



Universidad de Valladolid

ESCUELA DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

EL JUEGO DRAMÁTICO EN EL AULA DE INGLÉS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Presentado por Beatriz Abad Velilla

Tutelado por: Nuria Sanz González

Soria, 30 Julio 2014

INDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. JUSTIFICACIÓN	5
3. OBJETIVOS.....	8
4. MARCO TEÓRICO	9
DRAMATIZACIÓN. CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS.....	9
JUEGO. CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS	14
EL USO DE LA DRAMATIZACIÓN EN EL AULA DE INGLÉS EN EDUCACIÓN PRIMARIA.....	20
5. PARTE PÁCTICA	24
PROPUESTA METODOLÓGICA	24
6. CONCLUSIÓN.....	31
7. BIBLIOGRAFÍA.....	32
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	32
REFERENCIAS LEGISLATIVAS.....	33
MATERIAL DIDÁCTICO (en anexos).....	34

1. INTRODUCCIÓN

El juego siempre ha sido entendido como algo lúdico y sin ningún fundamento didáctico. Del mismo modo la dramatización, que únicamente se entiende como una actividad fuera del ámbito escolar destinada a la representación de una obra teatral, es un concepto que no está bien utilizado como podremos comprobar en este trabajo.

El inglés es una herramienta imprescindible para la vida social y laboral de hoy en día, ya que es un medio que ofrece multitud de posibilidades. Es cierto que en el periodo de prácticas del Grado en Educación Primaria, me he dado cuenta de que es una de las asignaturas que más dificultades ofrece a los alumnos, por eso mediante este Trabajo de Fin de Grado planteo una manera diferente de enseñanza de esta lengua extranjera para que su adquisición sea más sencilla y no cree un sentimiento de rechazo hacia ella por parte del alumnado.

Pero, ¿hasta qué punto es cierto que el juego y la dramatización solamente se pueden considerar como algo sin fundamento didáctico? ¿Realmente no se puede hacer un cambio en la metodología utilizada en un aula de Educación Primaria, teniendo en cuenta los cambios que se producen en la sociedad y las nuevas necesidades del alumnado? Con este trabajo se pretende demostrar que el aprendizaje del inglés puede llevarse a cabo de una manera didáctica a la vez que divertida y de forma sencilla con la introducción en el aula de lengua extranjera del juego dramático. A pesar de que se pueda creer que esta es una metodología innovadora, lo cierto es que el uso del juego como medio de aprendizaje ha estado siempre presente a lo largo de la historia, aunque no fuese de forma reglada, pues es un medio innato de descubrimiento y aprendizaje que tiene el ser humano por naturaleza.

Muchos son los estudios que se han realizado sobre el uso de las técnicas dramáticas en el ámbito de la educación a lo largo de la historia y en diferentes puntos del planeta. Este trabajo tiene como base algunos de ellos, enmarcándolos en la Educación Primaria y más concretamente en el uso de la dramatización y el juego en asignatura de lengua extranjera inglés.

El trabajo está formado por dos partes centrales: una parte teórica, donde se recogen las principales ideas de los estudios que he utilizado para la realización del mismo, adaptándolos al tema concreto del que consta mi trabajo; y una parte práctica en la que expongo cómo haría uso de las técnicas de dramatización a través del juego en la asignatura de lengua extranjera inglés en una clase de Educación Primaria, durante un curso escolar.

2. JUSTIFICACIÓN

Bajo mi punto de vista, la creatividad es una de las mejores herramientas con la que los maestros podemos contar ya que aportan numerosos beneficios para el desarrollo motriz, psicológico y social de los niños. La dramatización es una de las actividades creativas que más posibilidades ofrece a la hora de aplicarla en el aula porque abarca muchos ámbitos al mismo tiempo. Creo que la introducción de metodologías innovadoras y diferentes a lo que los niños están acostumbrados a recibir es un buen camino para que aprendan de una forma más amena, flexible y centrada en las necesidades individuales de cada uno. En este caso he elegido la dramatización y el juego porque teniendo en cuenta su planteamiento en un aula de lengua extranjera inglés, creo que es el tipo de actividades que mejor trabaja las dificultades más comunes con las que se encuentran los niños españoles a la hora de aprender inglés: la pronunciación y la adquisición de vocabulario para su posterior uso en una situación comunicativa cotidiana con la que se pueden llegar a encontrar.

El presente trabajo trata de reflejar la adquisición, por mi parte, de las principales competencias que se trabajan a lo largo del Grado en Educación Primaria, así la más importante es la adquisición de una capacidad de atención educativa al alumnado de Educación Primaria y elaborar y seguir la propuesta pedagógica que queda recogida en el Artículo 16 de la ley Orgánica 2/2006 del 3 de mayo en relación con la Educación Primaria; esta competencia queda reflejada a lo largo de todo el trabajo en diversos puntos que se desarrollan en él, pero sobre todo en la propuesta de actividades de la parte práctica, donde planteo una propuesta metodológica adaptada al cuarto curso de Educación Primaria.

Otra competencia que se adquiere en el grado es el conocimiento de las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza-aprendizaje respectivos; esta competencia queda reflejada sobre todo en el aspecto interdisciplinar, haciendo referencia al uso de la dramatización en todas las áreas que componen el currículo.

También se hace referencia a abordar con eficiencia situaciones de aprendizaje de las lenguas en contextos multiculturales y plurilingües y fomentar la lectura y el comentario crítico de los textos de los diversos dominios científicos y culturales contenidos en el currículo escolar; esta competencia se desarrolla en la parte práctica del trabajo, a través del uso del juego dramático creando diferentes situaciones comunicativas que se le plantea al alumnado.

Se trabaja el diseño y regulación de espacios de aprendizaje en contextos de diversidad que atiendan a la igualdad de género, equidad y respeto a los derechos humanos que conforman los valores de la formación humana mediante el propio uso del juego, ya que es un elemento integrador que pone en un mismo plano a todos sus participantes.

La competencia: fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos se desarrolla por ser el juego dramático un medio de resolución de conflictos por ofrecer a alumnado diversos puntos de vista sobre un mismo tema.

Otra competencia que se debe adquirir a lo largo del Grado es: Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida, que queda presente por el propio planteamiento del uso de la dramatización y el juego en la lengua extranjera, adaptándose a las nuevas necesidades que reclama el alumnado en cada momento, necesidades que vienen dadas por la sociedad en la que les toca vivir y la posibilidad que ofrece la dramatización por su aplicación en todas las áreas del currículo.

La competencia que hace referencia a valorar la responsabilidad individual y colectiva en la consecución de un futuro sostenible se hace patente mediante la aplicación del juego dramático en el aula por la característica de carácter cooperativo que en el juego va implícita para conseguir los objetivos que se marcan. El trabajo en equipo que van a tener que desarrollar a lo largo de toda su vida, en su día a día por el mero hecho de vivir en sociedad, y posiblemente en su futuro trabajo, así pues este es el mejor método con el que los alumnos pueden empezar a tener en cuenta el aspecto y la utilidad del trabajo en equipo.

Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes; en este proyecto queda reflejado el aprendizaje autónomo tanto del profesor, buscando y aplicando las mejores técnicas de dramatización adaptadas a las necesidades del grupo-clase y al contenido del momento, como por parte del alumnado por el aprendizaje de contenido teórico que adquiere durante el desarrollo de la actividad; y el aprendizaje cooperativo, como ya se ha explicado anteriormente, por la interacción que se produce durante el desarrollo de la actividad. Esta competencia queda plasmada por el planteamiento en la parte práctica la introducción en el aula de lengua extranjera una práctica poco habitual en un contexto real.

En relación con las asignaturas del grado de Magisterio de Educación Primaria, la dramatización ha estado presente en algunas asignaturas, como por ejemplo inglés (B2 y C1), en algún trabajo evaluable. A pesar de su trabajo de forma práctica, he echado en falta su estudio como contenido propio, que podría encajar en alguna asignatura como por ejemplo potencial educativo de lo corporal o en educación física. Es un contenido al que no se le presta mucha atención y que puede ser muy beneficioso para nuestro futuro como maestros de Educación Primaria, en cualquiera de sus especialidades.

A lo largo de toda carrera se ha dejado muy claro que la capacidad de trabajo en equipo es imprescindible hoy en día, y mucho más en educación, dada la propuesta interdisciplinar que se plantea en las leyes educativas, por la cual debes estar en contacto con los docentes de las otras áreas para la puesta en práctica de un proyecto educativo común. Esta es una de las habilidades que más patentes quedan en este trabajo ya que el trabajo en equipo es una de las principales características tanto del juego como de la dramatización, mediante los cuales los niños van desarrollando esta habilidad de trabajo cooperativo y la capacidad de aceptar y llevar a cabo las propuestas de los demás.

3. OBJETIVOS

- Aclarar los conceptos referentes a la dramatización.
- Definir el concepto de juego y sus características.
- Revisar la presencia de la dramatización en las legislaciones educativas españolas.
- Profundizar en el uso de los juegos dramáticos como parte de una metodología de enseñanza-aprendizaje en el aula de lengua inglesa en Educación Primaria.
- Plantear una propuesta metodológica con juegos dramáticos en una clase de lengua extranjera inglés en Educación Primaria.

4. MARCO TEÓRICO

DRAMATIZACIÓN. CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS

Muchos han sido los términos que a lo largo de la historia se han utilizado para designar a la dramatización. Esta variedad de palabras para hacer referencia a un mismo concepto puede crear confusión. Para evitar este error, en primer lugar voy a dejar bien definido el concepto de dramatización.

Pérez y Gil Mármol (2010) definían dramatización como una representación o rememoración de experiencias vividas o inventadas. Motos (1992) define dramatizar como dotar de estructura dramática a algo que en principio no lo tiene, como puede ser un poema o una canción, modificando su forma originaria y adaptándola al esquema dramático; entiende drama como desarrollo integral y comunicación interpersonal.

Teniendo en cuenta el conjunto de estas definiciones la dramatización se entiende como una representación creativa de actividad cotidiana, donde la importancia está en el proceso que se desarrolla de manera espontánea, siempre con la supervisión de un adulto que la dirige.

Un punto muy importante a tener en cuenta a la hora de entender el concepto de dramatización es, como ya marcaron Cervera (1981) y Pérez (2004), la diferencia de la dramatización con el teatro. En este último la importancia no recae en el proceso de preparación, como es el caso de la dramatización, si no que le da más importancia al resultado final, a la representación en sí misma ante un público.

Otra diferencia que podemos establecer en cuanto a la dramatización y el teatro, como marca Motos (1996), es que en la dramatización el papel de espectador y actor son intercambiables, mientras que en el teatro son fijos.

Como bien apunta Motos (1996), la dramatización es usada en la educación como una técnica o un instrumento para la enseñanza. Las técnicas dramáticas abarcan a la vez aspectos cognitivos, afectivos y psicomotrices, además de fomentar la educación en valores e incrementar la motivación de los alumnos por ser un medio poco frecuente en el aula. Tejina (1994) remarca además de esto la posibilidad que ofrece la dramatización de trabajar simultáneamente la expresión lingüística, expresión corporal, expresión plástica y expresión musical.

La dramatización siempre está compuesta por los siguientes elementos del esquema dramático¹:

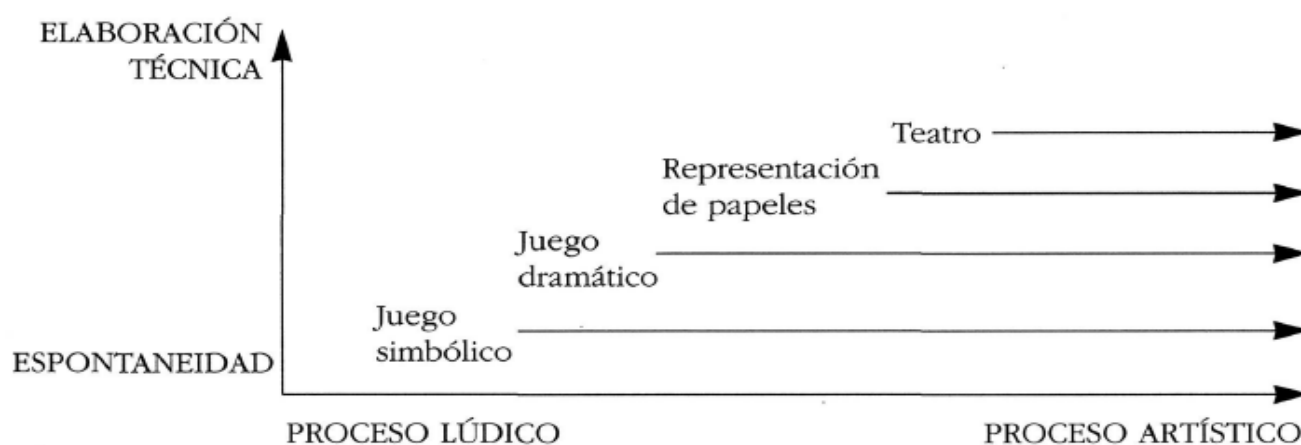
- **Personaje:** Quien realiza la acción.
- **Conflicto:** problema o enfrentamiento entre dos fuerzas antagónicas.
- **Espacio:** hay dos tipos, espacio escénico, que es el escenario propiamente dicho; y el espacio dramático, que es el lugar donde transcurre la acción.
- **Tiempo:** hace referencia a la duración y a la época. Dentro de la duración hay que diferenciar entre tiempo dramático, que es el tiempo que dura la representación, y tiempo de ficción, que es el tiempo real que duraría la acción.
- **Argumento:** La historia que se narra.
- **Tema:** idea o ideas centrales de la representación.

