



---

**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

**APRENDIZAJE DEL INGLÉS A TRAVÉS DEL JUEGO  
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

Presentado por Patricia Trasobares Pérez

Tutelado por: Lorena Valdivieso-León

Soria, 13 de Junio de 2019

## **RESUMEN**

El juego, según, es una actividad natural que no precisa de un aprendizaje previo y que proviene de nuestro propio instinto (Meneses y Monge, 2001). El juego es necesario y vital para los estudiantes. El principal objetivo es conocer como aprenden los escolares una segunda lengua utilizando el juego como método de aprendizaje. Han participado 16 estudiantes de primero de educación primaria de un colegio público de la provincia de Zaragoza. Se ha realizado una unidad didáctica adaptada al objetivo que se pretende conseguir y ajustada a la edad de los estudiantes. Los resultados indican que los estudiantes han disfrutado del proceso de aprendizaje durante la intervención. Se ha conseguido un aprendizaje lúdico y se ha reducido la enseñanza de la lengua inglesa a través del método memorístico tradicional al que se están acostumbrados. También se quiere lograr que los estudiantes sean los protagonistas de su propio aprendizaje.

**Palabras clave:** Educación primaria, inglés, juego, segunda lengua, unidad didáctica.

## **ABSTRACT**

Game, is a natural activity that does not require prior learning and that this comes from our own instinct (Meneses y Monge, 2001). Game is necessary and vital for students. The main objective is to know how students learn a second language using play as learning method. 16 primary school students from a public school in the province of Zaragoza have been involved. A teaching unit, adapted to the objective to be achieved and adjusted to the age of the students has been made. The results indicated that during the students intervention have enjoyed the learning process, getting this to be playful and reducing the teaching through the traditional memory method, which they are accustomed. Moreover, students are the main character of their own learning.

**Keywords:** English, game, Primary education, second language, teaching unit.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
MARCO TEÓRICO.....	4
1. EL JUEGO: CONCEPTUALIZACIÓN .....	4
2. APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA.....	6
3. VARIABLES QUE INFLUYEN EN LOS ESTUDIANTES DE INGLÉS .....	8
4. EL USO DE JUEGOS EN EL AULA DE INGLÉS .....	10
4.1. VENTAJAS E INCONVENIENTES DE APRENDER INGLÉS A TRAVÉS DEL JUEGO .....	11
4.2. CARACTERÍSTICAS Y TIPOS DE JUEGOS .....	11
4.2.1 El juego a través del texto.....	12
4.2.2 El juego a través de la canción .....	12
4.2.3 El juego a través de la gamificación.....	13
5. EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL AULA DE INGLÉS.....	15
MARCO METODOLÓGICO.....	16
6. OBJETIVOS.....	16
7. HIPÓTESIS .....	16
8. PARTICIPANTES .....	17
9. VARIABLES .....	17
10. INSTRUMENTO Y PLAN DE INTERVENCIÓN .....	17
10.1. COMPETENCIAS BÁSICAS.....	17
10.2. RUTINAS DE BIENVENIDA Y ASAMBLEAS.....	18
10.3. UNIDAD DIDÁCTICA.....	20
11. EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA .....	26
12. PROCEDIMIENTO .....	26
13. VALORACIÓN PERSONAL .....	27
DISCUSIÓN Y CONCLUSIÓN .....	29
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	34
ANEXOS .....	37

# INTRODUCCIÓN

La propuesta que planteo consiste en cambiar el método en el que se enseña inglés dejando a un lado el aprendizaje memorístico y apostar por el juego como medio para potenciar un aprendizaje significativo.

Se pretende realizar una unidad didáctica y puesta en práctica de la misma, bajo el tema: “Aprendizaje de una segunda lengua inglés a través del juego”. La idea surgió cuando observé el por qué el inglés es una de las asignaturas que más frustran a nuestros estudiantes. En seguida comprendí que el planteamiento que se hace de la metodología a la hora de enseñar inglés no es, a mi juicio, la más acertada. A primera vista creo que el juego podría funcionar como una alternativa a las clases tradicionales de inglés, tanto a nivel académico como a nivel motivacional.

Para comenzar, busqué opiniones y estudios que ofrecerá una visión más amplia sobre el juego e incluso orientarán planteamiento de una unidad didáctica más eficaz. Dado que he realizado tres prácticas en colegios durante mi formación universitaria, los tres con docentes especializados en inglés, creo que podré aplicar algunas cosas que he aprendido y que aplicaré a los estudiantes para que aprendan más y mejor.

Los juegos son actividades que precisan de la participación activa del alumnado haciendo que estos sean los que desarrollen su propio aprendizaje. Inconscientemente ellos van adquiriendo vocabulario que luego emplean a la hora de comunicarse. Por supuesto, también se debe otorgar importancia a la pronunciación de las palabras que será trascendente durante todo el proceso de aprendizaje de la segunda lengua, en este caso la inglesa.

A edades tempranas es complicado que nuestros estudiantes sean capaces de expresarse en inglés, pero será algo por lo que mostraré interés y procuraré que todos hablen lo máximo posible sacando lo mejor de cada estudiante.

Las competencias del Grado de Educación Primaria que se han trabajado son las siguientes:

## **A. Módulo de Formación básica:**

Materia: Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad.

1. Conocer y comprender las características del alumnado de primaria, sus procesos de aprendizaje y el desarrollo de su personalidad, en contextos familiares sociales y escolares. Se concretará en el desarrollo de habilidades que formen a la persona titulada para:

- b. Conocer las características del alumnado de primaria, así como las características de sus contextos motivacionales y sociales.

### **B. Módulo Didáctico-disciplinar:**

Materia: Enseñanza y Aprendizaje de las Lenguas

7. Utilizar el lenguaje como herramienta al servicio de la comunicación y de la comprensión de la realidad desarrollando al mismo tiempo las habilidades y destrezas necesarias para la interpretación y creación de textos literarios. Esta competencia se concreta en:

- a. Comprender los principios básicos de las ciencias del lenguaje y la comunicación.

8. Participar de una manera adecuada y efectiva en diversas situaciones de comunicación vinculadas a la labor docente en el ámbito de la enseñanza de la lengua castellana, promoviendo al mismo tiempo el desarrollo curricular del área de lengua castellana y literatura. Esta competencia se concretará en:

- a. Conocer el currículo escolar de las lenguas y la literatura.
- d. Conocer las dificultades para el aprendizaje de las lenguas oficiales de estudiantes de otras lenguas.
- e. Afrontar situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multilingües.
- f. Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover la adquisición de competencias básicas en los estudiantes.

### **C. Módulo de Prácticum y Trabajo Fin de Grado.**

Materia: Prácticum

1. Conocer, participar y reflexionar sobre la vida práctica del aula, aprendiendo a colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa, relacionando teoría y práctica. Se concretará en el desarrollo de habilidades que formen a la persona titulada para:

- a. Adquirir conocimiento práctico del aula y de la gestión de la misma.
- b. Ser capaces de aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.
- c. Controlar y hacer el seguimiento del proceso educativo y, en particular, de enseñanza y aprendizaje mediante el dominio de técnicas y estrategias necesarias.
- e. Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente.
- g. Ser capaces de regular los procesos de interacción y comunicación en grupos de estudiantes de 6-12 años.

### **D. Módulo de Optatividad**

Materia: Lengua Extranjera (Inglés/Francés)

1. Competencia comunicativa en Lengua Extranjera (Inglés/ Francés), nivel avanzado C1, según el Marco Europeo de Referencia para las Lenguas. Esta competencia supondrá:

- a. Adquirir conocimiento lingüístico (fonético-fonológico, gramatical y pragmático) y sociocultural de la lengua extranjera.
  - c. Usar técnicas de expresión corporal y dramatización como recursos comunicativos en la lengua extranjera correspondiente.
2. Planificar lo que va a ser enseñado y evaluado en relación con la lengua extranjera correspondiente, así como seleccionar, concebir y elaborar estrategias de enseñanza, tipos de actividades y recursos didácticos. Esta competencia supondrá:
- b. Conocer el currículo de Educación Primaria y el desarrollo curricular del área de lenguas extranjeras.
  - c. Ser capaz de desarrollar actitudes y representaciones positivas y de apertura a la diversidad lingüística y cultural en el aula.
  - e. Ser capaz de estimular el desarrollo de aptitudes de orden metalingüístico/metacognitivo y cognitivo para la adquisición de la nueva lengua, mediante tareas relevantes y con sentido y cercanía al alumnado.
  - f. Desarrollar progresivamente la competencia comunicativa, mediante la práctica integrada de las cuatro destrezas en el aula de lengua extranjera.
  - g. Ser capaz de planificar el proceso de enseñanza–aprendizaje de una lengua extranjera, seleccionando, concibiendo y elaborando estrategias de enseñanza, tipos de actividades y materiales en función de la diversidad de los alumnos.

Las asignaturas que tienen relación con el Trabajo de Fin de Grado y que se cursan en el grado de Educación Primaria son:

Por una parte, las asignaturas de Lengua Extranjera: Inglés B1, Lengua Extranjera: Inglés B2, Lengua Extranjera: Inglés C1, Didáctica de la Lengua Extranjera, Metodología de la Lengua Extranjera y Fundamentos del Aprendizaje Bilingüe. En ellas se trabajan diferentes metodologías para enseñar un segundo idioma haciendo posible que nuestros estudiantes aprendan de la mejor manera posible.

