



Universidad de Valladolid

Trabajo de Fin de Grado

**La utilización de los juegos en
infantil para la enseñanza del inglés**

Autor: Javier Romano Ruano

Tutora: Natalia Barranco Izquierdo

Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

Grado en Educación Infantil

Resumen

El objetivo de este trabajo es dar cuenta de los beneficios del uso del juego como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera inglés. Se trata de hacer uso de una metodología activa y participativa, donde el alumno pase a ser el protagonista de su propio aprendizaje. En este sentido, nos hemos basado en las aportaciones teóricas ofrecidas por diversos autores acerca de la adquisición de la lengua, así como de las características y tipologías del juego, aportaciones que serán tenidas en cuenta para la planificación.

Palabras clave: juego, gamificación, motivación, lengua extranjera, metodología, adquisición.

Abstract

The aim of this work is to promote the use of games as a resource in the teaching-learning process of the second English language. This is intended to set aside the traditional methods based on the repetition and memorization of grammatical rules to replace them with an active and participative methodology, where the student becomes the protagonist of their own learning. To do this, we have based on the contributions given by several authors about the language acquisition and the characteristics and typologies of the game, which will be used as an educational resource.

Keywords: game, gamification, motivation, foreign language, methodology, acquisition.

Índice

1. Introducción	1
2. Objetivos	2
3. Justificación.....	3
4. Fundamentación Teórica.....	4
4.1 Teorías Sobre la Adquisición del Lenguaje.....	4
Teoría Cognitiva de Piaget.....	4
Teoría Sociocultural de Vygotsky.....	4
Teoría Cognitiva de Bruner	5
Teoría Conductista de Skinner	5
Teoría Generativista de Chomsky	5
4.2 Proceso de Adquisición del Lenguaje en Infantil	6
Etapa Prelingüística (0-2 años)	6
Etapa Lingüística (a partir de los 2 años)	7
4.3 La Enseñanza de la Lengua Extranjera Inglés	7
4.3.1 La Adquisición de la Lengua Extranjera.....	9
4.3.2 Métodos destinados a la enseñanza de la lengua extranjera	10
4.4 Los Juegos en el Proceso Educativo	11
4.4.1 Los Tipos de Jugadores Según su Motivación	11
4.4.2 La Gamificación y su Correcta Puesta en Práctica	12
4.4.3 Tipos de Juegos Destinados a la Enseñanza de una Lengua Extranjera	14
5. Propuesta Didáctica	17
5.1 Contexto y Justificación	17
5.2 Marco Normativo	17
5.3 Objetivos de la Propuesta Didáctica.....	17
5.4 Objetivos y Contenidos	18
5.4.1 Objetivos de Etapa.....	18

5.4.2 Objetivos Generales	18
5.5 Temporalización.....	19
5.6 Metodología Utilizada	20
5.7 Principios Metodológicos	20
5.8 Desarrollo de las Sesiones	20
Sesión 1 “Vegetables”	21
Sesión 2 “Fruits”	22
Sesión 3: “Meat”	24
Sesión 4 “Fish”.....	25
Sesión 5 “Dairy”.....	26
Sesión 6: “Cereals”.....	27
Sesión 7: “Story”	29
Sesión 8 “Clasiffy the Food”	30
Sesión 9 “Last Sesion”.....	31
5.8 Método de Evaluación.....	32
6. Conclusión.....	32
7. Referencias	34
8. Anexos	38

1. Introducción

El juego es de vital importancia en los primeros años de vida de la infancia, siendo una de las primeras actividades en las que damos rienda suelta a nuestra creatividad. Gracias al juego, comenzamos a experimentar, a interactuar y a movilizar nuestra imaginación. Numerosos estudios afirman que el juego es una forma esencial de aprendizaje al igual que una vía fundamental a la hora de alcanzar un desarrollo integral, siendo un aprendizaje muy valioso. Estas afirmaciones han sido respaldadas por investigadores de la educación quienes realizan afirmaciones como las que siguen:

“El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido”. (Lee, 1977, p.32)

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia. Los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, el poder de discriminar, de establecer juicios, de analizar y de sintetizar, de imaginar y formular. (Moyles, 1999, p.38)

Existen muchos autores que han definido el concepto de juego, pero la más extendida es la aportada por la Real Academia Española, quien define este término como “La acción y el efecto de jugar por entretenimiento”, (s.p.) una definición simple para todo lo que engloba.

Podemos encontrar muchos tipos de juego, pero a lo largo de este documento nos centraremos en el juego con fines educativos, un modelo que sirve como vía para lograr una serie de objetivos educativos mediante una metodología activa, participativa y lúdica; es decir, será utilizado como herramienta de aprendizaje. Cabe destacar que el juego fomenta el interés del alumnado por aprender ya que les permite disfrutar mientras aprenden.

Por estos motivos, este trabajo estará basado en la importancia del juego en la educación, concretamente en su repercusión a la hora de adquirir una lengua extranjera como el inglés, ya que se trata de un recurso que fomenta el interés y la atención, favoreciendo de esta manera la adquisición del lenguaje y proporcionando al alumnado la posibilidad de ser los protagonistas de su propio aprendizaje.

2. Objetivos

Los objetivos de este Trabajo Fin de grado son los siguientes:

- Analizar las características y posibilidades del juego como herramienta didáctica.
- Comprender los beneficios que puede aportar el juego a la hora de adquirir una lengua extranjera.
- Examinar las teorías sobre la adquisición y el aprendizaje de una lengua extranjera.
- Conocer la manera idónea de introducir el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Diseñar un proyecto basado en una metodología lúdica, activa y participativa para fomentar la adquisición de una lengua extranjera.

3. Justificación

La idea para este trabajo de fin de grado surgió durante la realización del periodo de prácticas, donde pude observar que los alumnos prestaban mayor atención en aquellas actividades de carácter lúdico, las cuales favorecían enormemente la adquisición de una lengua extranjera al igual que fomentaban un ambiente positivo y relajado; un ambiente idóneo para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este trabajo está basado en la puesta en práctica de unas actividades basadas en una metodología lúdica, activa y participativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la que se tratará de que el alumnado sea el protagonista de su propio aprendizaje, dejando así a un lado las metodologías tradicionales basadas en la repetición y en el uso memorístico de reglas gramaticales, metodologías que a la larga producen desinterés y desmotivación a la hora de aprender nuevos idiomas. Cabe destacar que, junto a esta metodología, el docente deberá hacer todo lo posible para fomentar el interés del alumnado por seguir aprendiendo y desarrollando sus destrezas lingüísticas.