Boquete (2011) recoge en su estudio las siguientes técnicas de dramatización:

- **Teatralizaciones o improvisación.** Hace referencia a actividades en las que se da una estructura dramática a algo que en principio no lo tiene, como puede ser un poema o una canción. Estas actividades permiten la interacción entre alumnos, enriquecimiento de vocabulario y desarrollo creativo y personal. La improvisación está más relacionada con la agilidad para reaccionar verbal y gestualmente, sin premeditación, a partir de un tema, personajes, lugar y situación propuestos. Se puede partir de una palabra, tema, imagen o incluso un sonido para dar pie a la representación o improvisación.
- **Mímica.** Comunicación no verbal mediante la utilización de signos no verbales, la expresión de la cara, movimiento de manos etc. En este tipo de actividades hay que tener en cuenta la universalidad de algunos signos y los diferentes significados de algunos de los gestos dependiendo de la cultura en la que se realizan. Pueden ser introducción de un tema que no se conoce muy en profundidad por la ausencia de necesidad de conocimiento de vocabulario. Son actividades muy propias para trabajar la función fática del lenguaje.
- **Juegos de role play.** Son actividades que consisten en reproducir una situación comunicativa con un número fijo de participantes, con temática libre. Canssany, Luna y Sanz (1994:157) encuadran los juegos de role play como actividades que definen una situación comunicativa, pero no el lenguaje a usar, se realiza de forma espontánea y con cierta improvisación, no es necesaria una escenificación final y permite la utilización de materiales complementarios.

¹ Motos, T (2013-2014) *Psicología de la dramatización*.

A la hora de su uso en el aula hay que tener muy en cuenta las edades de los alumnos a los que va dirigida la actividad dramática, puesto que existen diferentes tipos de dramatización dependiendo del desarrollo evolutivo del grupo. Este sistema ya fue definido por Motos (1996), donde deja claro el inicio de la dramatización como un juego simbólico, que va evolucionando hasta llegar a un juego dramático, para posteriormente entrar en la representación de papeles hasta llegar al teatro propiamente dicho. Aquí expongo un cuadro, con el que se puede llegar a entender más fácilmente esta idea, en el que se tiene en cuenta la estructuración y la libertad por un lado, y por el otro el proceso lúdico que avanza hasta un proceso puramente artístico².



CICLO	1.º 2.º	1.º 2.º 3.º	1.º 2.º	
ETAPA EDUCATIVA	EDUCACIÓN INFANTIL	EDUCACIÓN PRIMARIA	EDUCACIÓN SECUND. OBL.	BACHILLERATO
EDAD	0	6	12	16

² Motos, T. (1996,127) *Las formas dramáticas y el desarrollo evolutivo del niño*.

Las características de cada una de estas formas dramáticas son³:

Juego simbólico	Juego dramático	Representación de papeles (role play)	Teatro
<ul style="list-style-type: none"> - Se rigen por el principio del “como si”. - Con la imaginación el niño transforma la realidad a su parecer. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego simbólico sometido a reglas. - Actividad grupal basada en improvisación sobre un tema previamente seleccionado y enmarcado, creando un espacio de juego diferente a la realidad. -No hay separación entre actor y espectador. - Nunca faltan los elementos esenciales de la dramatización. -Se utilizan objetos, vestuario, maquillaje etc. - Actividad apropiada para niños entre los 5 y 12 años. 	<ul style="list-style-type: none"> - Recrear, de forma improvisada, situaciones planteadas tal cual lo haría uno mismo o un determinado personaje. -Se diferencia actor-espectador. - Formado por actor, situación y función de aprendizaje. - Precisa alto nivel de empatía. -Apropiada para niños entre 10 y 12 años. 	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad que persigue el producto. - Se precisan ensayos para obtener buenos resultados escénicos. - Roles muy marcados (actor, director, escenógrafo...) - Requiere espectadores. - Propio para niños a partir de 12 años.

³ Motos, T (2013-2014) *Psicología de la dramatización*.

Una división muy similar hicieron años después Navarro y Mantovani (2012) con su “sistema evolutivo del teatro por etapas”⁴, según el cual los niños pasan por las siguientes etapas:

1. Etapa previa (3-5 años). Se caracteriza por la acción individual y espontánea y el uso del juego simbólico que poco a poco deja paso a la imitación de roles.
2. Primera etapa (5-9 años): El juego dramático propiamente dicho. Esta es la etapa en la que el juego dramático tiene protagonismo. En estas edades empiezan a jugar en grupos. El juego se caracteriza por una menor presencia del adulto dirigiendo el juego y mayor autonomía de los niños y niñas a la hora de elegir el tema del juego.
3. Segunda etapa (9-13 años): Dramática creativa. Etapa en la que se desarrolla la obra o situación dramática, donde cada niño se identifica con un personaje y construye un argumento oral con sus compañeros. El papel del maestro o maestra en esta etapa consiste en mantener el ritmo de la clase, establecer un orden de presentación de grupos, colaborar en la construcción de escenografías e impulsar a los grupos más rezagados.
4. Tercera etapa (13-18 años): Creación y montaje de textos. Etapa de paso de los alumnos por los diferentes roles técnicos teatrales. De esta manera los jóvenes desarrollan una amplia batería de recursos expresivos.

⁴ Hay que tener en cuenta que ellos toman el concepto de teatro en el mismo sentido que aquí yo trato el de dramatización.

JUEGO. CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS

Entendemos por juego, según la RAE⁵: diversión o ejercicio recreativo sujeto a ciertas reglas. Boquete (2001) define el juego como actividad en la que los jugadores colaboran o compiten entre sí para alcanzar un objetivo concreto, siguiendo las normas establecidas y sin salirse de ellas. Estas reglas asignan un papel a cada participante en un momento concreto para intervenir.

Como bien comenta Cuartillas (2005), la principal finalidad del juego es conocer el mundo y conocerse a sí mismos.

Aristóteles (S. IV a.C- 1996) defendía que se debe estimular a los niños a que jueguen a lo que tendrán que hacer frente cuando sean mayores, por ejemplo oficios o las niñas a jugar con muñecas como si fueran mamás.

El juego está presente a lo largo de toda nuestra vida. Es uno de los elementos más representativos en la vida de un niño⁶. Ayuda a pasar de un estado de inmadurez emocional a otro de madurez mediante la vivencia y participación directa de nuevas situaciones y experiencias y así adquirir conocimientos y destrezas útiles para nuestro desarrollo.

Piaget (1977, 127 a 272) apoya esta idea de la presencia del juego desde los primeros meses de vida y hace una división en estadios según la evolución del juego se da a la par que el desarrollo del niño, para hacer frente a las necesidades de cada momento:

- 1er estadio (0 – 1 mes): Todavía no se da juego, ya que el niño sólo realiza actividades reflejas.

- 2º estadio (1-4 meses): Se empieza a desarrollar una base del juego. Se usa como medio de adaptación a su entorno.

- 3er estadio (4-8 meses): Empieza la manipulación de objetos. Crean situaciones de causa-efecto, por ejemplo pulsar un botón y que aparezcan luces y suene una música.

-4º estadio (8-12 meses): El niño empieza a usar esquemas de juegos conocidos para hacer frente a situaciones nuevas.

-5º estadio (12-18 meses): Imitación sistemática. Juega a través de la imitación de lo que observa a su alrededor.

⁵ "Juego". En el diccionario de la Real Academia de la Lengua (Edición: Espasa Calpe, 2006, pág. 858). Madrid, Real Academia Española.