Por otra parte, se trabajan aspectos relacionados con Fundamentos de la Educación Plástica y Visual, y Educación Física Escolar. Con ellas se trabaja tanto la parte creativa que se necesitaba durante toda la unidad didáctica, como la parte motriz ya que en esta asignatura se aprendieron diferentes recursos para realizar en el aula. En el caso de la unidad didáctica a realizar será necesario enseñar las partes del cuerpo humano.

# MARCO TEÓRICO

## 1. EL JUEGO: CONCEPTUALIZACIÓN

La definición de juego es inexacta y puede proporcionar información errónea o incompleta al lector. Para evitar esto, se expondrán algunas definiciones de “juego” siendo fiel a las definiciones que nos proporcionan algunos autores relacionados con el tema.

Según Delgado (2011, p.2)

El juego es una actividad propia del ser humano; una conducta característica de todos los tiempos, edades y culturas. Incluso es posible observar esa misma cultura en algunos animales mamíferos. Para el ser humano el juego adquiere una importancia clave en un desarrollo, especialmente en lo que se refiere a su esfera social, ya que el juego nos permite ensayar conductas sociales sin consecuencias.

Según Meneses y Monge (2001) “el juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital” (p.2).

El tiempo pasa y con ello se descubren fallos y aciertos del pasado que pueden ser modificados o actualizados en la actualidad con el objetivo de mejorar la sociedad del presente. En el pasado, la educación se basaba en una metodología tradicional en la que los niños y niñas ejercían un papel de escucha, mientras que el docente habla durante horas. Gracias a algunos eruditos en el tema se ha descubierto que cada niño es diferente y con ello precisa de un aprendizaje diferente e individualizado.

Remontar a la época de nuestros abuelos nos lleva a calles llenas de niños jugando y riendo. Desde hace mucho tiempo el juego ha sido una forma de vida para todas las generaciones. Durante las siguientes páginas propongo aprender más sobre la importancia del juego y como aplicarlo en el aprendizaje de una segunda lengua.

Algunos autores han expresado su opinión sobre la necesidad de aprender a través del juego y sus virtudes son innumerables. En este párrafo se comentarán algunas de las opiniones/reflexiones que han expuesto algunos de estos autores.

En primer lugar, se cita al padre de la pedagogía y la psicología -Jean Piaget (1961). Desde la experiencia que tiene en el campo, Piaget establece tres categorías en el juego:

- **Juegos de simple ejercicio o sensomotores:** Son aquellos juegos que tienen un mecanismo sencillo y cuyo único objetivo es el aprendizaje a través del placer y del descubrimiento del mundo en el que viven.
- **Juegos simbólicos:** Son aquellos juegos a través de los cuales el aprendizaje se lleva a cabo mediante imitación. Normalmente estos niños representan situaciones que viven en su día a día. El alumnado, desde pequeños, juegan con muñecas, lo que conlleva un juego de rol, en el que el alumnado muestra e interpreta varios papeles a la vez.
- **Juegos de reglas:** Son juegos más complicados ya que los niños no solo deben tener en cuenta el placer que les otorga el juego, sino que también deberán controlar las reglas que este juego contiene. Gracias a los juegos de reglas se consigue crear un vínculo afectivo con sus compañeros de clase. Para que un niño acepte las reglas deberá de seguir una serie de pasos. Primero los alumnos las tomarán como no obligatorias y por tanto se pueden respetar o no. Posteriormente, comprenderán que deben ser obligatoriamente aceptadas y respetadas. Por último, estas reglas se aceptarán como una ley inquebrantable.

Por otro lado, según Decroly y Monchamp (2002), los niños deben realizar juegos visuales con el objetivo de ayudar a los niños y niñas a ser capaces de registrar y clasificar las impresiones que desarrolla durante el juego y relacionarlas con otras impresiones vividas. Sobre todo, Decroly (2002) apoyaba la idea de mayor efectividad en los juegos que ellos mismo construyen, la mayoría de las veces, con materiales reciclados.

Así mismo, Otero (2014) realizó una entrevista a Francesco Tonucci. En ella el pedagogo y dibujante se mantiene firme en el pensamiento acerca de la sobreprotección de los niños. Durante toda la entrevista dice que el juego de los niños va ligado a dejar a los niños jugar. El juego no debe ir ligado a la madre o el padre jugando con su hijo. El juego es algo que proporciona a los niños independencia y desarrollo de su propia personalidad y muchas veces los adultos lo imposibilitan. Otero (2014) también descubre que se debe dejar a los niños descubrir el mundo por ellos mismos incluso aceptando el factor riesgo que pueden experimentar. La desilusión es también otro factor que los niños y niñas de hoy día no viven y eso es porque los padres los sobre protegen siendo esto negativo para ellos.

El principal objetivo de emplear el juego como herramienta para aprender un segundo idioma pasa por fomentar la motivación del alumno por este. Según McClelland (1989) fue un psicólogo experto en el estudio de la motivación. Para McClelland la satisfacción de un individuo viene dada por tres necesidades:

La necesidad de logro: Esta necesidad es aquella que produce un desafío para el propio individuo, intentando conseguir el éxito personal.

La necesidad de poder: Esta necesidad consiste en el efecto de influir sobre los demás.

La necesidad de afiliación: Consiste en la necesidad de socialización, de pertenecer a un grupo y de relacionarse entre iguales.

Según Maslow (1943) establece una pirámide dividida en 5 necesidades.

En la base se encuentra la necesidad fisiológica que es la esencial para el ser humano: respiración, alimentación, descanso, sexo, homeostasis. A continuación, a la seguridad que contiene: seguridad física. De empleo, de recursos, moral, familiar, de salud o de propiedad privada. Posteriormente, la afiliación que afecta a: la amistad, el afecto, intimidad sexual, y la necesidad de reconocimiento que contiene: autorreconocimiento, confianza, respeto, éxito.

Y finalmente, en la cúspide, la necesidad de autorrealización, compuesta por: moralidad, creatividad, espontaneidad, falta de prejuicios, aceptación de hechos, resolución de problemas.

## **2. APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

España, tradicionalmente, no ha sido un país conocido por el interés que han mostrado sus habitantes por aprender una segunda lengua. Se podría culpar al sistema educativo actual, el ingreso de España en la Unión Europea y a la globalización de la importancia que se está generando en el aprendizaje de lenguas extranjeras.

Enfrentarse a un nuevo idioma nunca es sencillo y lo es todavía menos si los que se enfrentan son estudiantes sin ningún vínculo emocional con el idioma que están aprendiendo. Es cierto que en educación primaria parten con una ventaja notable y es que estos han estudiado inglés desde educación infantil y, por tanto, poseen unos conocimientos previos que benefician el

aprendizaje de una segunda lengua. Aun así, no es sencillo, y se precisa de un conocimiento pleno de los alumnos y emplear los intereses, experiencias o capacidades para su beneficio. Y después de ello los docentes establecerán las estrategias que emplearán para el interés de sus estudiantes con el objetivo de fomentar un aprendizaje divertido y eficaz.

Según Muñoz (2013), el principal objetivo que los estudiantes deben obtener en educación primaria es adquirir una competencia comunicativa básica que permita a estos entender y poder comunicarse en el nuevo idioma.

En educación primaria, se prima que los estudiantes sean capaces de comprender mensajes adaptados al nivel de los niños y niñas y que, a su vez, sean capaces de producir mensajes. Para conseguir este objetivo se precisará de maestros y maestras de educación primaria con la mención de lengua extranjera de la asignatura de la que se van a encargar.

El Ministerio de Cultura, Educación y Deporte de España especifica que los estudiantes de 5º y 6º pueden optar a estudiar un segundo idioma, aunque es cierto que las cláusulas para poder acceder a este segundo idioma son muy exigentes imposibilitando a muchos estudiantes aprender un nuevo idioma. Esto queda plasmado en la tabla 1 proporcionada por el ministerio de cultura, educación y deporte:

Tabla 1.  
Número de estudiantes de primaria en aprender una primera y segunda lengua.

	Primera lengua				Segunda lengua			
	Inglés	Francés	Alemán	Otras lenguas	Inglés	Francés	Alemán	Otras lenguas
España	540.766	3.584	1.049	0	1.118	7.890	89	0
Andalucía	72.015	485	260	0	653	9.557	230	42
Aragón	45.635	0	0	0	0	179	0	0
Asturias	63.593	119	0	0	0	0	0	0
Baleares	125.126	485	1.495	70	500	30.356	4.572	63
Canarias	30.275	0	0	0	0	4.938	127	31
Cantabria	123.996	252	0	6	7	12.755	967	543
Castilla y León	129.397	0	0	0	69	5.013	0	0
Castilla - La Mancha	434.067	3.423	289	0	1.822	12.383	962	0
Cataluña	292.989	2.240	387	96	1.445	553	402	291
Valencia	65739	0	0	0	0	6.103	16	2.127
Extremadura	130.003	104	0	0	0	0	0	0
Galicia	375.191	3.055	1.110	946	4.007	13.350	2.659	1.080
Madrid	102.188	338	0	0	460	31.410	77	84
Murcia	38.178	624	0	0	212	2.979	117	0
Navarra	116.348	1.107	779	0	831	8	0	0
País Vasco	18.222	0	0	0	0	711	0	0
La Rioja	6.492	0	0	0	0	0	0	0
Ceuta	6.497	0	0	0	0	0	0	0

Fuente: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte 2012

Rubio y García (2013) durante todo el artículo describieron la visión negativa sobre lo mal que se enseña inglés en nuestras aulas, y la necesidad de aprender disfrutando y divirtiéndose.

