shows another one (blue flag) which we can see when the beach is clean. Explains that this flag is used when the beach is clean.

ACTIVITY 4 "REINFORCEMENT" (7 minutes, whole class)

The teacher takes different flashcards in which there are pictures of flags and mimics about the sea's condition. Children have to guess what kind of flag they need. When teacher mimics twice, encourages children to go out in front of class, shows them one flag and they have to make mimic. The rest of the class have to guess what flag is.

ACTIVITY 5 "WORKING IN CLASS" (5 minutes, individual work)

When time is over, the teacher introduces a reinforcement photocopy about the previously worked features and two book exercises about beach flags. Children have to start with this individual work and if they do not finish, they will have to finish it for homework.

SESSION 7 "NATURAL AND MAN-MADE FEATURES OF LANDSCAPES"

ACTIVITY 1 "LET'S INVESTIGATE" (10 minutes, whole class)

The teacher remembers students the experiment of salty water and explains them what the result is: "water gets evaporated and now there is only salt in their plastic cup, so we can resolve that sea water is salty". The teacher shows them one by one and children have to complete the file card with the results.

ACTIVITY 2 "INTRODUCTORY ACTIVITY" (10 minutes, whole class)

The teacher starts with natural and man-made features about physical elements that they can see in the environment. The teacher makes a wall chart on the blackboard with two columns (natural features and man-made features) and classifies with the students help different flashcards in which there are human and physical elements seen in the environment.

ACTIVITY 3 "REINFORCEMENT" (10 minutes, whole class)

The teacher reinforces these concepts with a "teacher/class" game to 6 points. The teacher explains students that he/she is going to show a flashcard and asks if this element belongs to natural or man-made features. If it is true, they have to stand up and if it is false, they have to remain seated. With some answers, the teacher pretends the right answer is wrong so as to children can self-affirm their ideas.

ACTIVITY 4 "REINFORCEMENT" (10 minutes, whole class)

When children understand perfectly natural and man-made features, teacher shows them different pictures of landscapes, some pictures show the children's environment to motivate them. The teacher asks them what kind of elements they can see in the pictures and if they belong to a natural or man-made features. There are pictures of both landscapes, so children review all the contents in this activity.

ACTIVITY 5 "WORKING IN CLASS" (10 minutes, individual work)

When time is over, teacher hands out and explains a reinforcement photocopy about elements with natural and man-made features and one exercise of the book about it. Children have to start with this individual work and if they do not finish, they will have to finish it for homework.

SESSION 8 "LET'S INVESTIGATE"

ACTIVITY 1 "PREVIOUS DAY REINFORCEMENT" (10 minutes, whole class)

Tinky Winky reviews with children elements with natural and man-made features with flashcards and true or false game (they have to stand up if it is true and sit down if it is false). Teacher makes mistakes on purpose to confirm if students understand it well.

ACTIVITY 2 "INTRODUCTION ACTIVITY" (5 minutes, whole class)

The teacher explains an outdoors activity about natural and man-made features. She motivates students by telling them that they are explorers and they have to look for different elements in their environment and complete a file card. The teacher shares out one file card to every one in which there are many of pictures of elements with natural and man-made features. In this game, children have to look for these elements and circle if it is

natural and put a tick if it is a man-made one. They have to carry a folder and a pencil with them to develop the activity.

ACTIVITY 3 "REINFORCEMENT" (30 minutes, individual work)

Children have to go out to the playground, look for the elements and complete their file card. Children can move around all the playground and they can see through the fence to look for different elements (cars, zebra crossing, street lamp, the road...). There are elements in the file card that there are not in the children's environment. In this case, children have to think and imagine if they are natural or man-made elements.

ACTIVITY 4 "REINFORCEMENT" (5 minutes, whole class)

When children complete their file card; Tinky Winky, the teacher and them, correct it saying if children have seen these elements and if they are natural or man-made.

ACTIVITY 5 "WORKING IN CLASS" (10 minutes, individual work)

When time is over, teacher introduces and explains two reinforcement photocopies about elements with natural and man-made features. Children have to start with this individual work and if they do not finish, they will have to finish it for homework.

SESSION 9 "EXPLORERS BY THE WORLD"

In this session, the teacher has prepared a reinforcement gymkhana "Explorers by the world" to review all the concepts of the unit. The teacher prepares previously all the materials, clues and places them in the school's gym. The teacher divides the gym in two parts (inland and coastal landscapes). In these parts, there are 10 clues and in each clue there are some pictures about different landscapes, some animals and 4 cards (yellow, red, blue and green).

To develop this activity, the teacher has structured 4 teams keeping in mind the relationships in the class, the equal number of boys and girls and the academic level of the children. Each group has a flag name: yellow flag team, green flag team, red flag team and blue flag team and there are 6 children in 3 groups and 7 children in 1 group. Each team carries with them a colour flag (depending of the group) which they have coloured in "reading" time and they have to find clues with their own colour (yellow, blue, green or red).