Los métodos tradicionales utilizados a la hora de enseñar una nueva lengua suelen resultar muy monótonos y aburridos, lo que fomenta la desmotivación del alumnado y suscita un sentimiento negativo a la hora de aprender. Por este motivo, el papel del docente será fundamental a la hora de motivar a sus alumnos, ya que además de utilizar un método lúdico y divertido, deberá tener en cuenta las características individuales de cada alumno, con el fin de plantear las actividades más adecuadas para su grupo, tratando de alcanzar el disfrute general por parte del alumnado.

Por este motivo, es fundamental utilizar una metodología lúdica y divertida desde edades tempranas, ya que así fomentaremos el interés del alumnado por seguir aprendiendo.

Teniendo en cuenta todas estas premisas, podemos afirmar que el juego es un recurso ideal a la hora de enseñar una lengua extranjera como el inglés, ya que crea un clima idóneo para el aprendizaje. De esta manera, los alumnos serán capaces de aprender mientras se divierten, pasando a ser los protagonistas de su propio aprendizaje gracias a la experimentación y a la participación que el juego proporciona.

4. Fundamentación Teórica

4.1 Teorías Sobre la Adquisición del Lenguaje

En el siglo XIX, los psicólogos comienzan a tener interés por la adquisición del lenguaje. Aparecen numerosos autores que abordan la adquisición del lenguaje. Entre ellos destacan Piaget, Vygotsky, Bruner, Skinner y Chomsky, cuyas teorías han tenido una gran relevancia y de las que nos vamos a ocupar, de manera sucinta, en los párrafos siguientes.

Teoría Cognitiva de Piaget

Según Jean Piaget (1923), en su teoría cognitiva, afirma que el lenguaje está íntimamente ligado con el pensamiento, aunque ambos se van desarrollando por distintos caminos, ya que el ser humano va adquiriendo el lenguaje según va desarrolla su inteligencia, siendo el lenguaje un producto del desarrollo cognitivo.

Para este autor, la adquisición del lenguaje tiene lugar debido a razones biológicas. Piaget otorga al lenguaje una función interna, ya que nos permite controlar y dirigir el pensamiento interior, al igual que nos permite descubrir el mundo.

Cabe destacar que Piaget diferencia cuatro etapas en el desarrollo cognoscitivo:

- Sensoriomotriz (desde los 0 a los 2 años)
- Preoperacional (desde los 2 a los 7 años)
- Operaciones concretas (desde los 7 a los 12 años)
- Operaciones formales (desde los 12 años en adelante)

Teoría Sociocultural de Vygotsky

Esta teoría fue formulada en 1926. Vygotsky (1979) afirma que existe una relación entre el desarrollo, el contexto y el aprendizaje; siendo el lenguaje el principal mediador en la formación y en el desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

Para Vygotsky, el pensamiento y el lenguaje están relacionados, y afirma que en el significado se halla la unidad del pensamiento verbal:

La relación entre pensamiento y palabra no es un hecho, sino un proceso, un continuo ir y venir del pensamiento a la palabra y de la palabra al pensamiento, y en él la relación entre pensamiento y palabra sufre cambios que pueden ser considerados como

desarrollo en el sentido funcional. El pensamiento no se expresa simplemente en palabras, sino que existe a través de ella. (Vygotsky, 1973, p. 95)

Teoría Cognitiva de Bruner

Bruner (1966) afirma que el niño, antes de aprender a hablar, posee una serie de capacidades cognitivas; por lo que, para el desarrollo del lenguaje, serán fundamentales las condiciones y los contextos. Esto es, los niños aprenden a utilizar el lenguaje para comunicarse cuando éstos se encuentran en un contexto en el que deben solucionar un problema.

Bruner introdujo un sistema de apoyo para la adquisición del lenguaje. Este sistema se basaba en la idea de que el niño, para adquirir el lenguaje, necesitaba dos fuerzas:

El dispositivo para la adquisición del lenguaje (LAD) y a presencia de un ambiente de apoyo que facilite el aprendizaje de la lengua, siendo fundamental la interacción del adulto con el niño.

Teoría Conductista de Skinner

Según Skinner (1981), las conductas del ser humano se rigen por el esquema estímulo-respuesta. De esta manera este autor introduce el condicionamiento operante, diferenciando entre refuerzo y castigo, siendo un refuerzo el conjunto de acciones que estimulan la aparición de una conducta determinada, y siendo el castigo el conjunto de acciones que disminuyen la probabilidad de que una conducta no deseada se repita.

A partir del condicionamiento operante, se fomenta la adquisición de la lengua mediante la creación de hábitos favorables en los niños:

Figura 1

Funcionamiento del condicionamiento operante



Teoría Generativista de Chomsky

Según Chomsky (1997), el ser humano posee una capacidad innata para la adquisición del lenguaje. Además, afirma que la adquisición del lenguaje no depende de ningún otro proceso del desarrollo.

Esta teoría se encarga de explicar la facilidad que presentan los niños a la hora de adquirir el lenguaje mediante la existencia de una serie de reglas específicas, destinadas a la construcción de las oraciones propias de cada lengua, junto a la existencia de una serie de reglas más básicas, de carácter innato, comunes en todas las lenguas.

4.2 Proceso de Adquisición del Lenguaje en Infantil

En primer lugar, debemos atender al concepto de adquisición del lenguaje. Para ello, nos centraremos en la definición dada por Hernández Pina (1984:20), lo define como “el proceso por el cual el niño logra un dominio fluido de su lengua”.

Tras el nacimiento, el niño va desarrollando poco a poco las capacidades que posteriormente le permitirán adquirir el lenguaje. Castañeda (1999) afirma que el niño debe alcanzar ciertos aspectos antes de poder enfrentarse a esta tarea, concretamente nos indica que éste debe pasar por un proceso de maduración del sistema nervioso, mediante el cual comience a dominar el aparato fonador; alcanzar un desarrollo cognoscitivo adecuado, y, por último, alcanzar un desarrollo socio-emocional adecuado.

