



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

Grado en Educación Primaria - Mención en Lengua Extranjera (Inglés)

TRABAJO FIN DE GRADO

**El papel del juego en el aprendizaje del Inglés Lengua extranjera.
Una propuesta didáctica para primer curso de Educación Primaria**

Estudiante: Inés de la Calle Sanz

Tutor: Dr. D. Francisco Javier Sanz Trigueros

Valladolid, 2021

RESUMEN

El presente Trabajo Fin de Grado tiene como finalidad presentar el juego como una herramienta eficaz en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, en este caso el inglés. Primeramente, se expone un marco teórico en el que se recogen aspectos como son el enfoque comunicativo en el aprendizaje de una L2, el rol que adquiere la motivación en este proceso, la gamificación, diferentes definiciones y clasificaciones del juego y la importancia y ventajas de este en la adquisición del inglés. A continuación, se desarrolla una propuesta didáctica para primero de Educación primaria relacionada con la teoría previa, que consta de una secuencia de actividades basadas en el juego, organizadas en cinco sesiones diferenciadas.

En la última parte, se presentan aspectos finales orientados a que se valore el juego como un recurso efectivo en el aula de inglés lengua extranjera de Educación Primaria y no simplemente como una actividad de ocio.

Palabras clave:

Juego, Inglés Lengua extranjera, gamificación, enfoque comunicativo, propuesta didáctica.

ABSTRACT

This paper targets at presenting the game as an effective tool in the teaching and learning process of English as a foreign language. It first presents a theoretical framework addressing aspects such as the communicative approach in L2 learning, the role of motivation in this process, gamification, different definitions and classifications of games and the importance and advantages of games in the acquisition of English. Afterwards, a teaching proposal is developed for the first year of Primary Education related to the previous theory, which consists of a sequence of activities based on games and organised in five different sessions.

In the last part, concluding remarks are presented in the sense of ensuring the value of game, not only as a leisure activity but also as an effective resource in the English as a foreign language classroom of Primary Education.

Keywords:

Game, English as a foreign language, gamification, communicative approach, teaching proposal.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. JUSTIFICACIÓN.....	2
3. OBJETIVOS.....	3
4. MARCO TEÓRICO.....	4
4.1 La enseñanza de lenguas extranjeras en Educación Primaria.....	4
4.1.1. Orientaciones actuales de orden internacional.....	4
4.1.2. El enfoque comunicativo en el aprendizaje del inglés.....	5
4.1.3. La motivación como factor esencial a la hora de aprender una segunda lengua...7	
4.2 El juego: características y clasificación.....	8
4.2.1. Características del juego.....	8
4.2.2. Clasificación de los juegos.....	10
4.3 La gamificación como metodología actual.....	12
4.3.1. Diferencia entre el juego y la gamificación.....	12
4.3.2. Funciones para el aprendizaje.....	13
4.4 El juego en el aula de Inglés Lengua extranjera.....	13
4.4.1. Su utilización para la adquisición del inglés.....	13
4.4.2. Actividades lúdicas: ejemplos y ventajas.....	16
5. MARCO METODOLÓGICO.....	19
5.1. Situación y contexto.....	19
5.1.1. El centro.....	19
5.1.2. El aula y sus características.....	19
5.2. Planificación de la propuesta.....	20
5.2.1. Su justificación.....	20
5.2.2. Elementos curriculares de base.....	21
5.2.3. Aspectos pedagógicos.....	25
5.2.4. Descripción de las sesiones.....	26
6. ASPECTOS FINALES.....	40
7. REFERENCIAS.....	42
8. ANEXOS.....	46

8.1 ANEXO I: flashcards de los lugares de la ciudad.....	46
8.2 ANEXO II: flashcards de los transportes.....	46
8.3 ANEXO III: word cards de los transportes.....	47
8.4 ANEXO IV: word cards de los lugares de la ciudad.....	47
8.5 ANEXO V: tarjetas true/false.....	48
8.6 ANEXO VI: imagen para proyectar de los números y los transportes.....	48
8.7 ANEXO VII: dominó de los transportes.....	49

1. INTRODUCCIÓN

El inglés es el idioma más universal y la lengua oficial de más de cincuenta países, por lo que conocer esta lengua tan globalizada sin duda nos aporta numerosas ventajas en muchos ámbitos: laboral, cultural, social, personal...

En Europa y en España, cada vez está mucho más asumida la demanda e importancia que tiene hoy en día esta lengua para lograr una comunicación fluida y efectiva entre todos los ciudadanos. Esto se refleja a su vez en la Educación. Son muchos los centros educativos que ofrecen una Educación Primaria bilingüe poniendo a disposición de los alumnos numerosos proyectos innovadores para llegar a una competencia bilingüe adecuada que les abra puertas en su futuro y les ayude en su desarrollo integral. Ante las demandas de la globalización y de una Educación que tiende cada vez más a lograr un alto nivel de competencia comunicativa en los estudiantes, se puede confirmar la necesidad de saber comunicarse a través de la lengua inglesa.

No obstante, es esencial encontrar la manera adecuada de introducir a los alumnos desde edades tempranas en el proceso de enseñanza aprendizaje de esta segunda lengua. Para ello, combinaremos el aprendizaje con la actividad que más les gusta a los niños: el juego. Mediante actividades lúdicas basadas en la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos, lograremos que las clases de inglés en la etapa de Educación Primaria sean motivadoras, efectivas y divertidas promoviendo a su vez el trabajo cooperativo y la reducción del filtro afectivo.

A continuación, se presentan dos apartados principales. Un marco teórico en el que se recoge y contrasta información aportada por diferentes autores centrada en la enseñanza de lenguas extranjeras en Educación Primaria, el enfoque comunicativo como metodología, la gamificación en el aula, la importancia de la motivación, definiciones y clasificaciones de los juegos y cómo aplicarlos en el aula de ILE.

Por otra parte, encontramos una propuesta didáctica destinada al primer curso de Educación Primaria que consta de un total de 15 actividades lúdicas organizadas en 5 sesiones diferentes en la que se llevarán a cabo juegos con el fin de aprender y practicar inglés.

2. JUSTIFICACIÓN

Son varias las razones por las que mi Trabajo Fin de Grado trata sobre el papel del juego en el aprendizaje del Inglés Lengua extranjera, junto con la propuesta para primero de primaria. El principal motivo tiene que ver con el Practicum referente a la Mención de lengua extranjera inglesa, realizado este último curso del Grado en Educación Primaria.

En mi aula de referencia en el centro escolar, se recurría a los juegos en varias ocasiones para hacer las clases de inglés más dinámicas. En este periodo de tiempo, observé que cuando se proponían este tipo de actividades lúdicas, la motivación de los alumnos se veía aumentada y despertaba mucho interés por la asignatura. Por ello, me ha resultado una temática sumamente interesante sobre la que investigar y contrastar información como futura docente.

Numerosos autores han afirmado la importancia y efectividad del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera. Entre ellos, Genesee (1994), psicólogo especializado en la adquisición de un segundo idioma, defiende que los juegos son esenciales en el aula de inglés sobre todo en los niveles más bajos debido a que aporta a los niños habilidades sociales desde una perspectiva didáctica.

No obstante, los juegos no se limitan solamente a estos niveles, puesto que se puede practicar cualquier aspecto de este idioma mediante juegos en todos niveles de la etapa de primaria (Ortega, 1992). Basándonos en estas ideas, se puede confirmar que tanto la información recogida en el marco teórico como la propuesta didáctica que se presenta, tienen un valor práctico real y de interés en el ámbito educativo y, más concretamente, en la enseñanza de una lengua extranjera.

En último lugar, me gustaría destacar las competencias generales y específicas adquiridas y desarrolladas tras la realización de este Trabajo Fin de Grado, que se encuentran recogidas en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. Se ha conseguido emplear los conocimientos adquiridos durante el Grado de una manera más profesional, además de demostrar poseer competencias para elaborar argumentos propios, defenderlos y solventar problemas relacionados con el ámbito Educativo.

3. OBJETIVOS

Los objetivos que se persiguen con la elaboración de este Trabajo Fin de Grado son expuestos a continuación:

1. Reflexionar sobre el proceso enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua extranjera.
2. Investigar la motivación como estrategia para la adquisición del inglés.
3. Analizar las características del enfoque comunicativo.
4. Identificar la gamificación como una técnica efectiva para el aprendizaje.
5. Definir el término “juego” y conocer sus diferentes clasificaciones.
6. Resaltar los beneficios y la utilidad de incorporar actividades lúdicas en la clase de inglés.
7. Desarrollar una propuesta didáctica basada en los juegos y su aplicación en el área de inglés en primero de Educación Primaria.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 La enseñanza de lenguas extranjeras en Educación Primaria

4.1.1 Orientaciones actuales de orden internacional

La importancia del aprendizaje de lenguas extranjeras en Europa es un hecho que actualmente nadie pone en duda. Para confirmarlo, no tenemos más que recordar que el lema de la Unión Europea es “Unidos en la diversidad”, por lo que la variedad lingüística y el aprendizaje de otras lenguas es un objetivo común en todos los países que la forman.

Para llevar a cabo cualquier proyecto referente al ámbito del aprendizaje, enseñanza y evaluación de lenguas extranjeras, es imprescindible basarse en las propuestas del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (Council of Europe, 2001, 2020), ya que permite que se sigan unas pautas comunes dentro del contexto europeo. Este Marco busca facilitar la colaboración entre las instituciones educativas de los países europeos, ofrecer una base firme a la hora del reconocimiento de certificados lingüísticos y, ante todo, conseguir asentar y coordinar el esfuerzo de alumnos, profesores, diseñadores de cursos y administradores educativos. La puesta en práctica de estas acciones favorecerá el aprendizaje y la enseñanza de idiomas en Europa y conseguirá que se tenga mayor facilidad a la hora de intercambiar información de manera más eficaz y siempre con respeto hacia la identidad y la diversidad cultural.

El Parlamento Europeo y el Consejo establecieron El Año Europeo de las Lenguas en 2001 y organizaron, con la colaboración del Consejo de Europa, una serie de iniciativas para incentivar la conciencia de la diversidad lingüística y fomentar el aprendizaje de lenguas. La *Resolución del Consejo de 14 de febrero de 2002*, referente al fomento de la diversidad lingüística y el aprendizaje de lenguas (Diario Oficial de las Comunidades Europeas, 2002), destaca en su punto (1): "El conocimiento de lenguas es una de las capacidades básicas que cualquier ciudadano debe poseer para participar eficazmente en la sociedad europea del conocimiento". (p. 2)

Para que este propósito a favor del multilingüismo pueda cumplirse, la Comisión Europea junto con los gobiernos nacionales llegaron a un acuerdo en Barcelona en marzo del año 2002 (Consejo de la Unión Europea, 2002) por el cual todos los ciudadanos pertenecientes a la Unión Europea deben aprender dos o más lenguas extranjeras y además, esta enseñanza

debe comenzar en las edades más tempranas. Más tarde, en la *Recomendación del Consejo de mayo de 2019* relativa a un enfoque global de la enseñanza y el aprendizaje de idiomas (Diario Oficial de la Unión Europea, 2019), se aconseja que los estados miembros de la Unión Europea:

busquen modos de ayudar a todos los jóvenes a adquirir, [...] —además de las lenguas de escolarización—, cuando sea posible, un nivel de competencia en al menos otra lengua europea [...] y promover la adquisición de una tercera lengua en un nivel que les permita interactuar con suficiente fluidez. (p. 3)

El éxito de este acuerdo no ha sido homogéneo en todos los países. Sí es cierto que el interés por el aprendizaje de una lengua extranjera ha aumentado en estos últimos años y, a día de hoy, es de carácter obligatorio en la Educación Primaria de la mayoría de los países Europeos.