⁶ "Al juego se le puede entender como la actividad corporal natural más importante de la vida del niño, pues en su práctica efectúa movimientos globalizadores para los que necesita intuición, destreza, equilibrio y un aporte de energía que facilite su realización" (Bravo. A., 1999,21)

-6° estadio (18-24 meses): paso del juego motor al juego simbólico. Genera representaciones en ausencia del acto o modelo que imita.

Así pues, el juego es una manera innata de aprender, mediante la capacidad del ser humano de experimentar y apropiarse de lo que le rodea de forma placentera. Es un mecanismo de adaptación y de aprendizaje en relación con la cultura y realidad en la que crece el niño. Por esto, hay que tener muy presente la relación entre juego, edad y capacidad de expresión oral a la hora de plantear los juegos.

El juego siempre se ha concebido como algo poco útil, didácticamente hablando, pero lo cierto es que muchos autores aseguran su efectividad en el aula. Núñez (2007) defendía que el uso educativo del juego favorece el desarrollo integral del sujeto gracias a su capacidad lúdica, ya que ayuda a desarrollar estructuras psicológicas globales: cognitivas, afectivas y emocionales, junto a las experiencias sociales que el niño ya posee. Añade que el juego obliga a usar destrezas físicas y mentales, actividades que les ayuda a ser creativos y aporta a los participantes confianza en sí mismos y en sus capacidades.

Para Slade (1978:54), el juego es la raíz de la expresión dramática infantil. El niño descubre experiencias a través de los juegos por su capacidad para aprovechar cada instante al máximo y aprender de ellos.

Motos (1996) marca que para que una actividad sea considerada juego tiene que:

1. Implicar acción: Invitar al movimiento y a la acción al conjunto del grupo.
2. Ejercitar la imaginación: iniciar a los alumnos a que vayan más allá de las directrices establecidas, que descubran nuevas posibilidades por ellos mismos.
3. Permitir la expresión lingüística y paralingüística.
4. Incluir nuevas adquisiciones junto con aprendizajes anteriores.

Tras aclarar el concepto del juego, a continuación expongo las funciones del juego en el desarrollo del niño⁷:

1. Aporta un **progreso cognitivo** gracias a al fuerte papel integrador que el juego ejerce entre los niños.
2. Ayuda al desarrollo de la **competencia lingüística**, tanto en su adquisición como en su ampliación.
3. Favorece el **aprendizaje moral y la socialización**, participando en situaciones sociales y por la necesidad de acuerdos para un correcto desarrollo del juego.
4. **Afirmación de la identidad y del estereotipo sexual.**
5. **Consecuencias pedagógicas**, pues el juego puede ser una base sobre la que es posible edificar la intervención educativa.

Dentro de la escuela, el juego motiva un aprendizaje diferente por el componente lúdico que el juego conlleva. El juego proporciona estimulación, variedad, interés, concentración y motivación (Moyle, 1990). Además de ello, atrae el interés del niño por su capacidad de ofertar la posibilidad de experimentar nuevas opciones sin miedo al error ni al ser juzgados, puesto que cuando el juego termina, todo vuelve a la normalidad, a pesar de que los aprendizajes adquiridos sigan patentes en el niño. El error no tiene consecuencias negativas, así pasa de actividades sencillas a más complejas conforme avanza en su aprendizaje, ofreciendo la posibilidad de que prueba ideas sin ningún tipo de compromiso.

Una de las ventajas del uso del juego en el ámbito educativo es la facilidad que ofrece para crear grupos y situaciones adaptadas a las características y necesidades del grupo y el aumento considerable que aporta al tiempo de la práctica directa por parte de los alumnos. Por otra parte, son pocas las actividades que permiten la práctica de las destrezas orales de una forma real y con implicación 100% directa de los alumnos, objetivo que si que se consigue a través del juego.

⁷ Tejerina (1994, de 79 a 100)

Para acabar con este apartado, aquí presento diez tipos diferentes de juego que suelen practicar los niños:

1. JUEGOS DE PRESENTACIÓN

Este tipo de juegos muy simples que sirven para una primera toma de contacto exponiendo el nombre y unas mínimas y sencillas características. Estas dinámicas rompen la rutina de las formas de presentación tradicionales. Estos juegos forman un clima y situaciones de comunicación sencillas de forma horizontal y recíproca, posibilitando el uso de lengua oral.

2. JUEGOS CON SENTIDOS

Los juegos con sentidos pueden ayudar a los niños a descubrir nuevas sensaciones que nunca antes habían experimentado o aprender nuevas cuestiones que trabajadas de otra forma pasan desapercibidas. Cada uno de los cinco sentidos puede ser trabajado independientemente o en conjunto según las necesidades del momento. Este tipo de juegos ayudan también a la integración de la diversidad, ya que se pueden trabajar de forma que los niños se pongan en el papel de un invidente o un sordo y así conocer cómo se siente y agudiza los otros sentidos aprendiendo la importancia de cada uno de ellos.

3. JUEGOS DE PANTOMIMA

Juegos que se desarrollan con el uso del gesto, movimiento y expresión corporal. Este puede ser acompañado por música o sonidos de ambiente. Hay diferentes tipos de pantomima, dependiendo de los participantes que se tenga y el lugar donde ser realizada.

4. JUEGOS CON HISTORIAS

Los juegos con historias tienen diferentes versiones o formas de llevarse a cabo, la más común es que los niños plantean una situación y ellos mismos crean su propia historia o tiene una como base la cual adaptan a su voluntad. Este tipo de juegos son un gran apoyo para el desarrollo de la creatividad de los niños.

5. JUEGOS CON SONIDOS

Los juegos con sonidos pueden ser utilizados de dos maneras diferentes: como ambiente para crear una situación; o como sinónimo de algo, por ejemplo de una palabra o una acción. También se pueden encuadrar en este apartado los juegos tradicionales de canciones ya sea para la comba o palmadas.

6. JUEGOS CON DECORADOS

Cualquier elemento puede ser un buen componente o elemento motivador del juego. Los decorados forman una parte esencial del juego, y mucho más del juego dramático, ya que ambienta la situación y da pie a diferentes situaciones. Algo tan simple como un globo puede crear multitud de juegos en diferentes situaciones. Otra manera de trabajar con juegos con decorados es que los niños hagan los decorados que se van a utilizar.

7. JUEGOS CON MÁSCARAS

Las máscaras son un elemento clave en el mundo de los juegos. Ayudan a tapar la verdadera identidad del que está jugando, ya que la mayor marca de identificación del ser humano es el rostro, y así es mucho más fácil para él o ella meterse en el papel, dejando fuera la vergüenza y el temor al ridículo. Facilita también la ambientación del juego.

8. JUEGOS CON MARIONETAS

Los juegos con marionetas son un recurso perfecto, al igual que las máscaras, para minimizar el sentido del ridículo. Sobre todo es un buen método para expresar sentimientos, ya que la marioneta se convierte en el acto del juego en una extensión del niño mediante el cual el niño expresa todos sus pensamientos de una forma libre y sin prejuicios, pero en el momento en que abandona la marioneta y el juego termina todo se queda con la marioneta. En este bloque también podemos tener en cuenta los juegos con muñecos, peluches, coches o cualquier tipo de juguete manipulable.