### 3. VARIABLES QUE INFLUYEN EN LOS ESTUDIANTES DE INGLÉS

Es obvio que todos los estudiantes no tienen la misma capacidad para aprender una segunda lengua. Cada persona desarrolla unos gustos determinados a edades muy tempranas, estos gustos no son generalizables sino que cada individuo desarrolla unos gustos propios.

El interés o capacidad que pueda mostrar un alumno viene medido por diversas variables que se desglosarán a continuación teniendo en cuenta los trabajos de Ceballos, Davila y Espinoza y Ramírez (2014) y Santana, García y Escalera (2016):

- Edad

El factor Edad es una de las variables que más afecta a la hora de aprender un nuevo idioma. Cuando un niño se enfrenta a una nueva lengua a edades tempranas tiene una posibilidad más alta de aceptar las características propias del idioma e incluso poderse adherir mejor a la pronunciación, gestos, expresiones... Por contra, si es un adulto el que pretende aprender un nuevo idioma es imposible que adquiera las mismas cualidades del lenguaje. Sin duda alguna, un adulto puede adquirir un alto nivel gramatical o de vocabulario, pero es muy complicado que pueda llegar al nivel de un niño/a que ha comenzado a aprender el idioma a edades tempranas. También se encuentran una serie de variables físico-sociales:

- *Inteligencia*: La inteligencia o la habilidad por la lengua consiste en comprender y añadir a nuestra memoria los conocimientos que se van aprendiendo a lo largo de nuestra vida. Estos conocimientos se van desarrollando de acuerdo a la edad, y esto es porque se van completando muchos de los conocimientos que los estudiantes ya tenían.
- *Memoria*: La memoria se va trabajando y reforzando a lo largo de toda la infancia, pero alcanza su cumbre a los 9 años donde se tiene una capacidad memorística superior.
- *Habilidades motoras*: También tienen su cumbre a los 9 años y después van decayendo progresivamente, sin afectar al habla y a la pronunciación.
- *Enseñanza en un entorno natural*: Es importante que los niños aprendan el segundo idioma de una manera natural. De esta manera se consigue que no muestren vergüenza por hablar en inglés e incluso mejorarán su nivel

notablemente ya que habrá cabida a más práctica del idioma. Por contra, aprender un idioma en edad adulta hace que se deba lidiar con la vergüenza y que el entorno no sea tan natural, si no que muchas veces se ven obligados a forzarlos.

- *Aptitud*

Muchos autores muestran que Inteligencia y Aptitud son dos términos diferentes. El primero muestra una habilidad para aprender, mientras que Aptitud, presenta un carácter más específico mostrando la habilidad para aprender una segunda lengua.

Una de las características más potentes de la aptitud es que el alumno está en constante desarrollo de la audición en cuanto al segundo idioma. Un estudiante que muestra un desarrollo auditivo adecuado en su lengua madre, será capaz de comprender auditivamente al nuevo idioma al que se enfrenta.

Un alumno tiene buena aptitud cuando muestre facilidad para identificar y emitir sonidos propios del idioma o desenvolverse en el mismo. Es deducible que un alumno que tiene una buena aptitud muestra un aprendizaje más sencillo y divertido.

- *Personalidad*

Todavía, a día de hoy, no se conoce una definición exacta del término personalidad ya que influyen en él infinidad de características. Algunos autores han realizado una partición de los alumnos en dos grupos: Introversos y extroversos.

Los alumnos introversos son aquellos que muestran timidez, desconfianza, miedo.,. Por contra, un alumno extrovertido es aquel charlatán, sociable, no es vergonzoso, ...

Supuestamente, un alumno introverso tiene más dificultad para aprender un segundo idioma ya que para aprenderlo se precisa de iniciativa, no tener vergüenza para adquirir mejor los conocimientos. Pese a esto, también es verdad que afectan otras características además de las citadas anteriormente. Los alumnos introversos pueden mostrar determinadas características internas como puede ser una mayor comprensión que puede incluso igual a las posibilidades de un alumno extrovertido.

#### **4. EL USO DE JUEGOS EN EL AULA DE INGLÉS**

Según Mei (2008) apoyada por Valero y Jiménez (2015) se resalta el progresivo cambio que ha sufrido la educación a través de los años. Cuando los estudiantes aprenden algo de manera eficaz, tiende a no olvidarse nunca. Las canciones, cuentos o juegos contienen ritmos pegadizos o experiencias significantes que ayudan a la retención de estos contenidos.

Hasta hace poco tiempo el aprendizaje de un idioma extranjero (inglés) no empieza hasta la educación primaria. En la actualidad, se comienza en educación infantil lo que produce que cuando nuestros estudiantes llegan a primaria lo hacen con unas nociones básicas asimiladas y aprendidas.

A través de opinión de Mei (2008), Valero y Jiménez (2015) hace no muchos años atrás, los niños aprendían inglés de una manera muy lenta empleando sobre todo procesos memorísticos. El/la docente explica la gramática y les da una hoja que debe ser memorizada en clase. El alumnado se enfrenta a un examen al día siguiente que decidirá sus aptitudes en el idioma.

Hoy en día todo esto ha cambiado. Se han descubierto infinidad de metodologías que proporcionan a los niños un aprendizaje involuntario, es decir, los niños aprenden divirtiéndose y siendo ellos los verdaderos protagonistas de su propio aprendizaje.

El aprendizaje a través del juego no tiene un único beneficio. A través del juego no solo se propicia un aprendizaje lúdico y divertido, sino que también se produce un aprendizaje significativo en el que los contenidos que aprenden duran indefinidamente. Por otro lado, también se propicia del desarrollo de habilidades sociales.

Al tener que seguir una serie de reglas en el idioma extranjero tienen que colaborar e interpretar una serie de vocabulario, expresiones... que los llevarán a ganar el juego y a su vez aprender inglés.

#### **4.1. VENTAJAS E INCONVENIENTES DE APRENDER INGLÉS A TRAVÉS DEL JUEGO**

Para conocer las ventajas e inconvenientes se utilizarán las aportaciones de Rubio y García (2013). Algunas de las ventajas que han presentado para aprender inglés a través del juego son:

- Los niños se divierten a la vez que aprenden.
- Se consigue que los alumnos muestren interés por la asignatura.
- Se consigue un aprendizaje más eficaz, siendo este significativo.
- Se crea un vínculo más cercano entre los alumnos y entre los alumnos y el/la docente.

Por otro lado, se deben mostrar también el aspecto negativo o desventajas del uso del juego para el aprendizaje del inglés:

- Los estudiantes le prestan más atención al juego que a la asignatura.
- Todos los alumnos son diferentes y tienen unas características diferentes por lo que los juegos deben estar adaptados a todos los alumnos de manera que, cada uno a su ritmo, consigan mejorar y crecer con ello.
- Se debe premiar el aprendizaje y no la competitividad que muchas veces está vinculada en el juego.

#### **4.2 CARACTERÍSTICAS Y TIPOS DE JUEGOS**

Es importante recordar que el juego consiste en usar la diversión para crecer tanto física como psicológicamente. Es importante recalcar el papel que tiene el juego como agente socializador, ya que los estudiantes aprenden a compartir y acatar órdenes y espacios.

Marín (2017) intenta involucrar el juego en el aula de educación primaria e infantil. Según la misma, no se debe entender el juego como una asignatura independiente que se deba dar en el aula, o una metodología. Se debe entender al juego como un aliado a la hora de aprender en su día a día o como cita ella textualmente

“Una determinada manera de abrirse a la vida, de abordarla, una manera gozosa de afrontar los aprendizajes, los retos, el día a día”

**Pero... ¿Qué aspectos debe de tener en cuenta el docente para integrar el juego en el aprendizaje de sus alumnos?**

Según Marín (2017) hay una serie de factores a tener en cuenta:

- *Espacios adecuados y estimulantes.* No solo se tiene que adaptar el aula al juego, también el patio, el gimnasio y todos los lugares que puedan llevar a los niños a desplegar su juego de manera que se propicie la comodidad del niño/a y que sea él/ella durante el transcurso del juego. Dentro de estos espacios se buscan sitios nuevos que expongan a nuestros alumnos a una situación nueva, desarrollando los sentidos (sacarlos de su espacio de confort).
- *Tiempo pausado y tranquilo.* No se debe emplear el juego como un relleno de espacios. El juego debe llevar su ritmo y dejar tiempo para que los estudiantes entren y salgan con total libertad.
- *Juegos, juguetes y materiales lúdicos diversos.* Se deben escoger previamente garantizando que estos estén adaptados a la edad, objetivos que persigue el juego y sobre todo las reglas para la seguridad de nuestros alumnos.