Partiendo desde el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, los objetivos propuestos para el aprendizaje de idiomas deben enfocarse en torno a la promoción de una educación plurilingüe e intercultural (Beacco et al., 2016), que asegure las mejores condiciones para el desarrollo de la competencia comunicativa plurilingüe e intercultural. Una competencia que dotará a los estudiantes de las herramientas necesarias para desenvolverse en entornos multilingües y pluriculturales y que, desde y para el contexto español, ha sido ampliamente estudiada por González Piñero, Guillén Díaz y Vez Jeremías (2010).

El desarrollo de la competencia citada se viene haciendo posible a través de los programas AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas) que nos permite utilizar la lengua extranjera para el aprendizaje de los contenidos curriculares de una asignatura concreta. En general, las autoridades educativas de la Unión Europea están de acuerdo en hacer uso de esta enseñanza bilingüe de manera que pueda generalizarse aún más.

4.1.2. El enfoque comunicativo en el aprendizaje del inglés

Hace ya varios años que el enfoque comunicativo, también llamado *Communicative Language Teaching* (CLT) o *Communicative Approach*, es uno de los enfoques a los que más se ha recurrido en Europa para la enseñanza de Lenguas extranjeras (LE) y segundas lenguas (L2), tras la poca efectividad de otros métodos focalizados en dominar la competencia

gramatical y la no aceptación de errores, como pueden ser el grammar translation method o el audiolingual method, basados en las traducciones, memorizaciones de patrones gramaticales y repeticiones.

Este enfoque comunicativo considera que la lengua es interacción y comunicación y busca desarrollar la *competencia comunicativa* o lo que es lo mismo, desarrollar las habilidades comunicativas para utilizar la lengua de manera adecuada y eficaz según la situación comunicativa en la que nos encontremos y los participantes que estén en ella. Tal y como afirman los autores Luzón & Soria (1999) “no se trata únicamente de que los estudiantes adquieran un sistema lingüístico, sino de que sean capaces de utilizarlo para comunicarse de forma adecuada y efectiva” (p. 42). Con esto apreciamos que el enfoque comunicativo no se centra en el lenguaje en sí, sino en lo que hacemos con él. Para ello, la recurrencia a las funciones comunicativas del lenguaje (*inviting someone, persuading, asking for information, apologizing for, etc.*) se presenta muy útil a la hora de expresar los propósitos comunicativos.

Cabe destacar que una de las características principales de este enfoque es el “*error tolerance*”. Generalmente, el lenguaje utilizado por el individuo es a través del ensayo y error, el cual está totalmente aceptado aunque se debe corregir. Como apuntan Larsen-Freeman & Marti Anderson (2011) “Los errores de forma se toleran durante las actividades basadas en la fluidez y se consideran un resultado natural del desarrollo de las habilidades comunicativas. Los alumnos pueden tener conocimientos lingüísticos limitados y seguir siendo comunicadores de éxito” (p. 164)

Otro aspecto importante que destaca en el enfoque comunicativo se refiere a la comunicación del significado real a través de situaciones de la vida real. Se debe trasladar el aprendizaje de la lengua a estudiar, en este caso el inglés, a la vida y situaciones cotidianas para poder valorar su uso. El principal motivo para aprender una lengua es la necesidad de comunicarse, lo cual hace que los alumnos sientan que están aprendiendo a hacer algo útil con la segunda lengua (Bastidas, 1993).

Según Richards (2006) otro de los principios que forman parte del proceso para aprender una segunda lengua a partir del enfoque comunicativo es la interacción entre el alumno y los usuarios de la lengua. Los alumnos interactúan entre ellos continuamente, ya sea en parejas, tríos, grupos pequeños o el grupo completo. El profesor también puede intervenir, aunque generalmente procura guiar y generar situaciones que permitan que los alumnos se

comuniquen entre sí. Del mismo modo, esto nos lleva al principio de la creación conjunta de significado, por el cual los alumnos procuran hacerse entender entre ellos y construir el sentido de los intercambios verbales en la interacción lingüística (negociación de significados), sin la necesidad de que sean gramaticalmente perfectos.

En todo caso, así como en metodologías y enfoques anteriores en el tiempo esto no se concebía, en el actual enfoque comunicativo el alumno es el agente principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dejando así al profesor un papel importante como un guía y facilitador.

4.1.3. La motivación como factor esencial a la hora de aprender una segunda lengua

El papel de la motivación es imprescindible en la adquisición de nuevas lenguas, en vista de que esta puede influir en la variación de aspectos en el alumno como son: la atención, la concentración, la tolerancia y la frustración (Bernaus. M, 2001).

En las metodologías que se llevaban a cabo en el aula de inglés hace años, no se centraba la atención en el alumno y su proceso de aprendizaje. Sin embargo, esto ha cambiado hace relativamente pocos años y la perspectiva e importancia del alumno es reconocida en los enfoques utilizados hoy en día. Ramajo (2008) sostiene que para lograr que una asignatura funcione debidamente se debe lograr que el estudiante tenga interés por la materia y esto se puede conseguir principalmente gracias a la motivación.

Generalmente, se tiende a relacionar la idea de que la motivación del alumno va ligada al éxito que tenga. En la revista de Investigación e Innovación en la clase de idiomas, Barrios Espinosa, M.E. establece que según Clark (1987), estudios sobre los patrones de motivación de alumnos que habían abandonado la escuela muestran que la motivación, en lo que se refiere al aprendizaje de idiomas, es causada debido a un sentimiento de éxito en el aula. También, el modelo socio-educativo de adquisición de una segunda lengua de Gardner y MacIntyre (1993) defiende una idea similar, ya que afirma que las reacciones de cada sujeto a la experiencia del aprendizaje dependen en parte del nivel de éxito obtenido.

Uno de los factores más importantes que influyen en la motivación del alumnado en el aula es el papel del profesor. Para que el interés y la motivación de los alumnos crezca, el

docente debe aplicar una metodología innovadora y atractiva para los alumnos. Se necesitan pues, docentes competentes en cuanto a la metodología adecuada para llevar a cabo un acertado proceso de enseñanza aprendizaje y que sean capaces de identificar los diferentes tipos de alumnos, sus formas de aprendizaje y sus problemas en el aprendizaje (Juan & García, 2012). Por otro lado, es esencial disponer de un buen clima del aula y que los alumnos se sientan tranquilos y con confianza. Así lo afirma Rodríguez-Pérez (2012):

Si el clima en el contexto de aprendizaje y la relación establecida entre el grupo y el enseñante son valorados positivamente por el aprendiz, circunstancias como la comisión de errores o el fracaso en la realización de tareas no afectarán ni a la autoestima del alumno ni a su motivación. (p. 389)

De la misma forma, optar por introducir los juegos en el aula ayuda a aumentar significativamente la motivación de los alumnos durante más tiempo. Guastalegnanne (2009) asegura que los juegos y los elementos que empleamos para llevarlos a cabo en el aula, provocan que los alumnos estén motivados y mantengan la atención en la actividad lúdica que están desarrollando, dejando de lado la preocupación por cometer errores.

4.2. El juego: características y clasificación

4.2.1 Características del juego

El juego es una actividad tan antigua como el ser humano, común a todas las épocas y lugares del mundo. Como mencionan 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).

La Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó la Declaración de los Derechos del niño en el año 1959 (Asamblea General de las Naciones Unidas, 1959), reconoció el derecho al juego por primera vez en la historia. En su principio número 7 se cita: “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho” (p. 143).

Sin embargo, a día de hoy el concepto de juego es inexacto, pues cambia a la vez que la historia avanza, por lo que disponemos de un gran número de definiciones relativas a la educación, según varios autores.

Lee (1977): Para el niño el juego es una actividad básica y vital para su vida y supervivencia mediante la cual adquiere patrones necesarios característicos del mundo en el que vive.

Departament of Education and Science (1967). El juego es primordial para lograr el aprendizaje en la infancia debido a que mediante este se fomenta paulatinamente la discriminación, la emisión de juicios, el análisis y síntesis y la imaginación.

Álvarez (1987) Tanto los juegos didácticos como cualquier otro tipo de juegos sirven para educar.

Como hemos visto en estas definiciones, recogidas en Montañes et al. (2000), el juego claramente tiene una función educativa debido a que forma parte del desarrollo integral del individuo, ya que gracias a él se puede fomentar habilidades sociales, morales y cognitivas. De la misma forma, ayuda de manera muy significativa a que los niños construyan su concepto sobre el mundo y descubran la realidad que les rodea además de conocerse a sí mismos. Así lo afirma Moreno (2002): “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (p. 25).

Existe una relación muy estrecha entre las palabras juego y aprendizaje, y sus significados. Ambas se refieren a superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar para pasarlo bien, para avanzar y mejorar (Andrés y García, s/f). Al igual que lo afirma Mota Ibáñez (2018):

No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica (p. 24).

Puede parecer que la posibilidad de aprender mediante el juego es un hecho ligado solamente a la etapa de educación infantil, pero esto no es cierto. La edad de los alumnos en la etapa de Educación primaria es ideal para aprender mediante juegos, ya que sirven para que lleguen a dominar los conceptos y contenidos académicos, además de incentivar la motivación y el interés por la asignatura, como ya hemos mencionado anteriormente.

El juego se caracteriza por ser una actividad activa y dinámica, por lo que a su favor observamos los resultados que O'Connor y Seymour (1992) nos ofrecen sobre la estimulación

de la memoria: las personas recordamos un 90% de las acciones que realizamos, un 10% de lo que leemos, un 20% de lo que oímos y un 30% de lo que vemos. Los niños aprenden con mayor facilidad a través del juego, porque están predispuestos a la actividad lúdica y se dedican a ella con placer. Por esta misma razón, debido a que los juegos se basan casi en su totalidad en acciones continuas, podemos confirmar que son un recurso altamente efectivo a la hora de aprender.

A pesar de que la definición de juego no es clara, según el profesor Papert (2017) podemos diferenciar cinco características sobre él que aunque no sirvan como definición formal de juego, provienen de conversaciones de expertos en la materia:

1. *Alegría*: durante el juego se experimenta una sensación placentera, de disfrute, la cual lleva al niño a tener una experiencia positiva que reforzará el aprendizaje.
2. *Involucramiento activo*: el niño/a alcanza altos niveles de inmersión y concentración en el juego. Su mente está continuamente imaginando y creando.
3. *Significativo*: el alumno relaciona las experiencias que está viviendo en el momento del juego con las que ya conoce, dando lugar a un aprendizaje más personal y por lo tanto, más efectivo.
4. *Iterativo*: provoca situaciones repetitivas que sirven al niño/a para formular hipótesis, comprobarlas, probar diferentes alternativas y hacerse preguntas.
5. *Socialmente interactivo*: las relaciones sociales son una parte fundamental del juego. El niño/a descubre el placer de estar y hacer cosas con otros, les prepara para su integración social, aprenden a compartir, ayudarse, solucionar conflictos...