Centrándonos en el desarrollo del lenguaje, podemos distinguir dos etapas, la etapa prelingüística, comprendida entre el nacimiento y los dos años; y la etapa lingüística, que abarca desde los dos años hasta los dieciséis.

Debido a que nuestro interés se centra en los alumnos pertenecientes al segundo ciclo de infantil, abordaremos, en primer lugar, la etapa prelingüística, con el fin de conocer el desarrollo que han experimentado nuestros alumnos durante sus primeros años de vida, y posteriormente, la etapa lingüística, centrándonos en los alumnos comprendidos entre los 2 años y los 6 años (Castañeda, 1999)

Etapa Prelingüística (0-2 años)

En esta etapa, los niños aprenden que cada palabra tiene un significado distinto, y aunque no sean capaces de expresarse mediante éstas, van reconociendo los sonidos de algunas de ellas. Los bebés emplean miradas, gestos y expresiones faciales para comunicarse.

También empiezan a emitir sonidos muy parecidos a la lengua que escuchan en sus casas, los cuales son la base del habla que irán desarrollando poco a poco.

Entre los 20 y los 24 meses, los niños empiezan a emitir sus primeras palabras, un gran avance, ya que comprenden que la emisión de unos determinados sonidos simboliza una

determinada palabra, la cual, posee un significado. Poco a poco, los sonidos emitidos por el niño irán siendo más precisos.

Tras esta primera emisión, los bebés experimentan un desarrollo significativo, ya que, en poco tiempo, aprenden a emitir numerosas palabras. Es entonces cuando se percatan de que, mediante las palabras, pueden nombrar numerosas cosas de su entorno.

Etapa Lingüística (a partir de los 2 años)

De 2 a 4 Años. Surge una necesidad de comunicación en el niño debido a que empieza a relacionarse socialmente con más personas, por lo que comienza a esforzarse para que los demás le entiendan. Este hecho hace que tanto su vocabulario como su construcción sintáctica mejoren considerablemente, aunque siguen cometiendo numerosos errores.

De 4 a 6 Años. Los niños comienzan a interesarse por conocer el significado de las palabras, llegando a alcanzar un conocimiento mucho más preciso. Es entonces cuando comienza el aprendizaje de la lectoescritura, ya que están listos para conocer el símbolo gráfico del sonido.

Otro aspecto fundamental de esta etapa es la interiorización del habla, lo que permite que alcancen un lenguaje mucho más sofisticado.

A lo largo de esta etapa, los niños empiezan a dominar completamente todos los sonidos del habla, aunque suelen realizar simplificaciones de algunos fonemas o suelen sustituirlos por otros. Su vocabulario va aumentando y poco a poco van realizando construcciones sintácticas mucho más complejas.

Cabe destacar que es en esta etapa cuando podemos empezar a detectar los primeros trastornos del lenguaje.

4.3 La Enseñanza de la Lengua Extranjera Inglés

Actualmente, el inglés se considera lengua franca. A pesar de que los angloparlantes nativos no son tantos como los nativos de otros idiomas, las personas que hablan inglés como segunda lengua son muy numerosas, llegando a alcanzar los 1500 millones de hablantes. Esto hace que esta lengua esté presente en la mayor parte del mundo, por lo que es considerada como un elemento fundamental para la comunicación entre culturas en las que no se comparte prácticamente nada.

La enseñanza- aprendizaje de las lenguas extranjeras ha ido evolucionando año tras año, dejando atrás aquellos métodos basados en el aprendizaje memorístico de la gramática y el vocabulario.

Estos métodos han sido sustituidos por aquellos centrados en el enfoque comunicativo, para una enseñanza de la lengua extranjera mediante su puesta en práctica en situaciones reales.

Por un lado, en 1996 el Ministerio de Educación y Ciencia y el British Council firmaron un convenio con el fin de desarrollar un currículo integrado en centros españoles. Esto daría pie a un programa mediante el cual la educación bilingüe iría llegando a algunos colegios estatales, lo que permitiría a los alumnos recibir una educación tanto en español como en inglés.

Por otro lado, en 2006, se introdujeron las secciones bilingües, en las que al menos dos asignaturas no lingüísticas deberían ser impartidas en la lengua extranjera. Según la ORDEN EDU/6/2006, de 4 de enero, por la que se regula la creación de secciones bilingües en centros sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Castilla y León, estas medidas fueron adoptadas debido al proceso de globalización y a la integración en el marco de la Unión Europea, factores que exigían que los ciudadanos recibieran una formación con la que consiguieran alcanzar una competencia lingüística plurilingüe. En este documento también se resaltan los beneficios que aporta el aprendizaje de otras lenguas al sistema educativo, fomentando el desarrollo de diferentes capacidades e integrando valores como el respeto y la tolerancia.

Cabe destacar que, para poder introducir estos programas, los profesores, quienes poseían sus propias técnicas y metodología para la enseñanza, tuvieron que adaptarse y ampliar sus conocimientos sobre la enseñanza de y en inglés, convirtiéndose así en especialistas en la lengua inglesa, con el fin de ofrecer a sus alumnos una enseñanza adecuada. Para ello, fueron fundamentales los programas de asistencia destinados a los profesores que experimentaban mayores dificultades, al igual que su implicación y dedicación en el desarrollo del proyecto.

Hay que tener en cuenta que los centros educativos ofrecen a los alumnos una base fundamental para el desarrollo de la lengua extranjera, pero para alcanzar su dominio, serán necesarias muchas más horas de dedicación y esfuerzo.

Actualmente tener la capacidad de desenvolverse en la lengua inglesa es de vital importancia, ya que como hemos podido observar, es una de las lenguas más extendidas a lo

largo del mundo. Este hecho hace que el conocimiento de la lengua inglesa sea fundamental para el futuro laboral, siendo exigida cada vez más en la mayoría de los puestos de trabajo.