Según Marín (2017), el papel del adulto en el juego debe ser discreto mientras se ejecuta, pero muy presente cuando se organiza. El adulto debe organizar los espacios, acoplar el tiempo al juego y mantener una actitud positiva durante todo el tiempo de juego, divirtiéndose y disfrutando de su disfrute.

#### **4.2.1 El juego a través del texto**

Muchas veces se ve la literatura, por parte del niño/a, como un apartado aburrido y queda muy lejos de la parte lúdica y divertida que propone la definición de juego. Sin embargo, la inmersión lingüística que ofrece es inmejorable.

Según Pastor (2004, p. 249) “no existe solamente único modo de tratar la literatura en la clase de segunda lengua, sino que las diversas técnicas ofrecerán un acceso más rico y motivador”.

#### **4.2.2 El juego a través de la canción**

El uso de la canción en el aula de lengua inglesa tiene innumerables connotaciones positivas a la hora de aprender un idioma. Con las canciones no solo se logra que los niños disfruten y pasen tiempo juntos, sino que también conseguimos que los niños aprendan estructuras gramáticas y vocabulario sin tener que memorizarlas, ya que gracias al ritmo permanecen en su memoria por un largo periodo de tiempo. La efectividad aumenta si añadimos a la canción pasos de baile. Con esto se logra que los niños y niñas relacionen palabras en inglés o frases con acciones o movimientos.

Según Lynch (2005) existen 9 razones positivas por las que se debe usar la canción en el aula de inglés:

- a) Contienen lenguaje del idioma real e incluso coloquial (abreviaciones, sonidos más cortos...)
- b) Contienen vocabulario nuevo y de un nivel superior.
- c) Es sencillo encontrar un gran repertorio de canciones con todo tipo de temáticas.
- d) Dado a la gran cantidad de canciones que se encuentran se pueden seleccionar acorde con el tema que se quiere trabajar.
- e) Aprenden y repasan gramática y aspectos culturales de países de habla inglesa.
- f) Dado que todas las canciones se reproducen bien por ordenador, bien por minicadena, se puede controlar el tiempo que se precisa para aprender la canción.
- g) No solo se trabaja el inglés británico, sino que dependiendo de la canción conocerán también los distintos tipos de acentos que pueden encontrar.
- h) Las canciones se pueden emplear para temas transcendentales.
- i) Es divertido para los estudiantes.

Según Thain (2010), Molina (2009) y Ruiz (2008) el aprendizaje del inglés a través de la canción tiene numerosas ventajas. Thain (2010) determina que esta efectividad viene dada porque al aprender una canción en lengua extranjera se emplean los dos hemisferios del cerebro. La melodía, tono, emociones y la expresión artística se encuentran en el hemisferio derecho, sin embargo, el ritmo, la pronunciación, la ejecución musical o la comprensión se establecen en el hemisferio izquierdo. Molina (2009) añade que es un elemento motivacional por lo que los niños disfrutan aprendiendo. Por último, Ruiz (2008) asegura que el uso de la música, más concretamente la canción, ayuda al estudiante a desarrollar las relaciones afectivas, cognitivas y lingüísticas.

#### **4.2.3 El juego a través de la gamificación**

Valda y Arteaga (2015) hablan de gamificación analizando la palabra “game” que significa juego en inglés por lo que a simple vista se puede decir que el juego está relacionado a la gamificación. En español se utilizan diferentes términos para referirnos a la gamificación: ludificación, jugueterización, juegoificación o, como se cita al principio, gamificación. Además, Valda y Arteaga (2015) definen gamificación como “el uso de mecánicas, componentes y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas” (p.2).

Por otro lado, Mena (2018) comparte la opinión de los dos autores citados con anterioridad y resalta que la gamificación no consiste en utilizar juegos en el aula. Para ella es emplear situaciones reales del aula a través de mecánicas de juego con el objetivo de superar retos planteados compitiendo entre ellos.

## **5. EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL AULA DE INGLÉS**

Para hablar del aprendizaje cooperativo en el aula de inglés según la opinión de Loor, Palma, Saltos, Bolívar (2018) y de De la Barra (2016) la importancia de valorar las necesidades educativas de los niños y niñas pasa por conocer cuál es la mejor manera de trabajar. Mientras que el trabajo individual desarrolla unas habilidades el trabajo cooperativo por lo cual como docentes se debe valorar como se debe desarrollar la actividad atendiendo a los objetivos de esta.

El aprendizaje cooperativo consiste en el trabajo de los alumnos de clase mediante parejas o grupos de carácter mixto y heterogéneo. Los alumnos trabajarán conjuntamente para resolver una tarea final siendo ellos los participantes de su propio aprendizaje y del aprendizaje de sus compañeros.

El proceso que se debe seguir para que el aprendizaje cooperativo sea eficaz comenzará por acordar la tarea que se va a realizar. Posteriormente, se repartirá la tarea entre los componentes del grupo decidiendo que apartado realizará cada uno, ello provoca que los niños y niñas acuerden, dialoguen y se pongan de acuerdo entre todos ellos.

Para realizar los grupos se pueden seguir diferentes patrones. Estos deben alternarse para conseguir un aprendizaje más efectivo:

- Serán los alumnos los que realicen los grupos, de esta manera se crea un clima de trabajo cómodo donde los componentes tienen confianza y hay menos cabida para la vergüenza. El problema que se puede encontrar es que algún estudiante se quede solo al no encontrar un grupo que quiera aceptarlo.
- Los grupos se realizarán aleatoriamente con el objetivo que el alumnado aprenda a relacionarse y trabajar con todo tipo de compañeros, independientemente de la relación que pueda existir entre ellos. Esto se logra repartiendo papelitos aleatorios a los estudiantes con un número, dependiendo del número que les toque pertenecerán a un grupo o a otro.

Los grupos los realizará el docente realizando grupos homogéneos en el que se mezclen niños y niñas con diferentes aptitudes. Por ejemplo: un niño o niña que tenga buen nivel de inglés, pero sea tranquilo, con un niño/a que sea activo e inquieto con un nivel de inglés más bajo. Las mezclas hacen la unidad.

# MARCO METODOLÓGICO

## 6. OBJETIVOS

### Objetivo General

Conocer como aprenden los estudiantes la lengua inglesa utilizando como método de enseñanza aprendizaje el juego.

Los objetivos específicos que voy a perseguir durante este TFG son:

- Proponer una alternativa al aprendizaje tradicional de la lengua extranjera inglés en el aula.
- Motivar al alumnado para que sientan interés e inquietud por aprender un nuevo idioma.
- Eliminar la vergüenza a enfrentarse a un idioma desconocido.
- Suprimir el miedo a no entender y transformarlo en curiosidad.
- Fomentar un aprendizaje lúdico y entretenido.
- Buscar un aprendizaje efectivo y duradero.
- Reducir el aprendizaje memorístico.
- Buscar un aprendizaje en el que el alumnado aprenda de manera inconsciente.

## 7. HIPÓTESIS

Para la correcta resolución de este TFG se plantean una serie de hipótesis que posteriormente se aceptarán o rechazarán.

- El aprendizaje a través del juego es más atractivo para los niños haciendo que estos se lo pasen bien y con ello desarrollen un atractivo hacia la clase de inglés.
- El aprendizaje a través del juego potencia un aprendizaje cooperativo en el que se consigue que nuestros alumnos tengan una relación más cercana entre ellos estrechando lazos.
- El aprendizaje a través del juego es eficaz. Ellos no solo juegan y se divierten, sino que también aprenden y son capaces de mostrarlo.

## **8. PARTICIPANTES**

Participaron 16 estudiantes (8 niños y 8 niñas) de primero de educación primaria. Esta clase se caracteriza por ser multicultural, ya que 5 estudiantes son extranjeros (4 niños y 1 niña): Un niño ruso, un niño y una niña polacos, un niño marroquí y otro niño rumano. Todos hablan español perfectamente ya que vinieron a España a edades muy tempranas. Es colegio público está ubicado en el municipio de Zuera a 25 kilómetros de Zaragoza, con una densidad de 8.365 habitantes.

Uno de los niños (de origen polaco) tiene autismo, aunque es casi inapreciable ya que puede hacer todas las actividades sin ningún problema y aprende al mismo ritmo que el resto de la clase.

## **9. VARIABLES**

Hay dos variables destacables: por un lado, el método que se va a emplear, que es el juego, y por otro, la influencia que va a tener este sobre nuestro alumnado. La variable independiente (VI) corresponde a la metodología que se va a emplear, en este caso el juego como medio de aprendizaje del inglés. La variable dependiente (VD) es nuestro alumnado quien recibiría el cambio metodológico.