9. JUEGOS CON TRAJES DE DISFRACES

Los disfraces son un complemento de apoyo para el cambio del rol habitual que realiza el niño en su día a día y cambiarlo por otro que de otra manera no podría realizar, por ejemplo de pirata, de payaso o incluso diferentes situaciones sociales a la suya: niño rico o niño pobre o el papel de un niño con algún tipo de discapacidad. Es una buena oportunidad para que los alumnos encuentren diferentes puntos de vista sobre un mismo tema y así formar su propia personalidad más asentada en sus propios pensamientos y experiencias, no sólo por lo que oiga en casa o en la calle.

10. JUEGOS CON TEXTOS

El uso de juegos con textos puede ser un buen sistema para potenciar la animación a la lectura y así los niños estén en contacto con una amplia variedad de textos y puedan formar sus propios gustos a la vez que su cultura general evoluciona. Un tipo de juego con textos sería la lectura de un cuento o historia a la par que los niños simulan lo que se lee.

EL USO DE LA DRAMATIZACIÓN EN EL AULA DE INGLÉS EN EDUCACIÓN PRIMARIA.

Una vez conocidos los dos términos principales que se abordan en este TFG, en este punto hago referencia a su uso en el aula de Educación Primaria, y más concretamente en el área de inglés.

Voy a empezar realizando un pequeño análisis de la presencia e importancia que se le ha dado a la dramatización en las leyes educativas en España. Ya desde 1970 con la Ley General de Educación se utilizó el concepto “dramatización” formando parte del área de Educación Artística. Con la LOGSE (1990) la dramatización se reconoció como un ámbito propio dentro del área de Educación Artística, junto a la plástica y a la música en Educación Primaria. Con la LOE (2006), la dramatización pasa al área de educación física bajo el nombre de “Actividades físicas artístico-expresivas” en el bloque III de los contenidos. Para finalizar, en la última ley educativa española, LOMCE (2014), este tipo de actividades vuelven a pasar a un segundo plano, siendo parte de una de las asignaturas consideradas por esta ley “asignaturas específicas”: Educación Física, encuadrándola en una de las cinco situaciones motrices que en ella se describen: Acciones motrices en situaciones de índole artística o de expresión, introduciendo en concepto “juego dramático” en su identificación. Así queda definida en esta ley:

“e) Acciones motrices en situaciones de índole artística o de expresión. En estas situaciones las respuestas motrices requeridas son de carácter estético y comunicativo y pueden ser individuales o en grupo. El uso del espacio, las calidades del movimiento, así como los componentes rítmicos y la movilización de la imaginación y la creatividad en el uso de diferentes registros de expresión (corporal, oral, danzada, musical), son la base de estas acciones. Dentro de estas actividades tenemos los juegos cantados, la expresión corporal, las danzas, el juego dramático y el mimo, entre otros.”⁸

Más allá, Courtney (1968: 58) lo planteaba, no como una asignatura más, sino como una disciplina que engloba todas las ramas del saber presentes en el desarrollo completo de los niños y las niñas⁹.

⁸ Ley Orgánica 8/2013, 9 de Diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) (BOE núm. 52, 1 de Marzo de 2014) Pág.. 19407.

⁹ “El drama educativo utiliza eclécticamente cada una de las disciplinas en un cuerpo unificado de conocimiento para que pueda llevarnos a comprender la naturaleza de la experiencia. Reúne muchos aspectos de estudio no relacionados hasta ahora: aspectos de filosofía [...], de psicoanálisis [...], de sociología [...], psicología social [...], con la cognición y la psicolingüística [...]. Y acercándonos al teatro, aspectos de matemáticas, física, ingeniería, estética y otros campos de estudio [...]” (Courtney, 1968:58)

El uso de la dramatización como herramienta de la enseñanza no es una novedad. Este método se ha usado a lo largo de la historia, a pesar de que hoy lo entendamos como algo innovador. El actual interés, aunque todavía inmaduro, de lo creativo como herramienta educativa hace que la dramatización esté día a día más presente en las aulas, desde Educación Infantil hasta Educación Secundaria. Además la dramatización es una de las herramientas más completas por su posible uso tanto en el terreno teórico como en el práctico en cualquiera de las áreas del curriculum, sobre todo en Educación Primaria, donde su uso puede ser más frecuente.

El uso de la dramatización tiene como objetivo principal el desarrollo de las siguientes capacidades¹⁰:

- Capacidades cognitivas: conciencia de uno mismo y de sus propias posibilidades frente a la ejercitación del lenguaje.
- Capacidades afectivas: desarrollo de la autoestima y expresión libre de los sentimientos en el trabajo en equipo.
- Capacidades lingüísticas relacionadas con la comunicación y expresión oral.
- Desarrollo de vocabulario y construcción lógica de frases.
- Capacidades sociales de comunicación y representación.

Las principales ventajas de introducir la dramatización en el aula de educación primaria, según Cervera (1994:18) son:

- Favorecer la comunicación
- Desinhibir al estudiante y prepararlo para una comunicación más eficaz en variados contextos.
- Promover el aprendizaje de habilidades no lingüísticas
- Poner a los alumnos en contacto con situaciones no conocidas por ellos, desde el punto de vista experimental
- Desarrollar la imaginación
- Ejercitar la creatividad y la expresión
- Requiere trabajar en equipo y por tanto aprender en colaboración con otros
- Crear un clima relajado y distendido en el aula
- Mejorar la motivación a través del componente lúdico y la diversión

¹⁰ Arroyo (2003:60)

Usada correctamente, la dramatización puede aportar beneficios en el aprendizaje de determinadas destrezas lingüísticas en la lengua extranjera, por ejemplo en la fluidez en situaciones de interacción lingüística, el aprendizaje de funciones comunicativas, de vocabulario, de pronunciación y otros aspectos, sobre todo orales en diversos contextos. Además, su componente lúdico ayuda a aumentar la motivación de los alumnos en el aprendizaje de una lengua extranjera, por que se sienten partícipes de su propio aprendizaje de manera divertida en una atmósfera relajada de interacción con los compañeros y el profesor

Pero además del desarrollo que la dramatización aporta a la competencia comunicativa, también ayuda a desarrollar otros aspectos muy importantes para los alumnos de Educación Primaria que están relacionados con el aprendizaje de una lengua extranjera; el recurso dramático ayuda a:

1. El **desarrollo social y personal**, potenciando sus capacidades expresivas.
2. **Fomenta la creatividad** porque el estudiante hace frente a nuevas situaciones y respuestas comunicativas utilizando todos los recursos lingüísticos y corporales que tenga a su alcance. Hay que aclarar que esta creatividad debe estar controlada para que no se llegue a la improvisación y se den situaciones que no se puedan resolver o creen confusión en vez de aclarar contenidos.
3. **Suele conllevar el aprendizaje cooperativo y el sentimiento de grupo** que ayuda al desarrollo de la inteligencia interpersonal y habilidades sociales, es una mezcla de personal y social, ya que se debe tener confianza en uno mismo y en los demás.
4. **Desarrollo de la competencia comunicativa** para poder relacionarse mediante la expresión oral que ayuda y facilita la vida en sociedad, siendo un medio imprescindible para conocer y tener una vida social sana, que a la vez hace que se crezca como persona ampliando sus campos de conocimiento y formas de ver el mundo.
5. **Recurso de resolución de conflictos**, por que al asumir un papel amplía su forma de entender las cosas y es más fácil ser empático, lo que ayuda a la hora de resolver cualquier problema; este punto también puede ser muy útil para el profesor con el fin de conocer el motivo de determinadas acciones y buscar medios para solucionarlos, cuestión que sería muy difícil llevar a cabo sin un uso correcto de la lengua en su forma oral.