4.3.1 La Adquisición de la Lengua Extranjera

A lo largo de los años, numerosos investigadores han formulado teorías tratando de explicar el proceso mediante el cual el ser humano es capaz de adquirir una lengua extranjera. Vamos a abordar, en particular, la teoría de la adquisición de lenguas, formulada por el lingüista e investigador educativo Stephen D. Krashen (1988), en la que se plantean cinco hipótesis que el docente debe tener en cuenta:

La Hipótesis Adquisición versus Aprendizaje. A través de esta hipótesis, el autor nos muestra que existen dos formas distintas a la hora de desarrollar las competencias de una segunda lengua.

La primera es mediante la adquisición de la lengua, basada en el uso de la lengua en una comunicación real. Éste es un proceso subconsciente en el que los estudiantes solamente son conscientes de que están utilizando el lenguaje, pero no del hecho de que lo están adquiriendo. Los resultados de este proceso también son subconscientes, ya que el estudiante no es consciente de las reglas gramaticales que ha adquirido, guiándose de esta manera por lo que le suena bien o tiene la sensación de que es correcto.

La segunda es mediante el aprendizaje, un proceso consciente basado en el conocimiento de las reglas gramaticales, siendo el estudiante consciente de las reglas y capaz de hablar de ellas.

La Hipótesis Del Orden Natural. Según esta hipótesis, las estructuras gramáticas son adquiridas en un orden predecible, existiendo ciertas similitudes en aquellas personas que están adquiriendo una segunda lengua. Esta hipótesis no afirma que todas las personas adquieren las mismas estructuras en el mismo orden, si no que existe una tendencia a adquirir ciertas estructuras mucho antes que otras.

La Hipótesis Del Monitor. Esta hipótesis nos muestra que normalmente, comenzamos a producir una segunda lengua gracias a LAD (*Language Acquisition Device*), que es responsable de la fluidez. Por otra parte, el aprendizaje consciente no permite la fluidez, teniendo únicamente la función de monitor, encargada de comprobar y realizar los cambios oportunos en las producciones tras ser generadas por el LAD, con el fin de que gramaticalmente sean lo más correctas posibles.

Existen tres condiciones que se han de cumplir para que el sistema aprendido pueda ser utilizado como monitor de una forma adecuada:

1. La persona que crea el enunciado debe tener suficiente tiempo para poder pensar en las reglas gramaticales, algo imposible en conversaciones rápidas.
2. La persona que crea el enunciado deberá pensar en la corrección.
3. La persona que crea el enunciado deberá conocer las reglas gramaticales.

La Hipótesis del Input. Esta hipótesis nos muestra que un estudiante solo podrá mejorar su nivel de competencia (i) mediante la comprensión de un input que esté un poco por encima de su nivel actual, es decir, cuando se presente el siguiente elemento: (i + 1).

Por este motivo, las competencias de comprensión oral y lectora son de vital importancia, ya que, gracias a ellas, la habilidad para hablar de manera fluida irá apareciendo poco a poco.

La Hipótesis del Filtro Afectivo. Esta hipótesis afirma que existe una barrera mental de carácter emocional que dificulta el aprendizaje, denominada por Krashen como filtro afectivo. De esta manera, cuando un individuo con una actitud óptima hacia el aprendizaje de la segunda lengua recibe un input, su filtro afectivo es muy bajo, por lo que la adquisición del lenguaje aumento considerablemente frente a una persona con un filtro afectivo más alto.

Los principales factores que van a influir a la hora de reducir el filtro afectivo son la ansiedad, a motivación y la autoconfianza.

4.3.2 Métodos destinados a la enseñanza de la lengua extranjera

A lo largo de la historia se han utilizado múltiples métodos para tratar de enseñar una lengua extranjera, entre los que encontramos el método gramática traducción, le método directo, el método *audiolingual*, el aprendizaje comunitario, el método de respuesta física total, *the silent way*, la sugestopedia, el enfoque comunicativo y el enfoque por tareas. Para nuestro propósito, nos centraremos en uno en particular, concretamente en el método de respuesta física total.

El Método de Respuesta Física Total. Este método fue desarrollado por J. Asher en 1960 y está relacionado con la teoría de la memoria psicológica, la cual afirma que se forman conexiones memorísticas más duraderas si estas han sido formadas mediante la repetición o a través de la asociación con actividades motoras. Se basa en la enseñanza de la segunda lengua mediante la actividad física, buscando en todo momento la comprensión oral. El periodo más

efectivo para emplear este método es cuando el alumno comienza a hablar una segunda lengua. La característica principal de este método es que el alumno no se verá forzado a hablar, permitiéndole hablar cuando esté preparado, lo que reduce enormemente la ansiedad.

4.4 Los Juegos en el Proceso Educativo

Para poder tratar este tema, lo primero que deberemos saber es qué entendemos por jugar.

Según la RAE, jugar es “hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse”, o “entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no el interés” (s.p.)

El juego consta de tres principales componentes:

1. Los elementos: el tiempo y los materiales necesarios para llevarlo a cabo
2. Las mecánicas: las normas del juego
3. Las dinámicas: manera en que las personas se relacionan entre ellas y con las mecánicas.

Michael y Chen (2005) afirman que los juegos podrán ser considerados herramientas educativas viables, siempre que proporcionen algunos medios de prueba y seguimiento progresivo. Esta prueba deberá ser reconocible dentro del contexto educativo o de entrenamiento que están intentando impartir.

4.4.1 Los Tipos de Jugadores Según su Motivación

Según Andrzej Marczewski (2013) y su modelo sobre las motivaciones intrínsecas denominado RAMP, donde afirma que las motivaciones intrínsecas surgen de la propia persona cuando no se espera una recompensa externa, diferencia cuatro tipos de motivaciones:

El primero es la relación, que consiste en el deseo de las personas a interactuar con sus iguales, donde destaca el sentido de pertenencia a un grupo, el estatus social, las conexiones que se forman entre las personas y la posibilidad de compartir momentos y cosas con otras personas.

El segundo es el propósito, el cual está relacionado con el altruismo, con la intención de ayudar a los demás.

El tercero es la maestría, relacionado con el desarrollo de las destrezas del jugador, lo que hace que el jugador se motive y quiera seguir jugando. Para ello serán fundamentales los desafíos.