## **10. INSTRUMENTO Y PLAN DE INTERVENCIÓN**

### **10.1. COMPETENCIAS BÁSICAS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA**

Las competencias básicas que se van a trabajar en esta unidad didáctica son:

- Competencia en comunicación lingüística: Esta competencia está presente durante todas las actividades planteadas ya que tienen como eje principal el uso de la lengua como medio de comunicación, resaltando el inglés y limitando al máximo la lengua española. También se fomentará que los alumnos y alumnas interactúen entre ellos y con la maestra.
- Competencia de aprender a aprender: Se intentará conseguir que los niños y niñas desarrollen su autonomía y que muestren interés por aprender cosas nuevas.
- Competencia social y cívica: Adquirir normas que permitan a nuestros estudiantes respetar a los demás. Por ejemplo: respetando el turno de palabra o no molestar a los compañeros.

- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: Fomentar la habilidad de los niños de llevar una idea la práctica, fomentar la creatividad o la capacidad de asumir riesgos.
- Conciencia y expresiones culturales: Se trabaja esta competencia cuando los niños desarrollan un vínculo especial con la parte artística: la música, artes plásticas, literatura...

## 10.2. RUTINAS DE BIENVENIDA Y ASAMBLEAS

Todos los días se comenzará con una asamblea en la que se proponen tres ejercicios como rutina diaria.

### HAT

La rutina del “Hat” consiste en un diálogo entre dos niños (el teacher y el alumno) el teacher se pone se pone el gorro y le hace al alumno una serie de preguntas que el alumno debe contestar. Cuando acaben el teacher pasará a ser el alumno y el alumno a ser el teacher, repitiendo las preguntas. También habrá un capitán que ayude a los niños (con la ayuda de la mascota) por si alguno de ellos no sabe que contestar. Los cargos irán variando en cada sesión, de esta manera todos podrán participar en todos los papeles. Las preguntas son:

- How are you? Happy/sad/hungry...
- What is your name? My name is...
- How old are you? I am ....
- What is your favourite colour? My favourite colour is...
- What is your favourite animal? My favourite animal is...
- What is your favourite food? My favourite food is...
- Have you got brothers or sisters? Yes, I have/No, I have not



## FLASH CARDS

El objetivo de las Flash cards es emplearlas como Bits de inteligencia. El aprendizaje del vocabulario se realizará de una manera rápida y visual. El docente se sienta delante de ellos con unas Flash cards que ellos mismos han pintado y posteriormente plastificado. En las primeras sesiones simplemente se leerá la palabra (mostrándoles las flash card con el dibujo) y ellos las repetirán. En las últimas sesiones simplemente se muestra el dibujo y ellos dirán la palabra. Este es una aprendizaje rápido, visual y efectivo ya que el aprendizaje de estas palabras es completo, relacionando la palabra y la pronunciación con la fotografía.

## CAN YOU FIND THE...?

Para la siguiente rutina se cuenta con la ayuda de Monkey, nuestra mascota de clase. Cada alumno cogerá una tarjeta de las Flash Cards. Primero pronunciará la palabra en voz alta y se la enseñará a sus compañeros, ellos la repetirán. A continuación, buscará la parte del cuerpo que le ha tocado en la tarjeta en el cuerpo de nuestra mascota Monkey y para finalizar en su propio cuerpo.

## LA MASCOTA

Para que las sesiones sean todavía más efectivas se cuenta con la ayuda de Monkey. Monkey es un mono que tiene un problema: Ayer fue al médico y esta le dijo que tenía el brazo roto, pero como Monkey no se sabe las partes del cuerpo, no sabe que es lo que está roto. Para ello pide la ayuda de la clase para conseguir que entre todos conozcan las partes del cuerpo y así nunca más tener problemas cuando vaya al doctor. Como Monkey no puede hablar nos envía una carta explicándonos cuál es su problema, una carta que la teacher leerá en la primera sesión.



Monkey estará y jugará con nosotros en todas las actividades. Gracias a nuestra mascota se consigue que los niños y niñas se transporten a otro mundo diferente. Además, se fomenta la imaginación, la creatividad y la empatía.

### 10.3. UNIDAD DIDÁCTICA

#### SESIÓN 1: Knowing our body!

**Objetivo:**

Facilitar a los alumnos una divertida primera toma de contacto con las partes de nuestro cuerpo.

**Temporalización:** 50 minutos

**Actividades:**

En primer lugar, se llevará a cabo la rutina de bienvenida y asamblea explicada anteriormente. Se presentará a nuestra mascota “Monkey” y se leerá la carta que tiene para nosotros.

Para acercar el vocabulario a los niños y niñas, se escuchará una canción relacionada con las partes del cuerpo. Así se consigue que los estudiantes aprendan bajo el ritmo de la canción “Shake it out body parts song”, el aprendizaje de las palabras.

Para aprender inglés a través del juego se llevará a cabo una actividad en la que los niños y niñas bailarían con la canción expuesta anteriormente. Aleatoriamente, se parará la canción diciendo en voz alta: “Touch your arms” y los niños deberán dejar de bailar para tocar la parte del cuerpo que se indica. Se harán repetidas partidas cambiando la parte del cuerpo.

**Recursos materiales:**

El gorro, Flash Cards, ordenador y proyector

**Vocabulario/Expresiones:**

Eye, nose, mouth, hair, tooth, ear, neck, shoulders, elbow, wrist, arm, hand, fingers, belly button, legs, knee, ankle, foot, toes y body.

**Fotos de la sesión:****Evaluación individual de las sesiones realizada por el docente:**

<b>Nombre del alumno:</b>			
Muestra interés por aprender palabras nuevas	SI	A VECES	NO
Quiere aprender y colaborar con sus compañeros	SI	A VECES	NO
Ha aprendido palabras nuevas	SI	A VECES	NO

## SESIÓN 2: Ready, steady and go!

### Objetivo:

Desarrollar el sentido del oído al escuchar palabras y relacionarlas con imágenes.

### Actividades:

En primer lugar, se llevará a cabo la rutina de bienvenida y asamblea explicada anteriormente.

Posteriormente, los estudiantes jugarán al “fly swatter” un juego que consiste en competir por equipos para ser el equipo que más palabras acierte. Primero, se formarán 2 grupos homogéneos (el equipo naranja y el verde). Jugará siempre un componente de cada equipo. Con un matamoscas esperarán a que se les diga una de las palabra que aparecen en las flash cards. Cuando oigan la palabra deberán correr para encontrar la flash card (que estarán puestas en el suelo) y golpearla con el matamoscas. Gana el equipo que consiga golpear correctamente el mayor número de palabras.

### Recursos materiales:

Flash cards, matamoscas y el gorro.

### Vocabulario/Expresiones:

Eye, nose, mouth, hair, tooth, ear, neck, shoulders, elbow, wrist, arm, hand, fingers, belly button, legs, knee, ankle, foot, toes y body.

### Fotos de la sesión:



### Evaluación individual de las sesiones realizada por el docente:

Nombre del alumno:			
Acierta la mayoría de las palabras	SI	A VECES	NO
Sabe ganar o perder en el juego	SI	A VECES	NO
Ayuda a sus compañeros cuando tienen problemas y respetan su turno y el de sus compañeros.	SI	A VECES	NO

### SESIÓN 3: How is your Monster?

**Objetivo:**

Aprender algunas acciones relacionadas con el cuerpo humano: lavarse los dientes, lavarse las manos, darse un baño, vestirse...

Fomentar la creatividad de los niños y que aprendan a describir.

**Temporalización:** 50 minutos.

**Actividades:**

En primer lugar, se llevará a cabo la rutina de bienvenida y asamblea explicada anteriormente.

Posteriormente, se repartirá a cada uno un globo alargado o un canuto de papel. En un lado de la clase les dejo ojos, nariz, manos, bocas, brazos, pies... Ellos tendrán que crear su propio monstruo poniéndole todas las partes que deseen. Cuando todos los monstruos estén hechos los expondrán a sus compañeros diciendo: “mi monstruo se llama ..., tiene 5 ojos, 2 pies y 9 orejas” Pero cuidado, porque mientras ellos trabajan tendrán la canción puesta de fondo. Cuando la canción pare tendrán que estar atentos porque tendrán que dejar de hacer el monstruo para imitar la acción que les diga:

- Wash you hands
- Brush your teeth
- Have a bath
- Get dressed
- ....

**Recursos materiales:**

Flas cards, matamoscas, gorro, partes del cuerpo, tijeras, pegamentos, rollos de papel

**Vocabulario/Expresiones:**

Eye, nose, mouth, hair, tooth, ear, neck, shoulders, elbow, wrist, arm, hand, fingers, belly button, legs, knee, ankle, foot, toes y body.

Wash your hand, brush your teeth, have a bath or get dress

**Fotos de la sesión:**



**Evaluación individual de las sesiones realizada por el docente:**

<b>Nombre del alumno:</b>			
Es capaz de describir a su monstruo	SI	A VECES	NO
Para para imitar las acciones relacionadas con el cuerpo humano y lo hace bien.	SI	A VECES	NO
Se esfuerza haciendo su monstruo	SI	A VECES	NO

## SESIÓN 4: Ballons everywhere!!

### Objetivo:

Fomentar el aprendizaje cooperativo a través del juego. Procurando que los alumnos compartan conocimientos mientras se diviertan.

**Temporalización:** 50 minutos

### Actividades:

En primer lugar, se llevará a cabo la rutina de bienvenida y asamblea explicada anteriormente.