4.2.2 Clasificación de los juegos

Al igual que ocurre con su definición, tampoco existe una clasificación de los juegos concreta. Veamos de qué manera Hadfield (1987) clasifica los juegos en general según su funcionamiento.

- Juegos de vacío de información: existen dos participantes A y B, que deben ser capaces de averiguar la información que tiene su contrario.
- Juegos de averiguación:

-Juegos para adivinar: solamente uno de los jugadores posee información que el resto de los participantes debe averiguar.

-Juegos de búsqueda y averiguación: cada jugador tiene parte de la información para resolver el problema común.

- Juegos de puzzles: en cuanto a las normas son similares a los juegos de rompecabezas, sin embargo, solamente se dispone de una de las piezas.
- Juegos de jerarquización: basándose en una lista con ítems los jugadores deberán llegar a acuerdos expresando sus ideas y opiniones para determinar su orden.
- Juegos de emparejamiento: tras repartir cartas, imágenes o dibujos emparejados, los participantes describirán lo que hay en su imagen para lograr encontrar a su pareja.
- Juegos de selección: cada participante dispone de diferentes opciones a elegir. El grupo al completo debe ponerse de acuerdo para elegir cual es la que es común y correcta para todos utilizando el diálogo.
- Juegos de intercambio: los jugadores utilizan el trueque para conseguir los elementos que necesitan para obtener un resultado y deshacerse de los que no.
- Juegos de asociación: se basa en descubrir qué participantes forman parte del mismo grupo.
- Juegos de roles: a cada jugador se le asigna un papel que debe representar.
- Simulaciones: se plantea una situación determinada para que los participantes interactúen y dialoguen entre ellos.

Por otra parte, Lewis y Bedson (1999) en su libro “Games for children” centrado específicamente en la enseñanza del inglés como lengua extranjera ofrecen esta clasificación de los tipos de juegos:

- Juegos de movimiento: implican actividad física y necesitan ser controlados.
- Juegos de cartas: los jugadores intercambian, cuentan, coleccionan u ordenan cartas.
- Juegos de mesa: consisten en desplazar figuras en un tablero que puede ser diseñado y realizado por los jugadores.
- Juegos de dados: se llevan a cabo utilizando dados que no tienen por qué ser los convencionales. Pueden tener diferentes colores, números, figuras etc.
- Juegos de dibujo: fomentan la creatividad, la sensibilidad y el seguimiento de instrucciones.
- Juegos de adivinanzas: consisten en describir la respuesta de una incógnita.
- Juegos de rol: los participantes pueden seguir un input ya planificado o improvisar.

- Juegos de canto: implican movimiento y música, la cual es imprescindible en el aprendizaje.
- Juegos de equipo: implican trabajo cooperativo.
- Juegos de palabras: ayudan a practicar la escritura y el deletreo.

4.3. La gamificación como metodología actual

4.3.1. Diferencia entre el juego y la gamificación

La palabra gamificación proviene del término anglosajón gamification, que a su vez procede del juego (game). Este concepto nació en el ámbito empresarial pero con los años, ha llegado a introducirse también en el ámbito de la educación teniendo una gran repercusión e influyendo de manera muy positiva en las aulas.

Al igual que ocurre con la definición de juego, tenemos a nuestra disposición numerosas definiciones de gamificación. Una de las más acertadas en cuanto al contexto educativo es “el uso de mecánicas de juego, estética y pensamiento de juego para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y solventar problemas” (Kapp, Blair y Mesch, 2014). Así mismo podríamos destacar la definición de Pilar Rivero (2017), que entiende la gamificación como “la introducción de mecánicas y dinámicas de juego en el aula y en cualquier entorno, en principio, ajeno al juego”. (p.5)

Como podemos ver en esta última definición, a pesar de su estrecha relación, no podemos caer en la equivocación de creer que la gamificación y el aprendizaje basado en el juego son conceptos iguales o que tienen la misma finalidad educativa. Para clarificar esta idea, Foncubierta y Rodríguez (2014), explican que “un juego es un producto que podemos reconocer como tal y se puede comercializar así, como producto acabado, mientras que la gamificación es una herramienta que parte de un contenido de aprendizaje y no deja de ser una tarea aderezada con elementos o pensamiento del juego, simplemente.” (p.3)

En conclusión, se puede asegurar que la gamificación no significa “jugar en el aula” porque jugar no tiene un propósito educativo, al igual que no significa “aprender jugando”. La gamificación usa los recursos y elementos característicos de los juegos (niveles, rankings,

puntos, premios, recompensas) en el aula para conseguir buenos comportamientos y un mayor compromiso y motivación por parte de los alumnos.

4.3.2. Funciones para el aprendizaje

Es importante clarificar que, para llevar a cabo la gamificación en el aula, debe existir una planificación previa y una preparación de recursos y materiales adaptados al contexto y a los alumnos. Si conseguimos esto, son varias las funciones que la gamificación tiene en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Stott y Neustaedter (2013) destacan cuatro:

- Libertad para fallar: gracias al diseño en forma de juego los alumnos no temen cometer fallos y se favorece su compromiso en el aula. No están focalizados solamente en el resultado final, sino que se encuentran más centrados en su proceso de aprendizaje.
- Feedback rápido: la retroalimentación continuada y casi inmediata que tiene el sistema de juegos hace a los estudiantes más conscientes de su progreso. Se logrará un mejor aprendizaje si la retroalimentación es frecuente y detallada.
- Progresión: los diferentes niveles de dificultad de los juegos fomentan el andamiaje para lograr mantener la atención de los alumnos. De esta manera, el aprendizaje sigue una progresión y se aumenta el nivel de dificultad a medida que el alumno adquiere conocimientos.
- Narración de historias: que el aprendizaje vaya ligado a un relato consigue que los estudiantes se sitúen en un contexto real en el que tienen la responsabilidad de llevar a cabo tareas para lograr un objetivo, lo cual incrementa su motivación.

4.4. El juego en el aula de Inglés Lengua extranjera

4.4.1. Su utilización para la adquisición del inglés

Como ya se ha mencionado anteriormente, el juego tiene un papel importante como herramienta motivadora para el aprendizaje. Por lo tanto, podemos aprovechar esto para trasladarlo también al aula de inglés. Los juegos conllevan una gran actividad lingüística y se

pueden trasladar a todo tipo de edades y temáticas que se quieran tratar en el aula, de manera que se alcanzan todos los objetivos planteados por el docente lo cual favorecerá el aprendizaje de la lengua

El principal problema que existe hoy en día en las aulas con respecto a la asignatura de lengua extranjera inglesa es la falta de motivación. Esto ocurre en parte debido a que los alumnos no le ven utilidad a esta lengua, ya que no suelen necesitar dar uso de ella en su entorno. Esto mismo sumado a los métodos tradicionales a los que se ha recurrido durante años en las clases de inglés, ha causado una gran desmotivación en los estudiantes. Por ello, el docente tiene el reto de lograr que las sesiones de inglés se conviertan en clases activas y dinámicas en las que se use la lengua de manera natural y para lograr la comunicación en un contexto real entre unas personas y otras usando la L2. Así lo indica Serrano (1981):

A través del juego, se consigue despertar en los niños una actitud muy positiva hacia la lengua inglesa, puesto que promueven situaciones comunicativas auténticas muy alejadas de los simples intercambios verbales de carácter mecánico e implícitos en los viejos métodos repetitivos o las simples preguntas y respuestas (p.35)

Trasladar este trabajo activo basado en los juegos al aula fomentará en los estudiantes la práctica y la mejora en diferentes ámbitos relacionados con el lenguaje como son el vocabulario, la gramática y la pronunciación, además de que es una forma muy divertida para ellos de aprender inglés.

Debemos tener en consideración la interacción y el contacto social que aportan los juegos, pues en esta etapa de Educación Primaria los alumnos logran un mayor aprendizaje cuando tienen interacción con sus compañeros. El profesor de ILE tiene un importante rol en el aula, pero no principal, ya que pasa a ser un intermediario en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de manera que los alumnos tienen un papel completamente activo.

Varios autores opinan que el uso de juegos, recursos materiales o fotografías en el aula en lugar de libros de texto o ejercicios gramaticales tradicionales, aumenta con creces la motivación, interés y concentración de los alumnos. Además, el uso de los juegos para aprender inglés hace que se practique el lenguaje de una forma muy natural y espontánea creando así una situación comunicativa real. Dentro de este orden de ideas, Palmer y Rodgers (1983)

destacaron una serie de aspectos que deben estar presentes en los juegos destinados a aprender idiomas:

1. Los jugadores deben interactuar
2. Los jugadores deben tratar con información imprevista
3. Los jugadores tienen claro su propósito
4. El contexto de la actividad es claro
5. Los jugadores deben estar activamente implicados
6. Se da a los participantes un rol particular para jugar

En la misma línea, Juan y García (2012) recogen una serie de características propuestas por Castañeda (2011) que deben tener los juegos destinados a aprender una lengua extranjera:

- Los juegos tienen que proporcionar una oportunidad de comunicación real, aunque dentro de unos límites definidos artificialmente.
- Los juegos deben estimular la adquisición de la lengua extranjera aumentando el grado de motivación en el alumno.
- Los juegos deben favorecer un clima positivo, relajado, distendido, incitando a la participación de todos los alumnos.
- La propia estructura del juego debe permitir a los alumnos explotar su conocimiento de la lengua extranjera con flexibilidad.
- Los juegos deben poder ser empleados como un tanteo previo sobre algún aspecto que se quiera introducir, como una comprobación de lo ya aprendido, como una revisión, o como un diagnóstico de necesidades.

Cabe destacar que para que el juego tenga resultados exitosos es necesaria la buena gestión y planificación del docente. Debe escoger los objetivos específicos que quiere evaluar, los instrumentos, los materiales necesarios, la temporalización y debe hacer a los alumnos conocedores de ellos para lograr que el juego sea efectivo y se pueda desarrollar sin problemas. Para ello, es esencial que el docente conozca especialmente bien las características de sus estudiantes y su funcionamiento en el aula. Según Labrador y Morote (2008) las principales razones por las que un juego resulta fallido son:

- La insuficiente formación del docente con respecto a la técnica.
- Elección de la técnica equivocada.
- Conducción inadecuada.

- Desconocimiento del grupo.

Los juegos que se propongan en el aula de lengua extranjera deben tener una planificación previa y unos objetivos didácticos determinados, de manera que no se quede solamente en una actividad para divertirse, rellenar espacios de tiempo o como una actividad improvisada sino que debe estar destinada principalmente al aprendizaje, ya que los juegos otorgan numerosos beneficios tanto al docente como a los alumnos si se ponen en práctica de la forma correcta (Chacón., 2009).