El cuarto es la autonomía, relacionada con la libre elección de los jugadores, donde se les permite ser creativos.

Siguiendo este modelo, Andrezej Marczewski diferenció cuatro tipos de jugadores, dependiendo del tipo de motivación intrínseca que experimenten.

1. Los filántropos, que se mueven por un propósito.
2. Los sociales, cuya motivación relacionarse.
3. Los triunfadores, interesados en mejorar sus destrezas.
4. Los espíritus libres, que buscan cierta autonomía.

También existen otros dos tipos de jugadores que actúan debido a motivaciones extrínsecas, como son:

1. Los “players”, jugadores cuyas motivaciones son las recompensas. Al comenzar a utilizar el juego en el aula, la mayor parte de los alumnos serán motivados por estas recompensas. Esta motivación extrínseca se transformará en una de las motivaciones intrínsecas mencionadas anteriormente, según vaya pasando el tiempo.
2. Los disruptores, cuyo objetivo es bombardear y explotar el juego por dentro.

4.4.2 La Gamificación y su Correcta Puesta en Práctica

Lo primero que deberemos tener en cuenta es que el aprendizaje basado en el juego y la gamificación no es lo mismo.

Según la organización Aulaplaneta (2015), el aprendizaje basado en el juego consiste en la utilización de los juegos o de alguno de sus componentes con el fin de desarrollar determinadas destrezas o evaluar a los estudiantes.

La gamificación es una estrategia que consiste en el uso de dinámicas, mecánicas y elementos de un juego en un uso no lúdico. En la gamificación cogeremos aquellos elementos de un juego que más nos gusten y que mejor funcionen. Para ello deberemos tener en cuenta las motivaciones de nuestros alumnos, para posteriormente crear una serie de mecánicas que fomenten la aparición de ciertas dinámicas. Otro aspecto a tener en cuenta será que una misma

mecánica puede generar diferentes dinámicas entre los jugadores, por lo que deberemos conocer a nuestros alumnos para tratar de utilizar las mecánicas más adecuadas.

Mark van Diggelen (2012), en su explicación de los principios de gamificación, diferencia diez puntos en el proceso de la gamificación:

1. Tipos de competición: jugador contra jugador, jugador contra sistema, jugador solo.
2. Presión temporal: jugar de forma relajada o jugar con límite de tiempo.
3. Escasez: la escasez de ciertos elementos puede desembocar en retos y en una mayor jugabilidad.
4. Puzzles: problemas que implican la búsqueda de una solución.
5. Novedad: los cambios permiten la aparición de nuevos retos y nuevas mecánicas que dominar.
6. Niveles y progreso.
7. Presión social.
8. Trabajo en equipo: la ayuda de otros puede ser necesaria para poder avanzar.
9. Moneda de cambio: el jugador buscará cualquier cosa que pueda cambiar por otras que le ayuden a avanzar en el juego
10. Renovación y aumento poder: permite añadir elementos de motivación al jugador.

Para usar correctamente la gamificación en el aula, hay que tener en cuenta el proceso que vamos a seguir. Para ello deberemos centrarnos en los cinco pasos que serán tratados a continuación.

1. El objetivo que quiero conseguir. Para ello será fundamental plantearse cuál es la finalidad de realizar la gamificación, averiguando de esta manera que es lo que queremos que nuestros alumnos mejoren, ya que, en muchas ocasiones, la gamificación no será realmente necesaria, y utilizando únicamente una actividad o un juego concreto, podremos alcanzar ese objetivo.
2. La narrativa. Es un elemento fundamental del juego, que, utilizado correctamente, fomentará el interés del alumnado. Para hacer un uso adecuado de la narrativa, nos centraremos en una herramienta desarrollada por Joseph Campbell, denominada “El viaje del héroe”, la cual permite desarrollar una

narrativa que fomenta este interés. Joseph Campbell (1949), en su obra “El héroe del mil caras”, diferencia doce pasos a la hora de crear esta narrativa:

- i. Mundo ordinario
 - ii. La llamada a la aventura
 - iii. Rechazo de la llamada
 - iv. Encuentro con el mentor
 - v. Cruce del primer umbral
 - vi. Pruebas, aliados y enemigos
 - vii. Acercamiento a la guarida del enemigo
 - viii. Prueba difícil o traumática
 - ix. Recompensa
 - x. El camino de vuelta
 - xi. Resurrección del héroe
 - xii. Regreso con el elixir
3. Los elementos. Será fundamental elegir aquellos elementos que posean una elevada capacidad para llegar a nuestros alumnos. Estos elementos deberán ser concretos y concisos, lo que nos permitirá alcanzar el objetivo deseado.
 4. Las mecánicas.
 5. Las dinámicas.

Según afirman Zycha, Ortega Ruiz y Sibajaa (2016:381), “la gamificación produce una reducción en los tiempos de reacción, una mejorada reacción óculo-manual, facilita el desarrollo emocional y aumenta la autoestima de los jugadores”.

4.4.3 Tipos de Juegos Destinados a la Enseñanza de una Lengua Extranjera

Es de gran importancia para el docente conocer los tipos de juego que puede introducir en el aula con el fin de poder escoger el más indicado para cada situación.

Para ello nos centraremos en los diferentes tipos de juegos destinados a la enseñanza de una segunda lengua, establecidos por Juan Rubio y García Conesa (2013).

Según estos autores, lo primero que debemos diferenciar son los juegos cooperativos de los juegos competitivos, siendo los juegos cooperativos los más indicados para su utilización en el aula, ya que fomentan un ambiente relajado, desinhibido y de mutuo entendimiento.

Pero para poder realizar esta diferenciación, será necesario conocer el significado de cooperar y competir.

La Real Academia Española define competir como la intención de ser el primero en lograr un objetivo; mientras que define cooperar como la acción de colaborar con otras personas para alcanzar un objetivo común.

A continuación, trataremos las clasificaciones del juego establecidas por Juan Rubio y García Conesa (2013), las cuales han sido realizadas teniendo en cuenta sus características.