Para continuar la sesión se pondrán por parejas y cada pareja recibirá un globo. A continuación, se pondrá la canción “Shake it out body parts song with Matt”

Ellos bailarán alrededor de la clase. Deberán sujetar el globo con la parte del cuerpo que oigan sin que caiga al suelo mientras siguen bailando.

Después se repartirá un globo a cada uno. Deberán lanzarlo al aire y golpearlo solo con la parte del cuerpo que se diga.

**A**

### Vocabulario/Expresiones:

Eye, nose, mouth, hair, tooth, ear, neck, shoulders, elbow, wrist, arm, hand, fingers, belly button, legs, knee, ankle, foot, toes y body.

### Fotos de la sesión:



### Evaluación individual de las sesiones realizado por el docente:

Nombre del alumno:			
Se divierte participando y ayudando cuando alguno de sus compañeros tiene dudas	SI	A VECES	NO
Conoce las partes del cuerpo y no falla cuando se ha jugado por parejas.	SI	A VECES	NO
Conoce las partes del cuerpo y no falla cuando se ha jugado individualmente.	SI	A VECES	NO

## SESIÓN 5: How is my Monster?

### Objetivo:

Fomentar, no solo el aprendizaje de vocabulario, sino que también se potenciará el desarrollo del oído o la creatividad.

**Temporalización:** 50 minutos

### Actividades:

En primer lugar, se llevará a cabo la rutina de bienvenida y asamblea explicada anteriormente.

Posteriormente, se repartirá a cada alumno medio folio. En mi medio folio se dibujará un monstruo. Con muchos ojos, brazos, pies... Ellos elegirán una pintura de color. A continuación describiré a mi monstruo especificando cuando dedos, pies, manos.... Tiene. Ellos tendrán que dibujarlo en su hoja. Cuando estén listos se ve mi monstruo. ¿Se parecerán al mío?

### Recursos materiales:

Gorro, flash cards, Monkey, folios, pinturas.

### Vocabulario/Expresiones:

Eye, nose, mouth, hair, tooth, ear, neck, shoulders, elbow, wrist, arm, hand, fingers, belly button, legs, knee, ankle, foot, toes y body.

### Foto:



### Evaluación individual de las sesiones realizada por el docente:

Nombre del alumno:			
Presta atención a las indicaciones que les doy	SI	A VECES	NO
Se parece su monstruo al mío	SI	A VECES	NO
Disfruta con la actividad	SI	A VECES	NO

## SESIÓN 6: Where is it?

### Objetivo:

Fomentar la concentración y la memoria, a su vez comprobar que los niños han aprendido las palabras.

Conocer como los niños han encontrado estas sesiones y saber cómo se autoevalúan desarrollando un espíritu crítico.

**Temporalización:** 50 minutos

### Actividades:

Se llevará a cabo la rutina de bienvenida y asamblea explicada anteriormente.

Posteriormente, se ponen las flash cards boca abajo en una parte de la clase. Imprimiendo una copia, se colocan boca abajo en la otra parte de la clase. Individualmente levantarán una de cada lado, si las palabras coinciden y ¡Ojo! Si saben como se dice en inglés será punto para el niño o niña, pero si no coinciden o no se saben la palabra en inglés hay que darles la vuelta y lo intentará otro compañero/a. Así hasta que encuentren todas las parejas. Finalmente, para acabar las sesiones, se realizará un semáforo de autoevaluación.

### Recursos materiales:

Gorro, flas cards, copia de las flash cards, Monkey, semáforos de autoevaluación.

### Vocabulario/Expresiones:

Eye, nose, mouth, hair, tooth, ear, neck, shoulders, elbow, wrist, arm, hand, fingers, belly button, legs, knee, ankle, foot, toes y body.

### Fotos de la sesión:



### Evaluación individual de las sesiones realizada por el docente:

Nombre del alumno:			
Conoce las palabras y es capaz de repetirlas sin necesidad de leer la palabra,	SI	A VECES	NO
Encuentra las parejas sin ayuda de sus compañeros	SI	A VECES	NO
Es crítico rellenando el semáforo de autoevaluación	SI	A VECES	NO

## **11. EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA**

Para comprobar la eficacia de las sesiones realizadas se decide llevar a cabo una evaluación en la que se valore: por un lado, aquellos aspectos que observa el docente en cada sesión y, por otro lado, la opinión de los alumnos sobre su propio aprendizaje. La opinión de los estudiantes debe tener peso en la evaluación, ya que son ellos mismos los que deben realizar una autocrítica sobre su trabajo dando pie a modificar su actitud o reflexionar sobre cómo pueden mejorar en el futuro.

Al final de cada sesión la docente contesta a 3 preguntas de manera individual sobre cada uno de los alumnos. Las respuestas son de: Si, a veces y No. Si la respuesta es sí cuenta como 3 puntos, si es a veces 2 y si es no 1 punto. De esta manera se puede observar y comprobar el desarrollo que realiza el estudiante y la rapidez de mejora que tiene.

Cuando se acabe la unidad didáctica se contarán todos los puntos del formulario final y esto contará un 70% de la nota final. El otro 30% se obtendrá de la autoevaluación. Esta prueba se realiza mediante una autoevaluación con forma de semáforo. Los estudiantes leerán unas preguntas y contestarán pintando en el semáforo: verde si es afirmativo, naranja si es a veces y, por último, rojo si es negativo.

Finalmente, una evaluación personal que nos sirve para hacer balance de las cosas buenas y malas. A su vez, nos sirve para aprender para otras sesiones. Esta autoevaluación considero que es lo que nos lleva a los docentes a no caer en el pasado y luchar por conseguir la educación de calidad que tanto se merecen nuestros alumnos.

## **12. PROCEDIMIENTO**

Cuando se tuvo claro el proyecto que se quería realizar en este trabajo de fin de grado, se realizó un boceto para tener una idea general de cómo se querían administrar los juegos a realizar ya que una de las intenciones que se pretende es que cada juego trabaje una habilidad distinta. En mi caso, el periodo de prácticas estaba finalizado así que la posibilidad de llevarlo a cabo durante estas era inexistente. Afortunadamente, trabajo en un colegio como monitora de actividades extraescolares dando inglés a los alumnos de educación infantil. Es por esto por lo que existe una buena relación con los docentes del centro que facilitaron la aplicación de estas sesiones en sus aulas. La maestra de primero de educación primaria comentó que justo después de semana santa pretendía comenzar a trabajar las partes del cuerpo con sus estudiantes y que no tenía ningún problema en que se llevara el proyecto que he planteado en

su aula. La realización de esta unidad didáctica se lleva a cabo en el aula de inglés por el ambiente mucho más relajado y su llamativa decoración. En las extraescolares tengo como costumbre que los estudiantes entren en clase descalzos ya que, según algunos científicos como Gentil, han demostrado que esto ayuda al desarrollo del proceso de maduración intelectual del alumnado, esto también ayuda a crear un ambiente diferente que ayuda a evadirse de la normalidad de una clase.

Una vez se planteó el tema y se concretaron las fechas, se pudo comenzar a establecer las actividades y juegos para intentar plasmarlo de la mejor manera posible en el aula. Aquí, se realizó un boceto que envié a Lorena Valdivieso (mi tutora del Trabajo de Fin de Grado) con las actividades que deseaba hacer. Cuando se obtuvo su confirmación comencé a preparar materiales y a fijar y concretar las actividades.

El día 24 de abril (justo a la vuelta de semana santa) comencé a llevar a cabo las sesiones. El número de sesiones que se decidieron realizar fueron seis, dado que fue el tiempo que la tutora proporcionó para llevarlo a cabo y que, a su vez, considero que es el tiempo necesario para que aprendan el vocabulario y sean capaces de diferenciarlo y poder usarlos en un contexto.

Una vez finalizadas las sesiones se deben plasmar en el Trabajo de Fin de Grado final.

### **13. VALORACIÓN PERSONAL**

Tras llevar a cabo estas sesiones al aula se ha podido comprobar que la diferencia entre cuando se programa al principio de las sesiones y el resultado final difieren bastante. En el proceso de la clase se deben hacer modificaciones haciendo que la clase sea lo más exitosa posible.

En la primera sesión, comprobé que los niños se cansaban de jugar a ese juego así que añadí la modalidad del juego “Simon says” que les ha gustado y agradado muchísimo, al final se ha conseguido que no se pierda el interés de la clase. Esto ha tenido como consecuencia que entendiera la necesidad de tener una base de actividades a la cual se pueda recurrir en caso de disponer de tiempo extra es esencial.

Durante la sesión 3, ellos tenían que hacer su propio monstruo con rollos de papel. El problema que tuve en esta sesión fue el contrario. Los niños y niñas estuvieron mucho tiempo haciendo el monstruo y no dio el suficiente tiempo para que todos lo enseñaran y describieran, así que lo hicieron uno a uno hasta que se agotó el tiempo.

En la sesión número 6, se planteó un inconveniente con las flash cards. Cuando se imprime la copia de estas, se realizan a una cara por lo que al dejarlas en el suelo se transparenta la imagen. Detectado el problema antes de empezar, se les indicó que primero debían coger la que se transparentaba, de esa manera el juego se alargaba automáticamente ya que no importaba el error.