Children have to follow the clues until they get the treasure, but in this period of time, they have to get 7 puzzle's pieces (they have drawn and coloured these puzzle's piece during last session number 4) and put them in an envelope. In each clue are it is written where the next clue is (IN, ON or UNDER _____), how children have to go until these place and one question: What animals can you see? In this part, children have to write what animals they can see in these places, show to the teacher and if it's correct, teacher will deliver one puzzle's piece. One example of a clue is: Go to the swimming pool. You have to go **swimming**. The clue is ON the chair. What animals can you see? I can see _____ . Each group starts with different places to avoid that there are 2 or more teams in the same clue. Another important thing is that all the clues are numbered to help students if they are disoriented.

Each group has a treasure in their last clue. The treasure is some stickers in which there are motivating sentences. There is one sticker for each one.

ACTIVITY 1 "INTRODUCTORY ACTIVITY" (10 minutes, whole class)

Tinky Winky motivates children by telling them that they are intrepid explorers and they have to find a secret treasure. The teacher explains them the gymkhana's rules in English, answers all children questions, places them in different groups, shares out the colored flag and the first clue. The teacher emphasizes that all children have to participate and all members of each group have to go together all the time. When they are ready, they go to the school's gym.

ACTIVITY 2 "REINFORCEMENT" (30 minutes, group work)

Children play in the gymkhana "Explorer by the world". While they are playing, teacher is moving around the class, correcting and sharing out them the puzzle's pieces.

ACTIVITY 3 "REINFORCEMENT" (10 minutes, individual work)

The teacher collects all the envelopes with puzzle's pieces and shares out one piece of each one. Each puzzle's piece has a number on its reverse, so teacher starts to number and puts the pieces in a wall chart making the puzzle. In this activity they review the numbers from 1 to 28. The puzzle pieces make up a picture of Spain in which there are the peninsula and the two groups of islands.

SESSION 10 "EXAM"

ACTIVITY 1 "PRESENTATION" (10 minutes, whole class)

The teacher separates the tables, shares out the exam sheet and explains each exercise of it. If children have any doubts, the teacher answers their questions.

ACTIVITY 2 "EXAM" (45 minutes, individual work)

Children do the exam

CHART ACTIVITY

If children finish the exam, teacher gives them one piece of plasticine.

7. Resources and materials of the unit

In this Didactic Unit, teacher uses the following resources:

- Blackboard
- Whiteboard
- Computer
- Science book
- Children notebook
- Puppets: Tinky Winky and Kate
(See attachment 5)
- Unit flashcards (inland and coastal features, animals, free time activities, natural and man-made elements and written flashcards). See attachment 7, 9 and 11)
- Holidays letter (See attachment 17)
- Inland and coast texts (See attachment 9)
- File photocopies
- Plasticine
- Let's investigate photocopy (See attachment 13)
- Spain puzzle (See attachment 16)
- Landscapes videos
- Pictures about the unit
- Google maps
- Gymkhana's materials (clue's cards, 4 flags of different colours, a chair, a folder, a box, a bag, stickers and envelopes). See attachment 1

8. Assessment

I will do an initial evaluation at the beginning of the Didactic Unit. I will introduce them some oral questions to know what the children previous knowledge about this unit is. This evaluation will be useful to me because I will be able to know what they have really learnt in other academic courses or in their environment.

Besides, I will do a continuous evaluation, through a systematic evaluation in which I will observe the different children's productions like homework, projects in groups, activities and behaviour in class, etc.

	1. Participates in classroom activities.	2. Shows interest in learning Science through English.	3. Does her/his homework.	4. Respects other children's participation.	5. Recognises words and phrases in context.	6. Answers to classroom language using verbal and non-verbal strategies.	7. Predicts and makes guesses.	8. Respects classroom rules.	9. Is able to work independently.	10. Is able to work and cooperate with others.
Childre n n° 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1
Childre n n°2	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1	4 3 2 1
...										

Finally, I will do an exam in which I will evaluate children writing knowledge.

The final evaluation will consist of 50% of exam and 50% of systematic evaluation.

In order to carry out this assessment process in this Didactic Unit I have formulated the following Assessment Criteria in relation to the Basic Competences and the Achievement Indicators.

At the end of "Landscapes" unit, students will be able:

- To recognize some basic differences between inland and coastal landscapes.
- To understand the concept of island and knows about Spanish islands.
- To recognize human and physical elements seen in the environment and in the immediate locality.
- To identify and express written inland and coastal animals.
- To recognize words and phrases in a specific context.
- To use classroom language using verbal and non-verbal strategies.
- To predict and make guesses
- To interpret different hints so as to follow instructions in a "landscapes gymkhana" using their knowledge about the unit.
- To scan and skim specific information in texts and teacher's oral discourse of different typology and transfer information into a drawings or oral communication.
- To participate and cooperate with classmates (pair and group work) in the classroom activities, making an effort to use English as a vehicle of communication.