Centrándonos en el funcionamiento del juego, estos autores ofrecen otra clasificación:

1. Juegos de vacío de información: Pueden ser unívocos, donde un alumno posee información que otro necesita; o por el contrario recíprocos, donde ambos alumnos poseen información que el otro necesita.
2. Juegos de averiguación: Encontramos juegos de adivinar, en los que una sola persona del grupo posee la información y es quien posee un papel activo; y juegos de búsqueda y averiguación, en los que todos tienen parte de la información por lo que todos adoptan un papel activo.
3. Juegos de puzzle: Basado en la cooperación grupal con la finalidad de unir correctamente una serie de piezas
4. Juegos de jerarquización: Consiste en la elaboración de una lista de ítems sobre un determinado tema de interés, el cual es organizado según su importancia. Esta lista será realizada mediante el intercambio de las ideas, gustos y opiniones del alumnado.
5. Juegos para emparejar: En los que el docente reparte imágenes a los alumnos y estos deben encontrar a la persona que posea la misma imagen basándose en las descripciones proporcionadas.
6. Juegos de selección: En los que cada alumno posee una lista con distintas posibilidades, siendo únicamente una de esas posibilidades similar para todos. Los alumnos deberán identificar esa posibilidad similar mediante el diálogo.
7. Juegos de intercambios: Está basado en el trueque de ciertos artículos. Los alumnos deberán intercambiar entre ellos artículos que no necesiten por otros que sean de utilidad para la realización de la tarea.
8. Juegos de asociación: Su principal objetivo es adivinar que alumno pertenece a un mismo grupo
9. Juegos de roles: En los que cada alumno representa a un personaje ficticio, el cual posee una serie de tareas que deberán de llevar a cabo.

10. Simulaciones: Pretende reproducir la interacción humana mediante la estimulación de una situación real, la cual deberá implicar a todo el alumnado.

Centrándonos en el tipo de enfoque del lenguaje o en el aprendizaje que persiguen, así como su gestión y su organización del aula diferenciamos entre:

- Juegos centrados en la precisión del lenguaje: tienen como finalidad practicar elementos nuevos del lenguaje y desarrollar su precisión, utilizando la memorización mediante una constante repetición que facilitará la pronunciación y la adquisición de vocabulario. Su principal objetivo es reunir una mayor puntuación que el resto de los jugadores, por lo que existe un ganador. Este tipo de juego puede centrarse tanto en la comprensión como en la producción. Cabe destacar que el lenguaje debe estar controlado, ensayado y contextualizado para favorecer su comprensión. Cuando los alumnos hayan comprendido el juego, será beneficioso dividirlos en grupos más pequeños con el fin de que tengan una mayor participación y menos elementos que recordar.
- Juegos centrados en la fluidez, también denominados de control de la comunicación, fomentan el desarrollo de la fluidez y la colaboración con otros alumnos, debido a que se llevan a cabo por parejas o en pequeños grupos. En este tipo de juegos el profesor se encarga de enseñar previamente el lenguaje que se va a utilizar, realizando ensayos antes de que el alumno juegue por su cuenta.

Cabe destacar que, a pesar de la existencia de estos dos tipos de juego, trataremos de no utilizarlos, ya que como hemos podido observar, se basan en la memorización, un factor que pretendemos evitar.

Centrándonos en los recursos necesarios para jugar, diferenciamos entre:

- Juegos de adivinanza o de escucha
- Juegos con un simple lápiz y papel o juegos en la pizarra
- Juegos de describir y colorear, etiquetar o dibujar
- Juegos de tarjetas con imágenes
- Juegos de dados con dibujos
- Juegos de mesa
- Juegos por medio de tablas o matrices

Centrándonos en el uso lúdico y estético de la lengua

- Juego de lengua de carácter social
- Juegos de actividades individuales
- Juegos de palabras

5. Propuesta Didáctica

5.1 Contexto y Justificación

Las actividades propuestas están destinadas a los alumnos de 3º de infantil para ser llevadas a cabo en el tercer trimestre, esto es, finalizando ya la etapa educativa. Estas actividades están relacionadas con la temática de los alimentos.

Las actividades han sido diseñadas con el fin de que los alumnos, de una manera lúdica e interactiva, sean capaces de adquirir conocimientos mientras se divierten.

Para ello, el docente utilizará los juegos como herramienta para que los alumnos adquieran el vocabulario y los conocimientos que queremos abordar.

Esta propuesta tendrá una duración de nueve sesiones, en las que se abordarán los diferentes grupos de alimentos. Cada sesión estará compuesta por una serie de actividades interactivas, relacionadas con la temática del proyecto, que permitirán al alumnado desarrollar sus habilidades de comprensión y expresión oral, así como a favorecer el trabajo cooperativo y a fomentar la socialización.

5.2 Marco Normativo

DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

LEY ORGÁNICA 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE).

ORDEN EDU/721/2008, de 5 de mayo, por la que se regula la implantación, el desarrollo y la evaluación del segundo ciclo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.

5.3 Objetivos de la Propuesta Didáctica

Con esta propuesta didáctica, pretendemos alcanzar los siguientes objetivos:

1. Promover la adquisición de la lengua extranjera inglés.
2. Fomentar el interés y aumentar la motivación de los alumnos mediante el uso de juegos interactivos.
3. Lograr que los alumnos desarrollen las destrezas básicas de *listening*, *principalmente*, y *speaking*.

5.4 Objetivos y Contenidos

5.4.1 Objetivos de Etapa

De acuerdo con lo establecido en el artículo 13 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en la Comunidad de Castilla y León, la etapa de Educación Infantil contribuirá a desarrollar en los niños y niñas las capacidades que les permitan:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- d) Desarrollar sus capacidades afectivas.
- e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
- h) Promover, aplicar y desarrollar las normas sociales que promueven la igualdad de género.

5.4.2 Objetivos Generales

Según el BOCYL, los objetivos con los que vamos a trabajar, pertenecientes al segundo ciclo de educación infantil, serían los siguientes:

Área III: Lenguajes: Comunicación y Representación.

Objetivos.

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

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

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

5.5 Temporalización

La asignatura de inglés se imparte a los alumnos de tercero de infantil los martes y jueves, de 12:00 a 12:30.

Este proyecto ha sido planteado para llevarse a cabo durante el mes de mayo.