En cuanto a aspectos positivos, cuando se planteó la sesión número 5 parecía ser compleja para niños con edades tan cortas (ellos tenían que dibujar un monstruo siguiendo las órdenes dictadas) Por el contrario, muchos de los niños hicieron un monstruo mucho más parecido al mío de lo que se podía imaginar, cosa que indica que el proceso de aprendizaje está siendo positivo y adecuado.

El juego de los matamoscas fue un auténtico éxito ya que se lo pasaron genial y se comprobó las palabras que conocían y las que no. Por otro lado, las palabras que no conocían las aprendieron en el transcurso del juego.

Dentro de esta unidad didáctica se ha conseguido conocer a los estudiantes y, con ello, su ritmo de aprendizaje.

Por otro lado, se realiza una autocrítica que permita mejorar en el trabajo como maestra y abrir la mente hacia el futuro, apostando por el cambio que tanto se necesita en educación.

## DISCUSIÓN Y CONCLUSIÓN

Se estudia la lengua inglesa durante toda la etapa educativa. Esta comprobado que el tiempo que se dedica a aprender este idioma no es comparable al nivel que ellos adquieren y esto probablemente indica que esta metodología no es la más acertada para nuestros estudiantes. En este Trabajo de Fin de Grado se propone una opción diferente a la enseñanza de dicho idioma.

En el pasado, el aprendizaje de una segunda lengua era meramente gramatical, donde desde muy pequeños aprendían el idioma priorizando la escritura y la gramática frente a la escucha y el habla. Actualmente, se ha demostrado como dice Puchta (2019), experto en cómo aplicar la psicología cognitiva en la enseñanza y aprendizaje del inglés, que los estudiantes no deben aprender a escribir ni a leer en una segunda lengua antes que en la suya propia. Puchta explica que, el aprendizaje de un segundo idioma tiene aspectos muy positivos a nivel psicológico del alumno. Como se ha planteado anteriormente y bajo el estudio realizado por Puchta, el uso de la escritura y la lectura no aparecen en las sesiones ya que no se considera adecuado empezar tan pronto con ello.

Es por ello, se ha decidido plantear esta sesión en la que, a través del juego, se fomenta que los niños y niñas muestren interés por el aprendizaje del idioma. Se entiende que el inglés pueda ser, para nuestros estudiantes, una asignatura compleja. Esto puede ser porque el nivel de comprensión es demasiado limitado, ya que su vocabulario, gramática o expresiones son tan diferentes a la nuestras y emplearlas de manera adecuada es complejo para ellos.

El principal objetivo que se ha planteado en estas sesiones ha sido que los niños y niñas *disfruten aprendiendo* y para ello el juego es un buen conector. El idioma que se ha empleado durante las 6 sesiones es el inglés, sin emplear el español como lengua vehicular ya que la inmersión lingüística debe ser completa.

Decroly y Monchamp (2002) opinan que los estudiantes deben aprender a partir de acciones visuales que les llamen la atención y permita que estos relacionen el vocabulario con una imagen. Gracias a las flash cards (empleadas como bits de inteligencia) se ha trabajado a través de las acciones visuales el aprendizaje del inglés. Además, estos también especifican que realizar manualidades ayuda al aprendizaje y es por eso que se ha decidido realizar un “monstruo” con el objetivo de describirlo después y fomentar la creatividad. Para ello se

pueden emplear materiales reciclados, en nuestro caso el cuerpo del monstruo es un rollo de papel higiénico.

En la opinión de Franceso Tonucci bajo una entrevista realizada por Otero (2014) explica que los alumnos tienen que crear su propio mundo dentro del juego que realizan sin necesidad de interacción por parte de los adultos. Para ello se ha decidido que en determinados momentos, como por ejemplo, mientras realizaban el monstruo, el docente se aparte y deje a los niños dialogar y debatir entre ellos como son sus monstruos. La parte negativa es que estos debates se realizan automáticamente en español.

Según Jean Piaget (1961) habla de la importancia de aprender gracias al placer y del descubrimiento del mundo. Por ello el Trabajo de Fin de Grado gira en torno al juego, porque es una de las mejores maneras de descubrir el mundo que nos rodea gracias al placer y diversión que nos otorga. Jean Piaget también resalta que los niños tienen que crear juegos de rol en el que se hagan pasar por otros personajes y se cree un vínculo especial entre nuestros estudiantes. Por ejemplo, con el juego del gorro tendrán que representar los papeles de un profesor y de un alumno y luego intercambiar los papeles. Ellos tendrán que respetar las reglas y formular las preguntas adecuadamente.

Durante esta unidad didáctica se ha podido conocer y comprobar las reacciones y ***las ventajas de aprender un idioma a través de la creatividad y la diversión*** - del juego-. Esto es más visible cuando se finalizan todas las sesiones, se ve que el aprendizaje es efectivo y conocen todas las palabras. Una buena herramienta para medir esto puede ser el juego del matamoscas, ya que ahí individualmente deben reconocer la palabra, la pronunciación y la acción representada por el dibujo.

También se considera la opción de la ***autoevaluación*** como una fuerte herramienta para conocer lo que piensan los estudiantes sobre las sesiones realizadas. Los niños tienen la capacidad de ser muy estrictos con su autoevaluación y escriben lo que ellos realmente piensan y no lo que piensan que el docente quiere oír. Tras analizar estas autoevaluaciones se ha comprobado que los estudiantes han disfrutado mientras aprendían y que incluso los resultados de las autoevaluaciones coinciden con las evaluaciones realizadas por el docente. Es por esto, entre otras muchas cosas, por lo que se puede decir que el uso del juego como metodología para aprender un segundo idioma es eficaz y sus resultados son muy positivos.

En cuanto al desarrollo de una nueva metodología, se debe comentar que el método tradicional se relaciona con un aprendizaje memorístico sin fomentar los aspectos creativos. Por el contrario, a través de una metodología basada en el juego, desarrollan un aprendizaje totalmente opuesto al tradicional en el que se prima el aprendizaje lúdico y significativo.

La motivación es un factor esencial para el buen funcionamiento de una sesión, es por eso que ha sido uno de los ejes fundamentales a través del cual han girado las sesiones. ***A través de la motivación conseguimos que los alumnos desarrollen un interés por el idioma.*** Por otro lado, cuando un estudiante ha tenido alguna duda sobre el significado de una palabra o sobre como se pronuncia una palabra en inglés han preguntado, aunque no estuviese ligada al tema tratado. Esto significa que, en ese momento, el alumno se siente cómodo y motivado para hacerlo.

Es normal que el enfrentarse a un nuevo idioma genere miedo o inseguridad, pero esto es algo que debe tratarse en el aula con normalidad. Con la dinámica del gorro, los estudiantes aprenden a perderle miedo al idioma siendo incluso capaces de preguntar y contestar en inglés. Al final, ellos ven normal comunicarse en inglés y le pierden ese miedo al ridículo.

Por otro lado, al aprender a través del juego se consigue que en todo momento haya un ambiente más lúdico que ***invita a la participación de todos los estudiantes***, incluso que ellos puedan proponer juegos o modificar los que ya se traían planteados.

***En ningún momento de la unidad didáctica se ha empleado el aprendizaje memorístico***, sino que se ha procurado que el alumnado aprenda en un contexto más desenfadado e informal, más concretamente de una manera involuntaria en el que se aprendan los conceptos sin necesidad de aprenderlos memorísticamente. El aprendizaje involuntario, es algo que debe ser fomentado en el aula. Esto se ha conseguido a través de las flash cards empleadas a modo de bits de inteligencia. Los alumnos sin ningún esfuerzo relacionan la palabra, la foto y la pronunciación de esta. Por eso es tan inusual encontrar que los niños pronuncien mal alguna de estas palabras. El aprendizaje significativo se ha logrado porque las palabras aprendidas en las primeras sesiones permanecen en la memoria del alumnado hasta la última sesión sin necesidad de repasarlas continuamente.

Para comprobar ***los efectos positivos*** se ha realizado, por parte del docente, una evaluación diaria en la que se comprueban los avances de los estudiantes, de esta manera se controló sesión a sesión sus logros.

Al final de la unidad didáctica, cada alumno de manera individual ha completado un semáforo, refiriéndose a su comportamiento, sentimientos o aprendizaje. Lo que ha permitido conocer mejor lo que piensan ellos sobre el trabajo realizado.

Por otro lado, también es importante verificar las hipótesis planteadas, y es por eso que; tras llevar a cabo estas sesiones puedo verificar la hipótesis que dicta que ***el aprendizaje a través del juego es más atractivo para los estudiantes*** haciendo que la clase de inglés sea más atractiva para ellos. La metodología tradicional lleva a la monotonía. Por el contrario, si se emplea el juego como metodología al ser diferente cada día fomenta la curiosidad en nuestros alumnos.

Por otro lado, ***el aprendizaje a través del juego potencia un aprendizaje cooperativo*** en el que se consigue que nuestros alumnos tengan una relación más cercana entre ellos estrechando lazos. Cuando los niños juegan olvidan los estereotipos, se relacionan todos con todos y se prioriza el pasárselo bien o ganar respecto a clichés u opiniones personales.