Si nos preguntamos por el momento idóneo para utilizar los juegos en clase, no existe uno en concreto. Se puede dar uso de ellos para introducir o finalizar la sesión, practicar, reforzar conocimientos ya trabajados o para separar unas actividades de otras siempre que se presente el juego a los alumnos como una herramienta más que es importante para el aprendizaje (Guastalegnanne, 2009)

Por último, para sintetizar la importancia que el juego adquiere en el aula de ILE Kalaycioglu (2011) sugirió lo siguiente:

Entre las técnicas de enseñanza de lenguas extranjeras, los juegos educativos se consideran apropiados y poderosos para los niños muy pequeños [...]. Los juegos son divertidos para los niños e incluyen interacción, actividad física y cognitiva, socialización, competición y cooperación. Además, los niños aprenden el trabajo individual y en grupo, y su motivación e interés aumentan con los juegos. (p.11)

4.4.2. Actividades lúdicas: ejemplos y ventajas

Hoy en día existen una serie de actividades de aspecto lúdico que priman en las aulas de ILE. Por lo general, se trata de juegos muy populares que favorecen la adquisición de la lengua inglesa y sirven para practicar aspectos gramaticales y de vocabulario.. Estos son algunos ejemplos:

1. *Scattegories*: se lanza un dado que contenga letras en lugar de números. Previamente se han acordado una serie de categorías o grupos. Tomando como referencia la inicial que salga, se debe escribir una palabra que empiece por esa letra en cada categoría antes de que finalice el límite de tiempo establecido. Las palabras más creativas y originales sumarán más puntos.

2. *I spy with my little eye*: se trata de la versión inglesa del conocido juego veo,veo. Un jugador escoge un objeto visible para todos y solamente dirá por qué letra empieza para que el resto lo adivine. Se comienza a jugar diciendo *I spy with my little eye something beginning with the letter...*
3. *Simon says*: se elige a un jugador que será Simon y dará las órdenes que los demás deben realizar. Es importante que para formular la orden se diga “Simon says...”. Si Simon manda realizar una acción sin decir previamente “Simon says...” y algún jugador obedece quedará fuera del juego.
4. *Memory*: se colocan una serie de tarjetas o imágenes boca abajo de manera que no se puedan ver. Se irán destapando de dos en dos. Si no coinciden entre sí, se vuelven a poner boca abajo y se levantan otras dos tarjetas. Deben encontrarse todas las parejas en el menor número de movimientos posible.

Como se ha venido diciendo a lo largo de este marco teórico, son numerosos los beneficios que aportan las actividades lúdicas o los juegos en el aula de lengua extranjera. Las profesoras Lengeling y Malarcher (1997) clasifican los beneficios que los juegos tienen para los alumnos en cuatro ámbitos diferentes.

El primero de ellos es el ámbito afectivo. Elegir y llevar a cabo actividades lúdicas ayuda a los estudiantes a reducir el filtro afectivo, promueven la creatividad y espontaneidad en lo que a la lengua se refiere, fomentan la competencia comunicativa y son actividades divertidas que motivan a los alumnos.

El segundo tiene que ver con el ámbito cognitivo. Los juegos sirven para reforzar los conocimientos que ya se han adquirido y ampliarlos si se desea, ya que los juegos tratan la gramática de una forma comunicativa.

El siguiente ámbito se trata de la dinámica de la clase. Los juegos hacen que el foco de atención sean principalmente los alumnos, dejando al profesor como una figura facilitadora. Además, fomentan la participación de todos en la clase, el trabajo cooperativo y buscan la competitividad sana basada en el respeto y los buenos comportamientos.

Finalmente, encontramos el ámbito de la adaptabilidad. Independientemente de la edad y el nivel, un mismo juego se puede adaptar a los alumnos con gran facilidad. También, podemos trabajar cualquiera de las cinco habilidades comunicativas (writing, listening, reading, speaking y oral/written interaction) mediante el juego.

Por otra parte, Brewster (1992) destaca otras ventajas del juego en su libro titulado *The primary english teacher's guide*:

- El juego aporta variedad al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Se trabaja el vocabulario, la pronunciación y otros aspectos del lenguaje.
- La práctica del listening y relajación se afianzan.
- Mejora la interacción entre los alumnos.
- Reduce la distancia profesor-alumno.
- Aumenta la confianza de los alumnos más introvertidos, debido a que se requiere la colaboración de todos los alumnos.
- Mantiene la motivación de los estudiantes.

5. MARCO METODOLÓGICO

5.1. Situación y contexto

5.1.1. El centro

La propuesta didáctica que se plantea a continuación está contextualizada en un colegio confesional católico de titularidad concertada, ubicado en la ciudad de Valladolid, situado en el centro hacia el noreste de la ciudad. En cuanto a las familias que acuden a él, podríamos decir que tienen un nivel socio-cultural y económico medio-alto, ya que se encuentra prácticamente en el caso histórico de la ciudad y los padres de los alumnos cuentan con formaciones altas, es decir, con estudios universitarios, y desempeñan funciones y trabajos relacionados con su formación.

Los idiomas, en especial el inglés, están muy presentes en el centro y por ello dispone de un Proyecto Lingüístico muy completo. El colegio cuenta con el reconocimiento de centro bilingüe PIPE (Plan Integral de Plurilingüismo Educativo). Es un Plan de Escuelas Católicas, para centros comprometidos con la calidad y conscientes de la importancia de los idiomas en la formación de futuro.

La etapa de Educación Primaria cuenta con una sección bilingüe (inglés) que involucra a las áreas de Educación física y Educación artística. Asimismo, todos los cursos de Educación Primaria tienen una hora semanal de clase de conversación con una profesora nativa. Al mismo tiempo, esto sirve de apoyo para la participación en el Concurso *The Big Challenge* (Cambridge University), en el cual los alumnos realizan pruebas de nivel externas, motivándolos a seguir progresando en el aprendizaje de las lenguas.

5.1.2. El aula y sus características

El aula está compuesta por 25 alumnos pertenecientes al primer curso de Educación Primaria, por lo que su edad oscila entre los 6 y los 7 años. La totalidad de los estudiantes tiene un promedio académico medio-alto. Se puede hablar de un buen comportamiento de los alumnos en general, en todos los aspectos, tanto académicos como personales. También existe un buen clima de trabajo y de actitud. El número de niños y niñas en la clase está más o menos compensado, siendo 14 niñas y 11 niños. Es un grupo bastante homogéneo a la hora de trabajar,

muy dinámico, activo y curioso, en general muy participativo y su forma de llevar a cabo las tareas es rápida y correcta.

El grado de desarrollo de sus competencias es alto y positivo en el “saber” y el “saber hacer”, ya que adquieren los conocimientos fácilmente. En cambio, respecto al “saber ser” en ocasiones falla la conducta aunque de forma muy leve en los momentos de prestar atención al profesor, discusiones leves o permanecer tranquilos y en silencio. Además, hay que tener en cuenta de que estamos en un aula de primero de primaria y es complicado mantener siempre conducta impecable en todos los aspectos, ya que muchos están aprendiendo a gestionarlo aún.

El aula en el que se desarrollará la propuesta didáctica basada en los juegos es de un tamaño adecuado, con el espacio suficiente para realizar las actividades que se sugieren. Es un detalle importante ya que los alumnos deben sentirse cómodos y no tener ningún tipo de limitación en cuanto al espacio para que puedan llevar a cabo las actividades de la mejor manera posible y en consecuencia, conseguir buenos resultados.

5.2. Planificación de la propuesta

5.2.1. Su justificación

La propuesta de intervención que se muestra a continuación se llevará a cabo en el área de Inglés Lengua Extranjera en el curso de primero de primaria. Está basada en una secuencia de actividades organizada en 5 sesiones relacionadas con el aprendizaje a través de un enfoque lúdico basado en los juegos. Más concretamente, se centra en una temática específica que nos sirve como hilo conductor de las diferentes actividades que viene a estar relacionado con el tema de la ciudad y los transportes y la estructura gramatical “there is/are”.

Para aprender inglés, es necesario experimentar con el lenguaje de manera espontánea, despreocupada y activa. Esto lo conseguimos basando el aprendizaje en los juegos. Bien sabemos que esta es una actividad que forma parte de la vida diaria de los niños y niñas en sus momentos dedicados al ocio, sin embargo es realmente eficaz trasladarlo al aula para beneficiarnos de ellos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así podemos afirmarlo con esta cita de Andreu y García (2001): “la relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos jugar y aprender confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el

camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar, para pasarlo bien, para avanzar y mejorar” (p. 121).

De esta manera, el juego será efectivo para reducir el filtro afectivo evitando el estrés de los alumnos y aportándoles la confianza y motivación necesaria para la correcta adquisición de esta segunda lengua. De la misma manera, primará el uso de material manipulativo que fomentará el entusiasmo que los estudiantes muestran ante las actividades que les resultan diferentes e innovadoras para trabajar el vocabulario y la gramática correspondiente.

Debido al curso en el que nos situamos y la edad de los alumnos, es esencial utilizar órdenes sencillas y frases cortas que puedan entender. La profesora acompañará las explicaciones con gestos corporales que ayudan a la comprensión y se pondrán ejemplos previos de los juegos cuando sea necesario.

Finalmente, los juegos propuestos son variados en cuanto a agrupaciones. Se realizarán juegos individuales, en grupos reducidos y en grandes grupos para fomentar la cooperación y generar situaciones comunicativas.

5.2.2. Elementos curriculares de base

La secuencia de actividades propuesta, según lo establecido en el *Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León* concreta los siguientes elementos curriculares.

Objetivos

1. Identificar oralmente léxico relacionado con la ciudad y los medios de transporte.
2. Reconocer por escrito las palabras relacionadas con la ciudad y los medios de transporte (*zoo, toyshop, sweet shop, bookshop, supermarket, swimming pool, cinema, hospital, café, lorry, bus, train, boat, motorbike, helicopter*)
3. Copiar los lugares de la ciudad (*zoo, toyshop, sweet shop, bookshop, supermarket, swimming pool, cinema, hospital, café*)
4. Nombrar los lugares de la ciudad y los medios de transporte (*zoo, toyshop, sweet shop, bookshop, supermarket, swimming pool, cinema, hospital, café, lorry, bus, train, boat, motorbike, helicopter*)

5. Relacionar las imágenes de los lugares de la ciudad y los transportes con su palabra.
6. Reconocer y contar números del 1 al 20.
7. Expresar la existencia de lugares y transportes utilizando la estructura gramatical “*there is/there are*” y el vocabulario estudiado.
8. Localizar y distinguir los diferentes lugares de la ciudad y los medios de transporte.
9. Trabajar en equipo mostrando una actitud de respeto y ayuda con los compañeros.
10. Seguir las instrucciones orales indicadas durante los juegos.

Contenidos

Aspectos socioculturales y sociolingüísticos:

- Valoración de la lengua extranjera como instrumento para comunicarse.