6. El componente lúdico que contiene la dramatización ayuda a los niños a **entender el mundo y experimentar ideas de forma diferente y segura**, sin miedo al error, a ser juzgados o al fracaso. El niño aprende más con la práctica y la implicación directa, esto lo facilita la dramatización. Hay que destacar, como ya marcó Fleming (1994), la naturaleza motivadora del drama debido a su tendencia a jugar que permite al niño experimentar y entender el mundo de manera segura, sin miedo al error, fracaso o a ser juzgados, ya que el propio niño queda fuera del papel que está representando, se basa en un “como si”. En el caso de su uso en el aula de lengua inglesa es un factor que tiene mucho peso, ya que una de las principales carencias en España respecto a esta asignatura es la pronunciación muchas veces motivada por la vergüenza; de este modo, a través de la dramatización este retraimiento es menor porque el niño se escuda en que está interpretando un papel y no es él mismo, pero los beneficios y progresos quedan asentados en él.
7. **Enriquecimiento del campo léxico**, aumentando su vocabulario, afianzando el que ya se conoce y en muchas ocasiones sacando a la luz vocabulario pasivo que se tiene y que por su nulo o poco uso va quedando en el olvido, así con las diferentes situaciones comunicativas que se pueden plantear mediante el drama puede ser usado para recordarlo y no llegar a olvidarlo.

Slade (1978) apoya la idea de que la dramatización debe ser considerada tan importante como cualquier otra asignatura del currículum, y marca que la función del profesor no es tanto enseñar las destrezas de la representación, si no ayudar al niño al descubrimiento de su propio yo.

Como ha quedado claro en la anterior parte del marco teórico, en las edades de Educación Primaria el tipo de dramatización más conveniente apoyada por varios autores¹¹ es el **juego dramático**, por el nivel de desarrollo del niño y sus características.

¹¹ Tomás Motos (2013-2014), Rosario Navarro y Alfredo Mantovani (2012)

5. PARTE PÁCTICA

PROPUESTA METODOLÓGICA

En esta parte del TFG planteo una propuesta metodológica centrada en el uso del juego dramático en Educación Primaria, teniendo en cuenta los datos recogidos en el marco teórico que se ha presentado anteriormente.

Esta propuesta metodológica está enmarcada en el área de lengua extranjera inglés en un aula de 25 alumnos de 4º de Educación Primaria en el colegio en el que realicé el PRACTICUM II, CEIP Doctor Azúa., en Zaragoza capital, en una zona muy bien situada dentro de la ciudad, con un alumnado cuyas familias tiene un nivel socioeconómico medio-alto. Dentro de este grupo-clase contamos con un alumno con síndrome Down sin ningún problema de integración y capaz de producir mensajes sencillos en inglés mediante repetición, por lo que a pesar de que no entienda el idioma se puede contar con él como participante en todas las actividades, trabajando así también la educación en valores y siendo todos alumnos partícipes de la gran diversidad de personas que nos podemos encontrar en la sociedad actual.

Aquí planteo una serie de actividades de juego dramático en cada una de las unidades didácticas que se desarrollan a lo largo de un curso escolar, teniendo como guía el vocabulario y gramática que se estudia en cada unidad didáctica del libro de texto: *SURPRISE! 4* Edit. Oxford university press. La principal finalidad de estas sesiones es que los alumnos trabajen su competencia comunicativa en la lengua extranjera inglés de una forma práctica y directa simulando situaciones comunicativas en las que se pueden llegar a encontrar. Mediante el trabajo de esta competencia también se trabajan otros aspectos como el vocabulario, la gramática, trabajo en equipo o educación en valores. Las actividades se plantearán de forma que los alumnos no se sientan evaluados, pero se tendrá en cuenta para evaluar el progreso de cada uno en la comunicación y expresión oral, quitando importancia al resultado de la representación e insistiendo en una correcta pronunciación, buen uso del vocabulario y la correcta utilización de la gramática durante el desarrollo de cada situación comunicativa que se plantee.

Las actividades serán grabadas con videocámara para posteriormente mostrárselo a los alumnos, sin marcar ningún fallo, simplemente para que se vean desde fuera y ellos mismos reflexionen sobre cambios o aspectos que deben cuidar, a la vez que también son conscientes de sus progresos a lo largo del curso.

UNIT 1: A REAL COWBOY

Esta unidad didáctica está dedicada a los deportes y al *present simple tenses*. En la sesión dedicada al juego dramático se llevarán a cabo las siguientes actividades:

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - Sports - Present Simple tenses 	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar el vocabulario de la unidad y el tiempo verbal aprendido en la unidad - Trabajar en equipo - Usar la competencia comunicativa
MATERIALES	PARTICIPANTES
- Ninguno	- Clase dividida en 6 grupos
DESARROLLO	
<p>Por grupos, cada uno debe elegir un deporte estudiado en la unidad y plantear una situación comunicativa referente a ese deporte, pero cuando vaya a ser nombrado, los alumnos deben sustituirlo por una palabra inventada. Los demás equipos deben adivinar de qué deporte se trata.</p>	

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Sports</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar el vocabulario de la unidad y el tiempo verbal aprendido en la unidad - Trabajar en equipo - Desarrollar la imaginación - Usar medios de expresión diferentes a la comunicación oral
MATERIALES	PARTICIPANTES
- ninguno	- Clase dividida en 6 grupos
DESARROLLO	
<p>Cada equipo forma una fila recta. Cada miembro de cada equipo elige un deporte sin repetir, excepto uno. Una vez elegidos, a la señal, el participante de cada equipo que se ha quedado sin elegir deporte, se pondrá delante del primer compañero que está en fila, quien le hará la mímica del deporte que ha elegido. Cuando lo adivine pasa al siguiente compañero. Así sucesivamente hasta que llegue al último y lo adivine. Todos los equipos juegan al mismo tiempo.</p>	

UNIT 2: BATHTIME FOR FIFI

Los temas centrales de esta unidad didáctica son las partes del cuerpo y los animales, y la gramática estará centrada en el verbo *have got*. Las actividades dramáticas de esta unidad están basadas en juegos con máscaras y con sonidos. En la sesión destinada al juego dramático en esta unidad didáctica se desarrollarán las siguientes actividades:

CONTENIDOS	OBJETIVOS
- <i>Animals</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar el vocabulario aprendido en la unidad - Desarrollar la imaginación - Aprender a trabajar en equipo aceptando y asumiendo las aportaciones de los demás
MATERIALES	PARTICIPANTES
- Máscaras: cartón o papel.	- Toda la clase
DESARROLLO	
<p>Todas las palabras aprendidas durante la unidad estarán escritas en papeles metidos en una bolsa. La actividad consiste en que un alumno coge un papel y comienza a representar una historia introduciendo el animal que le ha tocado ayudándose de una máscara para caracterizarlo. A continuación pasa a otro compañero que coge otro papel y sigue con la historia y así sucesivamente hasta que estén todos los alumnos en escena participando en la historia y caracterizados con la máscara del animal al que representan.</p>	

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Animals</i> - <i>Parts of the body</i> - <i>To have got</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar la estructuración correcta de frases interrogativas - Afianzar el vocabulario de la unidad
MATERIALES	PARTICIPANTES
- Máscaras: cartón o papel.	- Por parejas
DESARROLLO	
<p>Los alumnos colocados en círculo. El profesor asignará una máscara de animal a un alumno, sin que este sepa qué animal es. El alumno elegido se dirigirá a un compañero que le deberá describir el animal, sin nombrarlo, utilizando el verbo <i>have got</i>. El alumno elegido también podrá preguntar. Cuando lo adivine, el alumno que llevaba la máscara le dará otra a su compañero, que seguirá el mismo procedimiento.</p>	

UNIT 3. THE HUNGRY RAT

En esta unidad didáctica los alumnos adquieren vocabulario referente a comida y aprenden el uso de los verbos *there is/are* y *like* y también la estructura gramatical *Can I have some...?* Y utilizar las respuestas: *yes, of course; no, sorry* y *here you are*. Se usará el juego con decoración y texto. Para llevar a cabo su uso en el ámbito de las destrezas orales se realizarán las siguientes actividades:

CONTENIDOS	OBJETIVOS
- <i>Food</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar el vocabulario aprendido en la unidad - Ejercitar la memoria - Atender a los compañeros
MATERIALES	PARTICIPANTES
- Decoración: globos, papel, cartón, botellas...	- Toda la clase
DESARROLLO	
<p>Un alumno empieza diciendo “From Havana comes a boat loaded of...(a food)” y coloca la decoración que representa a la comida que ha nombrado en un barco de juguete. Así sucesivamente hasta que hayan participado todos los alumnos, intentando que ninguna decoración salga del barco de juguete.</p>	

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Food</i> - <i>There is/are</i> - <i>Can I have some...?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Ser capaz de desenvolverse en una situación cotidiana - Mantener una conversación - Trabajar en equipo ayudando a los demás y aprendiendo de las aportaciones de los compañeros - Practicar vocabulario y gramática de la unidad
MATERIALES	PARTICIPANTES
- Decoración: globos, papel, cartón, botellas...	- Clase dividida en 6 grupos
DESARROLLO	
<p>Los alumnos eligen un lugar relacionado con la comida (un supermercado, restaurante...) y recrear una situación comunicativa que se podría dar en ese lugar. Para simular la comida se hará uso de fotografías. Cada alumno interpretará el papel de alguno de los personajes que podrían encajar en la situación planteada.</p>	

UNIT 4. NIGHT AND DAY

La temática de esta unidad didáctica está centrada en las actividades diarias, la hora y repaso de los verbos aprendidos en unidades anteriores: *present simple tenses*, *have got* y *like*. En esta unidad las actividades versarán sobre juegos con disfraces e historias. Los juegos dramáticos que realizarán los alumnos en relación a los contenidos de esta unidad didáctica para desarrollar las habilidades comunicativas son:

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Daily routines</i> - <i>Present simple tenses</i> - <i>Can I have some...?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar el vocabulario de la unidad y el tiempo verbal aprendido en la unidad - Trabajar en equipo - Desarrolla la creatividad
MATERIALES	PARTICIPANTES
<ul style="list-style-type: none"> - Disfraz: telas o complementos 	<ul style="list-style-type: none"> - Clase dividida en 6 grupos
DESARROLLO	
<p>Por equipos redactarán un pequeño texto sobre las actividades que realizan desde que se levantan hasta que se van a dormir incluyendo las horas. Se les dará la opción de basarse en un personaje de un cuento infantil y tendrán que ir ataviados o con complementos que lo identifiquen. Una vez que esté el texto y la indumentaria preparada, un miembro del equipo irá leyendo el texto y los demás realizarán las actividades que se dicen. Todos los miembros del equipo deberán hacer mímica y también leer parte del texto.</p>	

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Daily routines</i> - <i>Present simple tenses</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar el vocabulario de la unidad y el tiempo verbal aprendido en la unidad - Trabajar en grupo la competencia comunicativa
MATERIALES	PARTICIPANTES
<ul style="list-style-type: none"> - Disfraz: telas o complementos 	<ul style="list-style-type: none"> - Individualmente
DESARROLLO	
<p>Por parejas o tríos, el profesor les dirá una rutina diaria y los alumnos deben improvisar una situación que pueda surgir qué es, sin mencionarlo, para que sus compañeros lo adivinen.</p>	

VARIANTE: Se puede complicar añadiendo palabras tabú que no pueden usar.

UNIT 5. OFF TO SCHOOL

En esta unidad didáctica los alumnos estudiarán los trasportes y vocabulario relacionado con el medio ambiente. Aprenderán también la estructura verbal *How do you go to school?*. La actividad relacionada con el desarrollo de las destrezas comunicativas que se llevará a cabo en esta será un poco diferente a las realizadas en las unidades anteriores, pero igualmente muy útil para el objetivo principal marcado para la realización de estas actividades. Para estas actividades utilizaremos el juego de marionetas.

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Transports</i> - <i>How do you go to school?</i> - <i>Present simple tenses</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar el vocabulario y gramática de la unidad - Aprender a expresarse a través de medios diferentes al propio cuerpo
MATERIALES	PARTICIPANTES
<ul style="list-style-type: none"> - Marioneta 	<ul style="list-style-type: none"> - Toda la clase
DESARROLLO	
<ul style="list-style-type: none"> - En círculo, un alumno tendrá la marioneta y se dirigirá a otro preguntándole: <i>How do you go to school?</i>, este le contestará usando presente simple tenses y la marioneta lo repetirá en tercera persona del singular. Seguidamente le cede la marioneta al alumno que ha contestado a la pregunta, que seguirá el mismo procedimiento hasta que hayan participado todos los alumnos. 	