También se comprobó que ***el aprendizaje a través del juego es eficaz***. Ellos no solo juegan y se divierten, sino que también aprenden y son capaces de mostrarlo también es verificada ya que el aprendizaje que se adquiere inconscientemente es muy eficaz y esto lo he demostrado en el juego de las flash cards. Las cartas se leen al principio de cada clase, pero es una lectura rápida, sin embargo, la comprensión que hacen los niños es mucho más alta de lo que se imagina. En el juego del matamoscas se comprueba como los niños, ***pese al no haber memorizado las flash cards, son capaces de reconocerlas y pronunciar adecuadamente las palabras***. En el último juego (el de las parejas: sesión 6) también ha sido relevante para aceptar esta hipótesis ya que todos los alumnos fueron capaces, tras haber encontrado la pareja, de pronunciar la palabra sin error.

Los estudiantes han venido con una actitud cada día más positiva dado que los juegos han tenido, a parte del componente divertido, uno creativo y práctico que ayuda a los alumnos a relacionar el vocabulario con las actividades que se realizan.

Al igual que ser completamente bilingüe es una misión bastante compleja y a plantearse a muy largo tiempo, también se debe conocer que si desde muy pequeños conseguimos que estén en contacto constante con este idioma el aprendizaje este es mucho más corto e incluso la pronunciación que se puede adquirir es mucho más semejante a la que tienen los ingleses nativos.

La palabra “motivación” debe estar presente durante todas las sesiones que se planteen en la vida de cualquier docente.

Por otro lado, se considera que en este tipo de metodologías y para asegurar su adecuado funcionamiento debería haber un profesor de apoyo. Fundamentalmente, si alguno de los estudiantes presenta necesidades educativas específicas y/o especiales que dificulten su participación en determinados juegos.

Cuando un docente se encuentra animado y capaz llevar nuevas metodologías al aula consigue que los alumnos también se animen a conocer más y ampliar los conocimientos que ya tienen.

Para concluir, tras la realización de la unidad didáctica se ha descubierto la importancia de fomentar en los alumnos un vínculo por los idiomas que consiga que estos prosigan con su aprendizaje en edades superiores y esto solo se consigue si se llevan al aula nuevas metodologías que llamen la atención de nuestros estudiantes.

***El juego como herramienta para aprender una segunda lengua trasmite a los alumnos un sentimiento de confianza*** que les acerca al idioma sin forzar ningún aprendizaje. Es por esto por lo que recomiendo el uso del juego en el aula para el aprendizaje del inglés.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

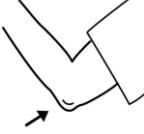
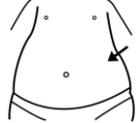
- Andrades, C. (2015). *10 juegos SOS para tus clases de idiomas* [Entrada de blog]. Recuperado de <https://eleinternacional.com/blog/10juegos/>
- Acosta, K. C. (2012). *La pirámide de Maslow. Escuela de organización industrial* [Entrada de Blog]. Recuperado de <https://www.eoi.es/blogs/katherinecarolinaacosta/2012/05/24/la-piramide-de-maslow/>
- De la Barra, E. (2016). Aprendizaje cooperativo en la clase de inglés en cuatro colegios subvencionados de la Región Metropolitana. *Pensamiento Educativo. Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 53(1), 1-14. doi: 10.7764/PEL.53.1.2016.10
- Decroly, O. y Monchamp, E. (2002). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.
- Dream English Kids (6 noviembre de 2018). *Shake it Out Body Parts Song with MattFeaturing the Learning Station: Dance Action Song for Kids* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=1cqLp1RqHl8>
- Guédez, M. (2013). *La Motivación* [Entrada de Blog]. Recuperado de <http://mariug.blogspot.com/2013/02/teoria-de-mcclelland.html>
- Loor, L., Palma, M., Saltos, L., y Bolívar, O. (2018). El aprendizaje cooperativo como una estrategia de enseñanza del Idioma de Inglés en las Escuelas públicas del Ecuador. *Revista científica*, 4 (3), 431-448. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6560189.pdf>
- Lynch, L. (2005). *9 Reasons Why You Should Use Songs to Teach English as a Foreign Language*. Recuperado de <http://ezinearticles.com/?9-Reasons-WhyYou-Should-Use-Songs-to-Teach-English-asa-Foreign-Languageid=104988>
- Marín, I. (2017). *Incorporar el juego en el aula: un reto para la escuela*. Recuperado de <https://www.edelvives.com/es/Noticias/d/incorporar-el-juego-en-el-aula-un-reto-para-la-escuela#!>
- Mei, A. (2008). Cambios de paradigma en la enseñanza de inglés como lengua extranjera: el cambio crítico y más allá. *Revista Educación y Pedagogía*, 51 (20), pp. 11-23. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3074193.pdf>

- Mena, M. (2018). *Gamificación en el aula de idiomas*. Recuperado de <https://educationwillsetusfree.wordpress.com/gamificacion-gamificada-guerra-de-galaxias/>
- Méndez, A. *Motivación según autores*. Recuperado de <https://www.euroresidentes.com/empresa/motivacion/motivacion-segun-autores>
- Meneses, M., y Monge, M.A. (2011). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista educación*, 25 (2), 113-124. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Molina, B. (2009). *La música en la clase de inglés*. Recuperado de [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_25/MARIA%20TERESA\\_%20MOLINA%20BAEZ\\_1.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_25/MARIA%20TERESA_%20MOLINA%20BAEZ_1.pdf)
- Moyles, J. R. (1999). *El juego de la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Muñoz, R. (2013). El aprendizaje de lenguas extranjeras en España. *Extoicos*, 9, 63-68. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4690854.pdf>
- Otero, M. (2014). *Francesco Tonucci: Los niños necesitan menos juguetes y más libertad*. Recuperado de <https://www.lavoz.com.ar/ciudadanos/francesco-tonucci-los-ninos-necesitan-menos-juguetes-y-mas-libertad>
- Pastor, S. (2004). *Razones y objetivos de la enseñanza de la gramática. Aprendizaje de segundas lenguas. Lingüística aplicada*. Alicante: Servicio de Publicaciones de la Universidad. Recuperado de [https://www.e-buc.com/portades/978849717024\\_L33\\_23.pdf](https://www.e-buc.com/portades/978849717024_L33_23.pdf)
- Piaget, J. (1961). *Formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. México: Fondo De Cultura Económica De España.
- Quintanilla, A., y Cofré, A. (2015). El uso de canciones para el aprendizaje de la gramática en inglés como lengua extranjera. *Revista Horizontes Pedagógicos*, 17, 8-16. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5455074.pdf>
- Rubio, D. J., y García, I. M. (2013). *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria. El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria*, 6 (3), 169-185. Recuperado de [http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6\\_3/REFIEDU\\_6\\_3\\_3.pdf](http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf)
- Ruíz, M. (2008). *La enseñanza de idiomas a través de la música*. Recuperado de [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_13/M\\_CARMEN\\_RUIZ\\_2.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_13/M_CARMEN_RUIZ_2.pdf)

- Sánchez, B. (2019). No es bueno que los niños aprendan a leer y a escribir en inglés antes que en su propia lengua. *El país*. Recuperado de [https://elpais.com/economia/2019/05/07/actualidad/1557235024\\_774853.html](https://elpais.com/economia/2019/05/07/actualidad/1557235024_774853.html)
- Santana, J., García, A., y Escalera, M. (2016). Variables que influyen sobre el aprendizaje del inglés como segunda lengua. *Revista internacional de Lenguas Extranjeras*. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/83007833.pdf>
- Thain, L. A. (2010). *Rhythm, music, and young learners: A winning combination*. Trabajo presentado en JALT2009 Conference Proceedings de Hiroshima YMCA School of Languages, Tokyo: JALT.
- Valda, F., y Arteaga, C. (20 de marzo de 2015). Diseño e implementación de una estrategia de ramificación en una plataforma virtual de educación. *Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*. Recuperado de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071-081X2015000100006&yscript=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071-081X2015000100006&yscript=sci_arttext)
- Valero, N., y Jiménez, G. (2015). Estudio exploratorio sobre dificultades en el aprendizaje de una segunda lengua: la opinión del profesorado. *Revista digital del centro del profesorado de Cuevas*, 8 (16), 3-12. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5428033.pdf>

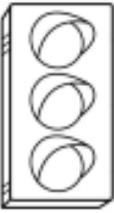
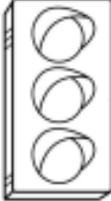
# ANEXOS

## ANEXO 1: FLASH CARDS

					
HAIR	EYE	NOSE	MOUTH	TOOTH	EAR
					
NECK	SHOULDER	ELBOW	WRIST	ARM	HAND
					
FINGERS	BELLY BUTTON	LEGS	KNEE	ANKLE	BODY

## ANEXO 2: SEMÁFORO DE AUTOEVALUACIÓN

DID I DO MY BEST WORK?  I KNOW ALL THE WORDS 

ARE YOU HAVING A WONDERFUL TIME? 