Tabla 1

Calendario

MAYO						
LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Este proyecto estará compuesto por 9 sesiones, las cuales serán desarrolladas durante las horas en las que se debería impartir la asignatura de inglés.

5.6 Metodología Utilizada

Para desarrollar las actividades planteadas posteriormente, nos centraremos en una metodología activa y participativa, en la que el alumno es el propio protagonista de su aprendizaje. Esta metodología está basada en el juego y en la experimentación, lo que permite a los alumnos alcanzar un aprendizaje significativo a través de la experiencia.

Cabe destacar que este tipo de metodología debe ser lúdica, interactiva, creativa, flexible, formativa, procesal, comprometida y comprometedora.

5.7 Principios Metodológicos

Según el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, los principios metodológicos en los que nos basaremos para poner en práctica esta propuesta didáctica son los siguientes:

- Principio de individualización: Nadie es bueno en todo lo que realiza, pero todos tenemos puntos fuertes por lo que si aplicamos este principio de individualización conseguiremos que, en nuestra aula, utilizando distribuciones en grupo, los alumnos aprendan unos de otros.
- Principio de socialización: Este principio complementa al anterior, ya que la distribución de los alumnos en las tareas es grupal y así conseguimos que la individualización de cada uno de ellos sea transmitida para que todos aprendan unos de otros de forma recíproca.
- Principio de juego: El juego permite descargar la energía sobrante, sirve de descanso, estimula el desarrollo, motiva hacia el aprendizaje y fomenta la creatividad.
- Principio de globalización: Está muy ligado a la metodología por proyectos. Es una forma de organizar los contenidos y las actividades, ya que las vamos a orientar de forma que los alumnos las perciban como un todo integrado para alcanzar un fin.
- Principio de actividad: Mediante la investigación y la experimentación, los alumnos deberán resolver los distintos problemas que se les vayan planteando.

5.8 Desarrollo de las Sesiones

Sesión 1 “Vegetables”

- Canción rutinaria: I like, I don't like

Time: 5 minutes

Al comenzar la sesión, el docente especificará con que grupo de alimentos van a jugar ese día. A continuación, el docente se encargará de cantar esta canción con sus alumnos, con el fin de introducir el vocabulario que será utilizado durante el resto de la sesión. Dependiendo del día, el docente modificará los alimentos que aparecen en la canción. Para ello, el docente utilizará las *flashcards* correspondientes a los alimentos con los que se va a trabajar como apoyo visual. Durante la canción, el docente deberá realizar la pregunta “*Do you like + new food*” acompañado por su correspondiente *flashcard*, siguiendo el ritmo de la canción, a la vez que los alumnos le acompañan. Cabe destacar que el docente acompañará el nombre de cada alimento con un movimiento que se podrá relacionar con el mismo. Tras cantar la pregunta en grupo, se dirigirá a un alumno y le realizará esta pregunta, el cual deberá responder “*Yes, I do*” si le gusta el alimento, o por el contrario “*No, I don't*” si no le gusta. El docente animará al alumno a hablar, pero en ningún momento el alumno será obligado a hacerlo.

- The dice of vegetables

Time: 7 minutes

El docente esparcirá seis imágenes por el aula que contengan los dibujos de las verduras con las que estamos trabajando. A continuación, cogerá un dado cuyas caras contengan dichas imágenes y lo lanzará. El docente dice el nombre de la verdura que ha salido y los alumnos pisan la imagen de esa verdura. Durante la explicación de la actividad, el docente hará una demostración lanzando el dado, diciendo el nombre de la verdura y poniendo su pie en la imagen correspondiente.

- Remember the vegetable

Time: 7 minutes

El docente colocará en el suelo parejas de *flashcards* correspondientes al vocabulario que quiera trabajar. A continuación, los alumnos deberán sentarse alrededor de las tarjetas y tendrán quince segundos para tratar de memorizar donde se encuentra cada una. Posteriormente, el docente se encargará de dar la vuelta a las tarjetas. Una vez que todas las

tarjetas hayan sido volteadas, el docente nombrará a un alumno con el fin de que este trate de elegir consecutivamente dos tarjetas con el mismo dibujo. Cuando una de estas tarjetas sea volteada, el docente dirá el nombre del alimento dibujado en la misma y animará a los alumnos a decirlo junto a él, pero sin obligarles a hacerlo.

- The path of the vegetables

Time: 8 minutes

El docente colocará dos filas de *flashcards* en el suelo, una junto a la otra, formando un camino de dos carriles. Al final del camino habrá una canasta en la que los alumnos deberán encestar una pelota de goma. El docente elegirá a un alumno para que realice la actividad. Este alumno se colocará al inicio del camino e irá saltando a la verdura que le vaya indicando el docente, con el fin de llegar al final del camino. Cada vez que avance, el alumno tendrá dos posibles verduras a las que poder saltar. Cuando el alumno consiga llegar a la última verdura, el profesor le dará la pelota de goma, la cual deberá tratar de encestarla en la canasta. Cabe destacar que este juego puede complicarse pidiendo a los alumnos que salten a la pata coja.

- Canción de despedida: Goodbye song

Time: 3 minutes

Para finalizar la sesión, el docente reproducirá y cantará con sus alumnos la canción de despedida, la cual será acompañada por una pequeña coreografía. Para ello los alumnos deberán imitar los movimientos realizados por el docente.

Sesión 2 “Fruits”

- Canción rutinaria: I like, I dont like
- Fruit mimicry

Time: 6 minutes

Los alumnos deberán levantarse y formar un semicírculo alrededor del docente. Posteriormente el docente, quien previamente deberá haber pegado las *flashcards* en la parte superior de la pizarra, deberá situarse debajo de la imagen de la fruta sobre la que vaya a realizar la mímica. A continuación, el docente formulará una oración en la que se realice una acción con esa fruta, por ejemplo, “*peel a banana*”. Mientras el docente dice la oración, este deberá

realizar esa misma acción y los alumnos deberán imitarlo. Tras repetir esta acción un par de veces, el docente volverá a formular la misma oración, pero esta vez no realizará la mímica, sino que deberán ser los alumnos quien la realicen. Al final, los alumnos deberán ser capaces de reproducir esa acción únicamente escuchando la oración

- The fruit bingo

Time: 7 minutes

El docente repartirá a los alumnos cartones de bingo con el dibujo de las diferentes frutas cuyo vocabulario quiera trabajar. A continuación, el docente deberá sacar de una bolsa el dibujo de una de esas frutas, y mientras lo pega en la pizarra, repetirá su nombre varias veces. Mientras tanto, los alumnos deberán tratar de localizar esa fruta en sus cartones de bingo con el fin de rodearla. El primer alumno que complete el cartón deberá levantar la mano y entregárselo al docente, quien irá nombrando las frutas rodeadas mientras las señala en la pizarra, comprobando así que la actividad haya sido realizada correctamente. Mientras el docente va nombrando cada fruta, animará a los alumnos a nombrarlas junto a él.