UNIT 6. THE WOLF'S IN THE TOWN

Esta unidad didáctica se basa en los diferentes edificios que nos podemos encontrar en la ciudad. En esta unidad usaremos un mix de los juegos que se han expuesto en la parte teórica intentando que se acerque lo máximo posible a una representación teatral. Pasa a sentar todo el vocabulario que se ha aprendido durante la unidad realizaremos los siguientes juegos dramáticos:

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Buildings in the city</i> - <i>There is/are</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar el vocabulario de la unidad y estructuras aprendidas en otras unidades - Aprender a usar las TICs de manera didáctica
MATERIALES	PARTICIPANTES
<ul style="list-style-type: none"> - Fotografías - Decoración - Disfraces 	<ul style="list-style-type: none"> - Clase dividida en 6 grupos
DESARROLLO	
<p>En pequeños equipos, a cada uno se le asignará una ciudad. Deben investigar sobre los edificios más emblemáticos de cada una de ellas y después preparar una representación en la que enseñen la ciudad a sus compañeros pudiendo usar diferentes métodos: guía turístico, situaciones diarias, oficios de cada ciudad que la vayan enseñando...</p>	

CONTENIDOS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Todos los contenidos de las unidades didácticas desarrolladas a lo largo del curso</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar el vocabulario de la unidad y gramática - Trabajar en equipo
MATERIALES	PARTICIPANTES
<ul style="list-style-type: none"> - Tablero de juego - Todo material requerido 	<ul style="list-style-type: none"> - Clase dividida en 6 grupos
DESARROLLO	
<p>Cerraremos la última con un juego de mesa diferente. Cada grupo será un color. El juego consiste en que cada equipo, por turnos, tira un dado, y moverá su ficha hasta la casilla que corresponda al número del dado. Habrá diferentes tipos de casillas que significarán diferentes tipos de pruebas dramáticas: mímica, representación con sonidos, representación con marionetas sin hablar y situación diferente (con palabra inventada o tabú), que deberán ir superando para avanzar. (ANEXO 1)</p>	

6. CONCLUSIÓN

Tras realizar el estudio sobre el tema que aborda mi Trabajo de Final de Grado, y teniendo en cuenta los objetivos del mismo, centrado principalmente en la introducción de actividades dramáticas en el aula de la lengua inglesa en Educación Primaria, expongo aquí mis conclusiones finales:

En primer lugar, tras revisar las leyes educativas en España, pude apreciar el retroceso que ha experimentado la actividad dramática siendo, bajo mi punto de vista, un error que tarde o temprano se hará notar en las aulas de Educación Primaria, porque como ya se ha explicado a lo largo del trabajo, la dramatización aporta mucho beneficios de diferente índole a los alumnos y hace posible una educación interdisciplinar.

Con la propuesta metodológica que he planteado, queda reflejada la posibilidad y utilidad del uso de los juegos dramáticos en un aula de lengua extranjera inglés en Educación Primaria, trabajando todos los campos necesarios para la adquisición de las habilidades y contenidos de esta área, y especialmente la competencia comunicativa.

Además de su posible uso en todas las áreas curriculares, creo que mucho más importante es su capacidad de trabajar otros aspectos para el desarrollo integral del niño, como puede ser la educación en valores o el trabajo en equipo.

En resumen, creo que los juegos relacionados con la dramatización son una técnica muy completa para el desarrollo integral de los niños y más especialmente en el área de lengua extranjera inglés, ya que es un método que ofrece una amplia gama de posibilidades para tratar todos los aspectos relacionados con esta lengua de una forma que todos los alumnos puedan aprender, mejorar sus debilidades y potenciar sus habilidades en esta lengua de forma individual y teniendo una gran importancia el trabajo cooperativo con el fin de complementarse unos a otros y avanzar en las limitaciones individuales con la ayuda de las destrezas personales de cada uno. Además de esto, es uno de los mejores métodos para que los alumnos trabajen la lengua de una forma práctica y directa siendo ellos mismo partícipes y guías de su propio aprendizaje.

Tras hacer una valoración general del trabajo llego a la conclusión de que he logrado los objetivos que me marqué al inicio del mismo y me planteo seriamente la posibilidad de incorporar este tipo de actividades mi metodología personal como futura maestra.

7. BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cutillas, V. (2005): La enseñanza de la dramatización y el teatro: propuestas para la enseñanza secundaria. Tesis doctoral, Universidad de Valencia, Servicio de publicaciones.

Boquete, G. (2011): El uso del juego dramático en la enseñanza de lenguas: las destrezas orales. Tesis doctoral, Universidad de Alcalá.

Núñez, L. y Navarro, M. (2007): Dramatización y educación: aspectos teóricos en Teoría de la Educación, vol. 19

Rooyakers, P. (1998): 101 drama games for children, Alameda, CA, Hunter House

Pérez Gutiérrez, M (2004): La dramatización como recurso clave en el proceso de enseñanza y adquisición de las lenguas. Glosas didácticas: Revista electrónica internacional, Universidad de Murcia.

Cervera, J. (1996) La dramatización en la escuela. Madrid, edit. Bruño.

Navarro Solano, R. y Mantovani, A (2012): El juego dramático de 5 a 9 años. Granada, Octaedro.

Faure, G. y Lascar, S. (1981): El juego dramático en la escuela: fichas de ejercicios. Madrid, Cincel S.A

Motos Teruel, T. (1992): Las técnicas dramáticas: procedimiento didáctico para la enseñanza de la lengua en la educación secundaria. Tesis doctoral. Universidad de Valencia

Motos Teruel, T. (1996): “*Dramatización y técnicas dramáticas en la enseñanza y el aprendizaje*”, en García Hoz, V. Enseñanzas artísticas y técnicas, Madrid, Rialp.

Motos Teruel, T. (2013-2014): Psicopedagogía de la dramatización. Universidad de Valencia.

REFERENCIAS LEGISLATIVAS

Ley orgánica 1/1990, de 3 de Octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE). (BOE núm. 238, 4 de Octubre de 1990)

Ley Orgánica 2/2006, 3 de mayo, de Educación (LOE). (BOE núm. 106 de 4 de Mayo de 2006)

Ley Orgánica 8/2013, 9 de Diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) (BOE núm. 52, 1 de Marzo de 2014)

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

MATERIAL DIDÁCTICO

Mohamed, S. *SURPRISE! 4*. Oxford, edit. Oxford university press

ANEXO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71

MÍMICA 

 SONIDOS 

 MARIONETAS 

 SITUACIÓN 

Reglas:

1. Cada equipo tirará el dado por turnos, empezando el equipo que haya sacado el número más alto en la primera tirada.
2. Todos miembros del equipo deben participar haciendo las pruebas.
3. Cada prueba superada tiene un valor de 1 punto.
4. Las casillas que tienen una estrella significa que si supera la prueba vale 2 puntos.
5. Hay casillas que contienen una flecha, si caes en ella pasas directamente a la casilla indicada.
6. Las pruebas consistirán en que cada equipo debe adivinar lo que el miembro que juega representa en cada una de las modalidades del juego (mímica, sonidos, marionetas, situación) que las propondrá el profesor.
7. Las casillas de mímica versarán sobre imitar oficios o personajes conocidos.
8. En las casillas de sonidos se deberá imitar el sonido de un medio de transporte o un animal.
9. Las casillas de marionetas consistirá en representar una situación cotidiana sin el uso de palabras.
10. En las casillas de recrear situaciones dos miembros de cada equipo deben representar situaciones sin usar determinadas palabras o usar una inventada. Deberán adivinar el lugar en el que transcurre o el conflicto.