Funciones comunicativas

- Expresión de la cantidad y existencia de lugares y medios de transporte. (*There are two supermarkets, there is a zoo...*)

Estructuras sintáctico-discursivas:

- Expresión de la existencia : *there is/ there are, How many...?*
- Expresión de la cantidad:singular/plural, números cardinales de hasta dos dígitos.

Léxico oral y escrito de alta frecuencia (recepción y producción) relativo a:

- Los lugares de la ciudad y medios de transporte: *zoo, toyshop, sweet shop, bookshop, supermarket, swimming pool, cinema, hospital, café, lorry, boat, car, helicopter, motorbike, bus, train.*
- Números

Criterios de evaluación

Bloque 1. Comprensión de textos orales

- Identificar el sentido general y un repertorio limitado de vocabulario y de expresiones en textos orales muy breves y sencillos, con predominio de estructuras simples y léxico de uso muy frecuente, articulados con claridad y muy lentamente y transmitidos de viva voz o por medios técnicos, sobre temas relacionados con las propias experiencias, necesidades e intereses en contextos cotidianos muy predecibles siempre que se cuente con apoyo visual, posibilidad de repetición y con una importante referencia contextual.

- Reconocer un repertorio limitado de léxico oral de alta frecuencia relativo a situaciones cotidianas y temas habituales y concretos relacionados con las propias experiencias, necesidades e intereses.

Bloque 2. Producción de textos orales: expresión e interacción

- Conocer y saber aplicar las estrategias básicas para producir textos orales monológicos o dialógicos muy breves y sencillos, utilizando, por ejemplo, fórmulas y lenguaje prefabricado o expresiones memorizadas, o apoyando con gestos lo que se quiere expresar.
- Conocer y utilizar un repertorio limitado de léxico oral de alta frecuencia relativo a situaciones cotidianas y temas habituales y concretos relacionados con los propios intereses, experiencias y necesidades.
- Participar de forma muy básica en conversaciones muy breves y simples que requieran un intercambio directo de información sobre temas que le son muy familiares, utilizando mayoritariamente expresiones y frases aisladas muy sencillas de uso muy frecuente, siendo indispensable la repetición y cooperación del interlocutor para mantener la conversación.

Bloque 3. Comprensión de textos escritos

- Reconocer un repertorio limitado de léxico escrito de alta frecuencia relativo a situaciones cotidianas y temas habituales y concretos relacionados con sus propios intereses, experiencias y necesidades.

Bloque 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción

- Conocer y aplicar las estrategias básicas para producir textos escritos muy breves y sencillos, por ejemplo copiando palabras y frases muy usuales para realizar las funciones comunicativas que se persiguen.

Estándares de aprendizaje evaluables

Bloque 1. Comprensión de textos orales

- Entiende lo esencial de instrucciones y mensajes básicos del docente relacionados con la actividad habitual del aula.

- Entiende la información muy esencial en conversaciones muy breves y muy sencillas en las que participa, que traten sobre temas familiares como por ejemplo, uno mismo, la familia, la clase, sus mascotas, descripción muy básica de objetos..., aplicando las estrategias básicas más adecuadas y el lenguaje no verbal.

Bloque 2. Comprensión de textos orales expresión e interacción

- Responde adecuadamente en situaciones de comunicación sencillas (saludo, preguntas sobre sí mismo, expresión del gusto, petición de objetos, etcétera).
- Participa en conversaciones muy sencillas, y breves cara a cara, en las que se establece contacto social (saludar, despedirse, presentarse y gustos muy básicos), haciendo uso de estructuras simples.

Bloque 3. Comprensión de textos escritos

- Localiza palabras conocidas (números, días de la semana, expresiones sobre el tiempo atmosférico, celebraciones...) en el material visual utilizado para las rutinas o en los libros de la clase.

Bloque 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción

- Copia palabras y expresiones sencillas trabajadas oralmente.

Metodología

La propuesta didáctica está centrada en una metodología activa y participativa por parte del alumnado. Dentro de esta metodología activa, la que predomina en este caso concreto es el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Sánchez (2017) lo define como favorecedor de conocimientos y aprendizajes, dado que los juegos pueden ser propuestos en el aula y, en ella, idearse y adaptarse.

Basándonos en esta definición, podemos afirmar que los juegos no solamente sirven para la adquisición de los contenidos y el desarrollo de las competencias, sino que gracias a ellos también podemos evaluar ese aprendizaje. En esta metodología el alumno se convierte en protagonista de su propio aprendizaje y aumenta su motivación significativamente.

Por otra parte, está presente el enfoque comunicativo el cual es muy compatible con el juego, ya que lo que busca es la interacción de los sujetos como vía y objetivo final para el aprendizaje de una lengua, es decir, pretende desarrollar la competencia comunicativa.

Competencias

Las competencias que se pretenden desarrollar en esta propuesta didáctica son las siguientes:

- *Competencia en comunicación lingüística*: es la más principal. Se encuentra en todas las actividades debido a que su finalidad es el uso de la lengua inglesa para comunicarse con los compañeros y el docente.
- *Competencia social y cívica*: basar el aprendizaje en juegos supone seguir una serie de reglas y comportamientos respetuosos hacia los demás en todas las actividades.
- *Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor*: gracias a los juegos los alumnos deberán enfrentarse a situaciones de incertidumbre y usar la creatividad e ingenio para resolverlas.
- *Competencia matemática*: algunos de los juegos necesitan conocer los números y contar un cierto número de elementos.
- *Aprender a aprender*: gracias a los juegos, los alumnos están dispuestos a afrontar el aprendizaje más motivados e interesados.

5.2.3. Aspectos pedagógicos

El horario destinado al área de Primera lengua extranjera (inglés) en el primer curso de Educación Primaria es de dos horas semanales. La siguiente propuesta consta de un total de 5 sesiones de 60 minutos cada una, que se llevarían a cabo a lo largo de dos semanas y media, teniendo así dos sesiones a la semana.

- Sesión 1: jueves 8 de abril
- Sesión 2: lunes 12 de abril
- Sesión 3: jueves 15 de abril
- Sesión 4: lunes 19 de abril
- Sesión 5: jueves 22 de abril

Los materiales que se utilizarán son muy variados y se trata de materiales auténticos (*realia*) que los alumnos utilizarán en la gran mayoría de las actividades. Se trata de materiales

manipulativos que han sido seleccionados debido a que ayudan a lograr una comprensión mayor de los contenidos, generan un mayor interés en los estudiantes, promueven el aprendizaje activo al ser manipulables y el aprendizaje es más completo al estar en contacto directo con la realidad.

La disposición del aula, y por lo tanto los agrupamientos de los alumnos, serán variables. Se han propuesto juegos que requieren de equipos grandes de unos 10 o 12 niños, otros de grupos más reducidos de 5 niños y, otros, en los que participarán de manera individual. De esta manera, conseguiremos que los alumnos trabajen cooperativamente con diferentes compañeros y deberán utilizar estrategias de socialización y comunicación, a la vez que se fomentará una competitividad sana en los juegos.

Es importante, además, el uso de instrucciones claras y concisas para lograr el éxito y el buen funcionamiento de los juegos propuestos. Recalcar la importancia de seguir instrucciones y respetar normas puede resultar una gran estrategia de aprendizaje. Además, el uso de gestos que representen lo que estamos diciendo es esencial para la comprensión de los alumnos.

Para fomentar y mantener la motivación se recurrirá a la plataforma online y herramienta de gamificación Class Dojo. En ella reflejaremos los logros de los alumnos y sumaremos todos los puntos que hayan ido adquiriendo a lo largo de las sesiones y juegos. También se podrán añadir o restar puntos basándonos en el comportamiento y el seguimiento de normas de los alumnos, ya que es una parte fundamental de los juegos. A los alumnos de esta etapa de Educación Primaria les entusiasma ver su progreso y cómo van sumando puntos. Al finalizar la quinta sesión se hará un recuento de los puntos y se ofrecerán recompensas a todos los alumnos.

5.2.4. Descripción de las sesiones

SESIÓN 1

Actividad 1: Pointing flashcards

Objetivos específicos:

- Identificar oralmente léxico relacionado con la ciudad y los medios de transporte.
- Localizar y distinguir los diferentes lugares de la ciudad y los medios de transporte.
- Seguir las instrucciones orales indicadas durante los juegos.

Temporalización: 25 minutos

Gestión del aula: los alumnos participarán de manera individual

Recursos materiales:

- Flashcards de los lugares de la ciudad (anexo I)
- Pegamento Blu-Tack
- Cuento/historia sobre los lugares de la ciudad y los transportes

Descripción

El docente mostrará las flashcards nombrándolas en voz alta, a la vez que cuenta una historia en la que irán apareciendo dichos lugares. Cada vez que uno de esos lugares aparezca en la historia, se mostrará la flashcard correspondiente.

A continuación, se sacan flashcards aleatoriamente y se pregunta a un niño “What place is it?”. Si responde correctamente el nombre del lugar que se está mostrando, podrá colocar esa flashcard en una de las paredes del aula. Se repite este proceso hasta terminar con las flashcards y queden todas colocadas. El profesor mediante la estructura “Point at the...” dará órdenes a los alumnos sobre qué flashcard deben señalar. Para ello es necesario que las distingan y sepan ubicarlas. Nombrará las flashcards de forma aleatoria.

Para terminar, con la herramienta de gamificación Class Dojo se escogerán voluntarios que saldrán delante de la clase y se convertirán en “teacher”. Ellos serán los encargados de indicar a qué flashcard deben señalar sus compañeros repitiendo la frase “Point at the...”

Actividad 2: Broken phone.

Objetivos específicos:

- Identificar oralmente léxico relacionado con la ciudad y los medios de transporte
- Localizar y distinguir los diferentes lugares de la ciudad y los medios de transporte
- Nombrar los lugares de la ciudad y los medios de transporte (*zoo, toyshop, sweet shop, bookshop, supermarket, swimming pool, cinema, hospital, café, lorry, bus, train, boat, motorbike, helicopter*)
- Trabajar en equipo mostrando una actitud de respeto y ayuda con los compañeros.
- Seguir las instrucciones orales indicadas durante los juegos.

Temporalización: 20 minutos

Gestión del aula: los alumnos estarán organizados en dos equipos.

Recursos materiales:

- Flashcards de los lugares de la ciudad
- Blu-tack

Descripción:

Colocaremos a cada grupo formando una línea recta mirando a la pared. En la pared habremos colocado previamente las flashcards (5 para cada grupo). El profesor susurrará al primer niño de cada grupo una de las palabras que corresponde a una de las flashcards que tienen delante. Ese niño, susurrará la palabra al que está detrás de él hasta llegar al último, que deberá ir corriendo a coger de la pared la flashcard correspondiente y entregarla al profesor. El equipo que antes entregue la flashcard gana un punto para cada integrante que se sumará en Class Dojo. Se repite este proceso con todas las flashcards que se quieran.

Actividad 3: Yes or no?**Objetivos específicos:**

- Identificar oralmente léxico relacionado con la ciudad y los medios de transporte
- Localizar y distinguir los diferentes lugares de la ciudad y los medios de transporte
- Seguir las instrucciones orales indicadas durante los juegos.

Temporalización: 15 minutos

Gestión del aula: los alumnos estarán colocados en una sola fila

Recursos materiales:

- Flashcards de los transportes (anexo II)

Descripción:

Colocaremos a los alumnos en una fila en el centro de la clase. El lado derecho de la fila será el lado de “yes” y el lado izquierdo de la fila será el lado del “no”. El profesor mostrará una flashcard de un transporte y formulará una pregunta. Si los alumnos quieren responder “yes” deberán moverse desde la línea en la que están colocados hacia el lado derecho de la clase y hacia el lado izquierdo en caso de que quieran decir que no. Por ejemplo, el profesor muestra la flashcard de “train” y dice: “There is a bus”. En este caso, los alumnos deberán moverse hacia la izquierda para responder “no”.

Los alumnos que se sitúen correctamente en cada afirmación ganarán un punto.

SESIÓN 2

Actividad 1: Town's bingo

Objetivos específicos:

- Identificar oralmente léxico relacionado con la ciudad y los medios de transporte
- Localizar y distinguir los diferentes lugares de la ciudad y los medios de transporte
- Seguir las instrucciones orales indicadas durante los juegos.

Temporalización: 25 minutos

Gestión del aula: los alumnos participarán de manera individual

Recursos materiales:

- Cartón de bingo

Descripción:

Se reparte a cada alumno un cartón de bingo con 8 imágenes de diferentes transportes y lugares de la ciudad. El profesor dirá en voz alta el nombre de un lugar y si coincide con su cartón, los alumnos lo tacharán con una X. Para dictarlos, seguirá la siguiente estructura: *There is a swimming pool, there is a cinema, there is a zoo...*

El alumno que gane el bingo conseguirá dos puntos para sumarlos en Class Dojo.

Actividad 2: Kaboom

Objetivos específicos:

- Localizar y distinguir los diferentes lugares de la ciudad y los medios de transporte
- Seguir las instrucciones orales indicadas durante los juegos.
- Nombrar los lugares de la ciudad y los medios de transporte (*zoo, toyshop, sweet shop, bookshop, supermarket, swimming pool, cinema, hospital, café, lorry, bus, train, boat, motorbike, helicopter*)
- Reconocer y contar números del 1 al 20.

Temporalización: 20 minutos

Gestión del aula: los alumnos estarán agrupados en parejas

Recursos materiales:

- Tablero con los transportes, lugares de la ciudad y números
- Palos con números en la parte inferior
- Bote o recipiente

Descripción:

Repartimos a cada pareja un tablero y un bote con palos. En el tablero habrá imágenes de los diferentes transportes y lugares de la ciudad (en total 16 imágenes) con un número asignado al lado de cada una de ellas que estará comprendido entre el 1 y el 20.

El objetivo del juego es ganar todos los palos posibles. El jugador 1 empezará sacando un palo sin ver el número que tiene escrito en la parte inferior, dado que esa está oculta por el bote. Cuando lo saque, tiene que mirar en el tablero a qué imagen corresponde ese número y decir en voz alta la palabra. Si acierta la palabra, ganará el palo y será el turno del jugador 2 que hará lo mismo. Sin embargo, uno de los palos llevará escrita en la parte inferior la palabra “kaboom” en lugar de un número. Si un jugador saca ese palo, pierde todos los palos que ha ganado previamente y perderá el juego.

El jugador que gane sumará dos puntos en Class Dojo. Se pueden hacer las rondas que se consideren necesarias.

Actividad 3: Comecocos**Objetivos específicos:**

- Localizar y distinguir los diferentes lugares de la ciudad y los medios de transporte
- Seguir las instrucciones orales indicadas durante los juegos.
- Nombrar los lugares de la ciudad y los medios de transporte (*zoo, toyshop, sweet shop, bookshop, supermarket, swimming pool, cinema, hospital, café, lorry, bus, train, boat, motorbike, helicopter*)
- Reconocer y contar números del 1 al 20.

Temporalización: 15 minutos

Gestión del aula: los alumnos estarán agrupados en parejas

Recursos materiales:

- Comecocos de papel (uno para cada pareja de alumnos)

Descripción:

Se reparte a cada pareja un comecocos de papel. El jugador 1 tendrá el comecocos en ese momento y le pide al compañero que le diga un número entre el 1 y el 20, por ejemplo: “Tell me a number” y el jugador 2 podrá decir “ten”. El jugador mueve el comecocos mientras cuenta hasta diez en voz alta. En ese momento, el jugador 2 elige un número de los que se presentan

en el comecocos y el jugador 1 levanta la solapa correspondiente. Debajo de esa solapa aparecerá una imagen de un lugar de la ciudad o un transporte que el jugador 2 deberá nombrar correctamente.

Si lo consigue, ganará un punto en Class Dojo y será el momento de intercambiarse los papeles. Se pueden hacer las rondas que se consideren necesarias.

SESIÓN 3

Actividad 1: Hangman

Objetivos específicos:

- Leer las palabras relacionadas con la ciudad y los medios de transporte (*zoo, toyshop, sweet shop, bookshop, supermarket, swimming pool, cinema, hospital, café, lorry, bus, train, boat, motorbike, helicopter*)
- Trabajar en equipo mostrando una actitud de respeto y ayuda con los compañeros.
- Seguir las instrucciones orales indicadas durante los juegos.

Temporalización: 20 minutos

Gestión del aula: cinco grupos de cinco niños

Recursos materiales:

- Pizarra
- Tizas/rotuladores de pizarra

Descripción:

Organizaremos a los alumnos en 5 grupos diferentes. Una vez hechos los agrupamientos, el profesor dibuja rayas en la pizarra en función del número de letras que tenga una palabra escogida por él (perteneciente al vocabulario estudiado).

Cada grupo por turnos, deberá ponerse de acuerdo para sugerir una letra con el fin de descifrar la palabra evitando que se llegue a completar el dibujo del ahorcado. Para ello, deben evitar decir letras que no estén presentes en la palabra. El grupo que primero adivine la palabra secreta, se llevará un punto para cada integrante. En caso de haber empate y que más de un grupo adivine la palabra al mismo tiempo, se dará punto a los dichos equipos.

Gracias a este juego trabajamos inconscientemente la escritura de las palabras y el deletreo usando el abecedario en inglés.

Actividad 2: Where am I?

Objetivos específicos:

- Copiar los lugares de la ciudad (*zoo, toyshop, sweet shop, bookshop, supermarket, swimming pool, cinema, hospital, café*)
- Localizar y distinguir los diferentes lugares de la ciudad y los medios de transporte.
- Trabajar en equipo mostrando una actitud de respeto y ayuda con los compañeros.
- Seguir las instrucciones orales indicadas durante los juegos.

Temporalización: 25 minutos

Gestión del aula: cinco grupos de cinco niños

Recursos materiales:

- Ordenador
- Pizarra digital
- Presentación de power point
- Cartulina con el vocabulario de los lugares de la ciudad
- Papel
- Lapicero

Descripción:

Este juego consiste en una inspiración en el juego “¿Quién es quién?”. La diferencia será que en este caso, no se adivinan personas sino el lugar de la ciudad en el que nos encontramos.

El docente mostrará una presentación de power point en la que irán apareciendo las pistas necesarias con ilustraciones que ayuden a la comprensión. Por ejemplo: “In this place I can see animals”. La respuesta será “zoo”. Se muestra la pista para adivinar el primer lugar. El profesor la lee en voz alta y los alumnos, junto con sus compañeros de equipo y, sin decir la palabra en voz alta, deberán copiar la respuesta en un papel (podrán fijarse en cómo se escribe la palabra en una cartulina que habrá en el aula con los nombres de los lugares de la ciudad). Se les dará un tiempo determinado para que la escriban y revisen si está escrita correctamente. Una vez terminado el tiempo, entregarán los papeles al profesor, que determinará si la respuesta es correcta.

Los equipos que hayan adivinado el lugar, ganarán un punto (cada integrante) y los que hayan adivinado el lugar y además hayan escrito la palabra correctamente, sumarán dos puntos. Se repetirá este procedimiento con las 10 palabras de vocabulario relacionadas con los lugares de la ciudad.

Actividad 3: Memory

Objetivos específicos:

- Leer las palabras relacionadas con la ciudad y los medios de transporte (*zoo, toyshop, sweet shop, bookshop, supermarket, swimming pool, cinema, hospital, café, lorry, bus, train, boat, motorbike, helicopter*)
- Nombrar los lugares de la ciudad y los medios de transporte (*zoo, toyshop, sweet shop, bookshop, supermarket, swimming pool, cinema, hospital, café, lorry, bus, train, boat, motorbike, helicopter*)
- Relacionar las imágenes de los lugares de la ciudad y los transportes con su palabra.
- Seguir las instrucciones orales indicadas durante los juegos.

Gestión del aula: los alumnos estarán sentados de manera individual

Temporalización: 15 minutos

Recursos materiales:

- Flashcards de los transportes
- Flashcards de los lugares de la ciudad
- Word cards de los transportes (anexo III)
- Word cards de los lugares de la ciudad (anexo IV)
- Pegamento Blu-Tack

Descripción:

Este juego consiste en encontrar parejas pero en esta ocasión no serán dos imágenes iguales, sino que el objetivo es emparejar la imagen con su palabra correspondiente.

Los alumnos saldrán por turnos a levantar dos tarjetas que estarán pegadas del revés en la pizarra. Cada vez que den la vuelta a una tarjeta con una imagen (flashcard) o con una palabra (word card) deberán decir el nombre en voz alta.

Se ganará un punto en Class Dojo cuando se encuentre una pareja y se haya nombrado. Si se consigue encontrar una pareja pero no se ha dicho en voz alta el nombre del lugar o el transporte, el punto no será válido.

SESIÓN 4

Actividad 1: True or false?

Objetivos específicos:

- Identificar oralmente léxico relacionado con la ciudad y los medios de transporte
- Reconocer y contar números del 1 al 20.
- Localizar y distinguir los diferentes lugares de la ciudad y los medios de transporte.
- Seguir las instrucciones orales indicadas durante los juegos.

Temporalización: 20 minutos

Gestión del aula: los alumnos participarán de manera individual

Recursos materiales:

- Tarjetas verdes y rojas de true/false (anexo V)
- Imagen para proyectar (anexo VI)
- Pizarra digital
- Ordenador

Descripción:

Se reparte a cada alumno una tarjeta verde con la palabra “*true*” y otra tarjeta roja con la palabra “*false*”.

A continuación, se proyecta en la pizarra una imagen que muestra diferentes vehículos y un número al lado de cada uno de ellos. Los números están comprendidos entre el 1 y el 20. El docente dirá en voz alta una afirmación. Por ejemplo: “There are fourteen motorbikes”. Los alumnos deberán localizar la moto y comprobar si el número mencionado corresponde con el que está escrito al lado de la moto. En caso afirmativo, deberán levantar la tarjeta verde “*true*”. En cambio, si la afirmación dicha por el profesor es falsa, deberán levantar la tarjeta roja “*false*”.

Los estudiantes que levanten la tarjeta correcta y hagan un acierto, ganarán un punto. Se repite el proceso con las afirmaciones que se quieran.

Actividad 2. Transport domino

Objetivos específicos:

- Expresar la existencia de lugares y transportes utilizando la estructura gramatical “*there is/there are*” y el vocabulario estudiado
- Trabajar en equipo mostrando una actitud de respeto y ayuda con los compañeros.
- Seguir las instrucciones orales indicadas durante los juegos.

Gestión del aula: cinco equipos de cinco alumnos

Temporalización: 25 minutos

Recursos materiales:

- Cinco dominós de los transportes (anexo VII)

Descripción:

Comenzamos la actividad repartiendo un dominó formado por 13 fichas a cada uno de los cinco equipos. Se trata de un dominó sencillo y adaptado con reglas fáciles de comprender.

Se les explica a los alumnos que la misión es unir las 13 fichas. Para ello, deberán comenzar con la ficha en la que aparece a la izquierda “there are” y a la derecha “there is”. Podemos decir que es la ficha de salida. A partir de ahí, deberán ir uniendo fichas de manera que si pone “there is” pongan al lado la imagen en la que solamente aparezca un medio de transporte o viceversa. Sin embargo, si pone “there are” tendrán que unirlo con una imagen en la que aparezcan dos o más medios de transporte o viceversa.

Cuando finalice cada equipo, el profesor revisará que el dominó esté completado correctamente y si es así, cada integrante del equipo ganará 5 puntos en Class Dojo.

Actividad 3: Song “The town”

Objetivos específicos:

- Identificar oralmente léxico relacionado con la ciudad y los medios de transporte.
- Leer las palabras relacionadas con la ciudad y los medios de transporte (*zoo, toyshop, sweet shop, bookshop, supermarket, swimming pool, cinema, hospital, café, lorry, bus, train, boat, motorbike, helicopter*)
- Seguir las instrucciones orales indicadas durante los juegos.

Gestión del aula: los alumnos se moverán por el aula

Temporalización: 15 minutos

Recursos materiales:

- Ordenador
- Altavoces
- Canción
- Word cards de los transportes
- Pegamento Blu-Tack

Descripción:

Las flashcards estarán colocadas previamente en las paredes de la clase. Se reproducirá una canción sobre los transportes. Los alumnos deberán estar atentos y, cuando la canción nombre un transporte, deberán colocarse rápidamente en la zona de la clase donde está colocada la word card del transporte correspondiente.

Los alumnos que estén bien colocados cada vez que se nombre un transporte ganará un punto en Class Dojo. Se puede reproducir la canción y jugar más de una vez.

SESIÓN 5

Actividad 1: Stop!**Objetivos específicos:**

- Leer las palabras relacionadas con la ciudad y los medios de transporte (*zoo, toyshop, sweet shop, bookshop, supermarket, swimming pool, cinema, hospital, café, lorry, bus, train, boat, motorbike, helicopter*)
- Seguir las instrucciones orales indicadas durante los juegos.

Gestión del aula: los alumnos estarán sentados de manera individual.

Temporalización: 10 minutos

Recursos materiales:

- Word cards de los lugares de la ciudad
- Word cards de los transportes

Descripción:

El profesor se coloca enfrente de la clase con las word cards de los transportes y los lugares de la ciudad. El profesor irá sacando diferentes word cards y les indica que deberán decir “stop” cuando aparezca la palabra correcta. Por ejemplo: “say stop whenever you see the word swimming pool”.

Actividad 2: Creating our town**Objetivos específicos:**

- Identificar oralmente léxico relacionado con la ciudad y los medios de transporte
- Leer las palabras relacionadas con la ciudad y los medios de transporte (*zoo, toyshop, sweet shop, bookshop, supermarket, swimming pool, cinema, hospital, café, lorry, bus, train, boat, motorbike, helicopter*)
- Relacionar las imágenes de los lugares de la ciudad y los transportes con su palabra.

- Reconocer y contar números del 1 al 20.
- Localizar y distinguir los diferentes lugares de la ciudad y los medios de transporte

Gestión del aula: los alumnos intervienen como un único equipo.

Temporalización: 20 minutos

Recursos materiales:

- Imagen del mapa de la ciudad
- Pegamento Blu-Tack
- Pizarra digital
- Ordenador
- Cuento/historia sobre los lugares de la ciudad y los transportes
- Tarjetas de los lugares de la ciudad y los transportes.

Descripción:

El profesor presentará en la pizarra digital un mapa de una ciudad en el que estarán situados los solamente nombres de los lugares y transportes estudiados. Se repartirá a cada alumno una tarjeta con diferentes dibujos que corresponderán a los lugares de la ciudad y los transportes estudiados (algunos estarán repetidos). Estarán sentados en el suelo enfrente de la pizarra.

El objetivo es completar el mapa situando las tarjetas en su lugar correspondiente, para lo que será necesario leer los nombres en el mapa. Para conseguirlo, retomaremos la historia que se contó en la primera actividad de la primera sesión para presentar el vocabulario. Esta vez, el docente irá contando la historia lentamente y cuando se nombre un lugar de la ciudad o un transporte, el alumno que tenga esa tarjeta deberá acercarse a la pizarra, buscar la palabra en el mapa y situarla pegándola en el lugar correspondiente encima de su nombre. Así, al terminar de contar la historia, tendremos la ciudad completada. Si los lugares están situados correctamente, sumaremos un punto en Class Dojo a todos los alumnos.

Para terminar, podemos preguntar a los alumnos por la cantidad de lugares o transportes que tenemos y deberán contarlos y decir el número en voz alta. Por ejemplo: “how many hospitals are there?”, “How many helicopters are there?” Esta actividad puede hacerse al revés, es decir, situando en el mapa la imagen de los lugares y de los transportes y repartiendo a los niños tarjetas con las palabras de cada uno de ellos para que las coloquen.

Actividad 3: Running dictation

Objetivos específicos:

- Identificar oralmente léxico relacionado con la ciudad y los medios de transporte
- Leer las palabras relacionadas con la ciudad y los medios de transporte (*zoo, toyshop, sweet shop, bookshop, supermarket, swimming pool, cinema, hospital, café, lorry, bus, train, boat, motorbike, helicopter*)
- Copiar los lugares de la ciudad (*zoo, toyshop, sweet shop, bookshop, supermarket, swimming pool, cinema, hospital, café*)
- Nombrar los lugares de la ciudad y los medios de transporte (*zoo, toyshop, sweet shop, bookshop, supermarket, swimming pool, cinema, hospital, café, lorry, bus, train, boat, motorbike, helicopter*)
- Trabajar en equipo mostrando una actitud de respeto y ayuda con los compañeros.
- Seguir las instrucciones orales indicadas durante los juegos.

Gestión del aula: los alumnos estarán organizados en cuatro grupos.

Temporalización: 25 minutos

Recursos materiales:

- Papel y lapicero
- Lista con palabras ordenadas
- Cartulina con vocabulario para copiar

Descripción:

Los alumnos organizados en 4 grupos formarán 4 filas diferentes al final del aula que harán el mismo procedimiento. El primero de la fila deberá correr hacia el extremo contrario de la clase donde habrá un papel colocado en la pared con diferentes palabras ordenadas. Leerá la primera palabra e irá corriendo a dictársela al segundo de la fila que deberá escribirla en un papel. Seguidamente, este segundo cogerá el relevo e irá corriendo a leer la segunda palabra para volver a la fila y dictársela al tercero, que la copiará en el papel. Así sucesivamente hasta terminar con todas las palabras. El niño que ya haya escrito y dictado, se coloca al final de su fila. Cabe destacar que los alumnos dispondrán de una cartulina en la que aparece el vocabulario escrito para que puedan fijarse y copiar las palabras. De esta manera trabajamos las 4 habilidades: writing, speaking, listening y reading.

Cada integrante del equipo que finalice primero y tenga sus palabras correctamente escritas y en el orden adecuado recibirá cinco puntos en Class Dojo. Se puede hacer la lista con mayor o menor número de palabras según se quiera adecuar a la temporalización que se disponga.

6. ASPECTOS FINALES

Durante este documento se han abordado diferentes temas que tienen que ver con la utilización de los juegos en las aulas de Educación Primaria. Se ha podido clarificar la relación que tienen las actividades lúdicas con la motivación de los alumnos a la hora de aprender una segunda lengua, así como la efectividad del uso de un enfoque comunicativo para favorecer el desarrollo de ésta. Asimismo, se define la gamificación como una técnica de aprendizaje basada en el juego para conseguir objetivos educativos de manera exitosa. Por último, se ha profundizado en el significado de los juegos y las funciones que tienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje además de conocer su clasificación, beneficios y utilidad en el aula de Inglés como Lengua Extranjera.

Así pues, podemos afirmar que el juego es una actividad necesaria e imprescindible en la vida de cualquier niño. Si bien es cierto que la manera de vivirlo y llevarlo a cabo se va transformando según el niño crece, pero nunca deja de estar presente. El juego aporta numerosos beneficios que se han venido expresando a lo largo del trabajo y éste si se plantea y desarrolla de manera responsable y meditada se convertirá en un recurso estrella en el ámbito educativo que ayudará a los alumnos obtener un aprendizaje mucho más significativo. Esta idea con respecto a la importancia del juego en la educación formal de los alumnos es relativamente novedosa, sin embargo, poco a poco se está introduciendo en las aulas cada vez más.

Para conseguirlo, las primeras personas que deben tomar conciencia y ver el juego no solamente como una actividad de ocio, sino como una herramienta efectiva en el aula de inglés, son los docentes de dicha asignatura. Gracias a las actividades lúdicas se conseguirá un ambiente relajado, comunicativo, de confianza y diversión. Además, son fácilmente adaptables a cualquier nivel, contenido, agrupación y temática, por lo que cualquier docente será capaz de trasladarlos al aula.

Cabe considerar que, a la hora de jugar, deberán tenerse en cuenta aspectos como la temporalización y la frustración de los alumnos. Los juegos son en parte impredecibles y se debe tener en cuenta que no siempre se adaptarán al tiempo previsto, por lo que la temporalización que se les asigna a estas actividades lúdicas es siempre aproximada. También, deberá trabajarse con los alumnos la tolerancia a la frustración que pueden sentir cuando no salgan victoriosos en algunos de los juegos. Aun así, esto es algo que se puede tratar

precisamente jugando a juegos de forma asidua y enseñando a los alumnos a vivir este sentimiento de una manera sana.

Para concluir, la realización de este Trabajo Fin de Grado me ha permitido desarrollar ampliamente las competencias generales y específicas recogidas en el Plan de estudios del Grado en Educación Primaria, conforme al Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre. Entre ellas, demostrar los conocimientos adquiridos sobre Educación y emplearlos de manera profesional, además de recoger e interpretar información relativa al campo de la educación para reflexionar sobre asuntos esenciales.

7. REFERENCIAS

- Andrés, M. y García M. (s/f) *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*.
Disponible en: http://cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Andreu, M. D., y García, M. (2001). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. Universidad Politécnica Valencia (España)-IES La Moreria, Mislata, Valencia. España.
- Asamblea General de las Naciones Unidas. (1959). *Declaración de los Derechos del Niño*, 1959. Naciones Unidas, 139.
- Barrios Espinosa, M. E. (1997). Motivación en el aula de lengua extranjera. *Encuentro: Revista de Investigación e Innovación en la clase de idiomas*, 9, 17–30.
- Bastidas, Jesús A. (1993) *Opciones metodológicas para la enseñanza de idiomas*. Colombia JABA Ediciones.
- Beacco, J.-C. B., Byram, M., Cavalli, M., Coste, D., Egli, M., Goullier, F., & Panthier, J. (2016). *Guide for the development and implementation of plurilingual and curricula for intercultural education*. Council of Europe.
- Bernaus, M (2001). El profesor y el alumno como agentes del proceso de aprendizaje. En *Didáctica de las lenguas extranjeras en educación secundaria Obligatoria* (pp. 79-114). Madrid: Síntesis
- Brewster, E., y Girard (1992). *The Primary English Teacher's Guide*. Penguin English.
- Chacón Garrido, M. (2009). Beneficio del juego y la canción en el aula de inglés. *Revista digital Innovación y experiencias didácticas*, 16, 1–13.
- Clark, J. L. (1987). *Curriculum Renewal in School Foreign Language Learning*. Oxford: Oxford University Press
- Consejo de la Unión Europea (2002). *Conclusiones de la Presidencia. Consejo Europeo de Barcelona de 15 y 16 de marzo de 2002*. 31.
<https://e00-elmundo.uecdn.es/documentos/2002/03/16/documento.pdf>

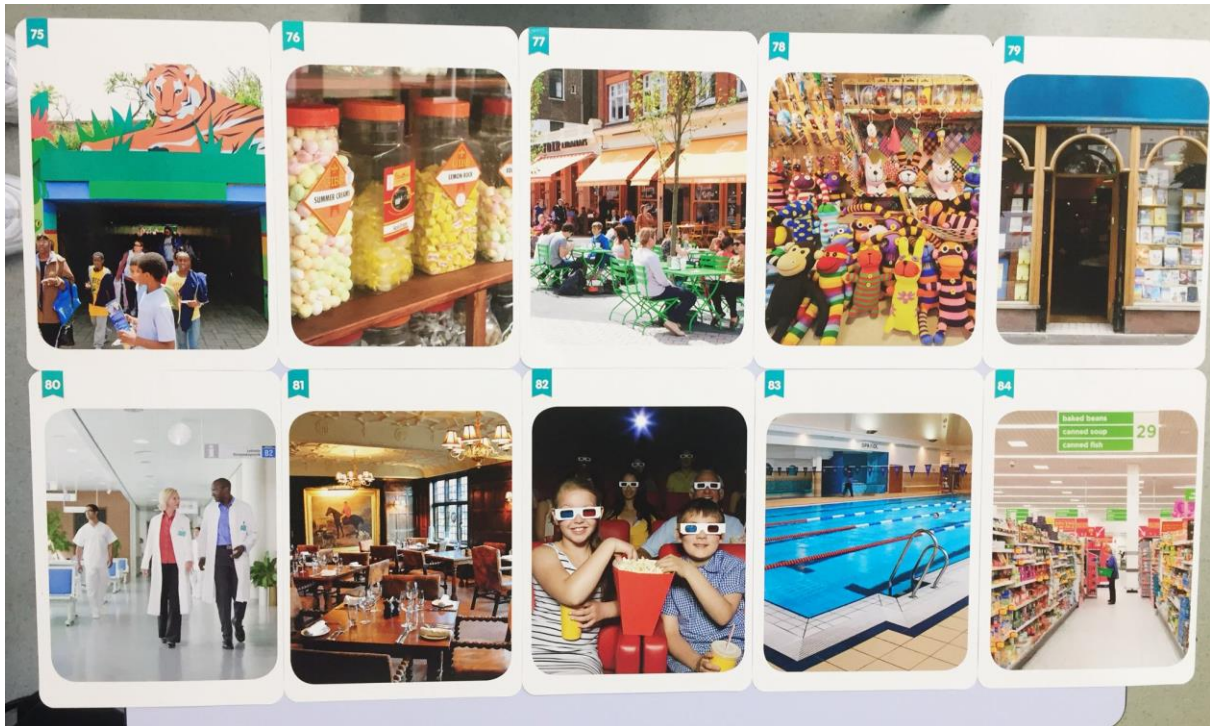
- Diario Oficial de la Unión Europea. (2019). *Recomendación del consejo de 22 de mayo de 2019 relativa a un enfoque global de la enseñanza y el aprendizaje de idiomas (2019/C 189/03)*. C189/03, 15–22.
- Diario Oficial de las Comunidades Europeas (2002). *Resolución del Consejo de 14 de febrero de 2002 relativa a la promoción de la diversidad lingüística y el aprendizaje de lenguas en el marco de la realización de los objetivos del Aæo Europeo de las Lenguas 2001*. Unión Europea (2002/C 50/01)
- Foncubierta, J. M, y Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen.
- Gardner, R. C., & MacIntyre, P. D. (1993). A student's contributions to second-language learning. Part II: Affective variables. *Language teaching*, 26(1), 1-11.
- Genesee, F. (1994). *Educating Second Language Children*. Cambridge: Cambridge University Press.
- González Piñeiro, M., Guillén Díaz, C., & Vez, J. M. (2010). *Didáctica de las lenguas modernas. Competencia plurilingüe e intercultural*. Madrid: Síntesis.
- Guastalegnanne, H. (2009). Juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase ELE. *Marco ELE: Revista de didáctica*, 1-6.
- Hadfield, J. (1987). *Advanced Communication Games*. Harlow: Longman.
- Juan, A., & García, I. (2012). Los diferentes roles del profesor y los alumnos en el aula de lenguas extranjeras. *Didacta*, 21(38), 1-15.
- Kapp, K. M. (2013). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. John Wiley & Sons.
- Labrador, M. J., & Morote, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. *Glosas didácticas*, 17, 71-84.
- Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (2011). *Techniques and Principles in Language Teaching* (3.a ed.). Oxford University Press.

- Lengeling, M., & Malarcher, C. (1997). *Index cards: A natural resource for teachers*. In ET Forum 35(4), 42.
- Lewis, G. & Bedson, G. (1999). *Games for Children*. Oxford: Oxford University Press
- Luzón, J. y Soria, I. (1999). *Enseñanza y Aprendizaje Abiertos y a Distancia*. Revistas Científicas de La UNED, 2(2), 40–58.
- Meneses, M., y Monge, M. A. (2011). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista de Educación*, 25(2), 113-124.
- Ministerio de Educación y Ciencia. (2007). Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. *Boletín Oficial Del Estado (BOE)*, 260, 44037–44048.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- Mota Ibáñez, N. (2018). *El juego vocal en la Educación Infantil y Primaria*. Tabanque. Revista Pedagógica, 31, 59-78. <https://doi.org/10.24197/trp.31.2018.59-78>
- O'Connor, J., & Seymour, J. (1992). *Introducción a la programación neurolingüística*. Urano.
- Ortega, R. (1992). *El juego y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Palmer, A. y Rodgers, T. S. (1983). *Games in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Papert, S. (2017). *Aprendizaje a través del juego: Nuestra definición*. The LEGO Foundation, 28. https://www.legofoundation.com/media/1432/learning-through-play-leaflet_lam-spanish-version.pdf
- Ramajo Cuesta, A. (2008). *La importancia de la motivación en el proceso de adquisición de una lengua extranjera*. Memoria de Máster. Universidad Antonio de Nebrija, Madrid.
- Richards, J. C. (2006). *Communicative Language Teaching Today*. Cambridge University Press.
- Rivero Gracia, P. (2017). *Procesos de gamificación en el aula de ciencias sociales*. Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia, 86, 4-6.

- Rodríguez, J. M., Casado, M. P., Sánchez, T., López, R., Postigo, J. M. L., Portas, P. B. & Moratalla, P. T. (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 15, 235-260.
- Rodríguez-Pérez, N. (2012). Causas que intervienen en la motivación del alumno en la enseñanza-aprendizaje de idiomas: el pensamiento del profesor. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 24, 381–409. https://doi.org/10.5209/rev_dida.2012.v24.39932
- Rubio, J., & Conesa, M. I. (2013). *El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria*. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185.
- Sánchez, M. (2017). ABJ: aprender jugando, la metodología lúdica que funciona. Recuperado 10 de junio de 2021, de blog.tiching.com website: <http://blog.tiching.com/abj-aprender-jugando-la-metodologia-ludica-que-funciona/>
- Serrano, M. (1981). *El juego aplicado a la enseñanza del idioma inglés*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- Stott, A., & Neustaedter, C. (2013). *Analysis of gamification in education*. Surrey, BC, Canada, 8, 36.

8. ANEXOS

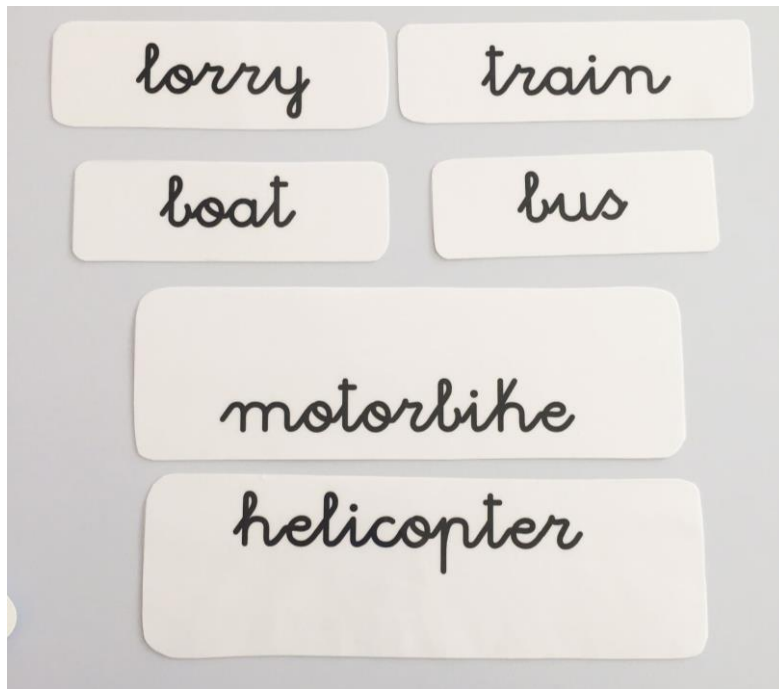
8.1 ANEXO I: flashcards de los lugares de la ciudad



8.2 ANEXO II: flashcards de los transportes



8.3 ANEXO III: word cards de los transportes



8.4 ANEXO IV: word cards de los lugares de la ciudad



8.5 ANEXO V: tarjetas true/false



8.6 ANEXO VI: imagen para proyectar de los números y los transportes

How many are there?



→ 17



→ 14



→ 15



→ 9



→ 12



→ 18

8.7 ANEXO VII: dominó de los transportes