- The fruit Wheel

Time: 9 minutes

El docente colocará en el suelo una ruleta que contendrá una imagen de un alimento en cada casilla. A continuación, los alumnos se colocarán alrededor de la ruleta y el docente deberá nombrar a uno de ellos. Posteriormente, el docente vendará los ojos del alumno nombrado con el fin de que no vea nada y este deberá hacer girar la ruleta. Una vez que al alumno le haya tocado un alimento, el docente se lo enseñará al resto del grupo, pero estos no podrán decir de que alimento se trata. Tras enseñar la imagen, el docente se dispondrá a coger el alimento real que corresponde con el de la imagen y se lo dará a probar al alumno que tiene los ojos vendados. Este alumno deberá tratar de averiguar de que alimento se trata, para lo que podrá decir su nombre o señalar su *flashcard* correspondiente. El docente deberá indicar al alumno si su respuesta es correcta y volverá a nombrar el alimento de la *flashcard* señalada.

- Canción de despedida: Goodbye song

Sesión 3: “Meat”

- Canción rutinaria: I like, I dont like
- Jump to the meat

Time: 6 minutes

Antes de empezar la actividad, el docente deberá repasar los alimentos con ayuda de las *flashcards*. A continuación, colocará una cuerda en el suelo y pondrá dos *flashcards*, una a cada lado de la cuerda. Al inicio, los niños se situarán sobre la cuerda con las piernas abiertas. Posteriormente, el docente dirá el nombre de uno de los dibujos colocados anteriormente y los niños deberán saltar al lado de la cuerda donde se encuentre este dibujo.

- The meat restaurant

Time: 9 minutes

Para poder realizar esta actividad, el docente deberá colocar en el suelo un plato junto a una cazuela de juguete, la cual estará llena de las imágenes de los alimentos con los que vamos a trabajar. A continuación, el docente nombrará a un alumno y le explicará que deberá sacar la comida que le pida de la cazuela, como si de un cocinero se tratara. Con el fin de que el alumno se meta más en el personaje, el docente le pondrá un gorro de chef. El docente deberá irá diciendo al alumno los alimentos que quiere comer, y el alumno deberá buscarlos dentro de la cazuela y situarlos encima del plato. Una vez que el alimento este situado sobre el plato, el docente, utilizando un cuchillo y un tenedor de juguete, hará como que se los come, quitará el alimento del plato y pedirá otro alimento al alumno.

- Where is my half?

Time: 7 minutes

Para poder llevar a cabo esta actividad, el docente deberá entregar a cada alumno la mitad de una *flashcard* perteneciente a uno de los tipos de carne vistos en las actividades anteriores. Posteriormente, los alumnos deberán encontrar al compañero que tenga la otra mitad de esa *flashcard*. Una vez que todos los alumnos hayan localizado a su pareja, el profesor dirá el nombre de uno de los alimentos pertenecientes al grupo de las carnes, y la pareja de alumnos

que posea ese alimento deberá dirigirse a la pizarra y juntar sus dos mitades pegándolas en la misma.

- Canción de despedida: Goodbye song

Sesión 4 “Fish”

- Canción rutinaria: I like, I dont like
- Save the fish

Time: 9 minutes

Para poder realizar esta actividad, el docente deberá rellenar un barreño transparente de agua. Posteriormente introducirá en este las imágenes de los pescados con los que se va a trabajar. El barreño deberá contener el mismo número de imágenes que de alumnos, por lo que algunas de ellas estarán repetidas. Cabe destacar que estas imágenes están plastificadas. Una vez este todo preparado, el docente colocará el barreño en el suelo y los alumnos deberán colocarse a su alrededor. A continuación, el docente nombrará a un alumno y este deberá introducir la mano en una bolsa donde encontrará tarjetas con las mismas imágenes que las del barreño. Una vez que el alumno saque una tarjeta, el docente indicará de que pescado se trata y el alumno deberá localizarlo en el barreño. Posteriormente, este alumno tratará de sacar la imagen del agua con ayuda de una pequeña red, y comparará las dos imágenes a la vez que el docente las nombra, con el fin de comprobar que realmente se trate del mismo pescado. Cabe destacar que los alumnos deberán quedarse con la imagen que saquen del barreño ya que serán necesarias para realizar la siguiente actividad.

- The house of the fish

Time: 7 minutes

Una vez que los alumnos hayan sacado todas las imágenes del barreño, les indicaremos que cada tipo de pescado vive en una determinada pecera. Para clasificar los pescados en sus respectivas peceras, el docente cogerá una de las peceras y dirá el nombre de una de las imágenes que los alumnos han tenido que sacar del barreño en la actividad anterior. Los alumnos que posean esa imagen deberán levantarse e introducirla en la pecera que el docente

está sosteniendo. Finalmente, el docente junto a los alumnos contará el número de pescados que hay en cada pecera repitiendo el nombre de este.

- Guess the fish

Time: 6 minutes

Para poder realizar esta actividad, el docente deberá distribuir por el suelo las *flashcards* con las imágenes de los diferentes pescados. Una vez distribuidas, el docente deberá decir las características de una de las imágenes mientras va realizando gestos que faciliten la comprensión del alumnado. Por ejemplo, en el caso del cangrejo, el docente diría “*I am red*” y señalaría algo rojo, o diría “*I have claws*” e imitaría las pinzas y el movimiento del cangrejo. Cuando el docente termine de dar las pistas, los alumnos deberán situarse encima de la *flashcard* que crean que el docente intenta representar. Finalmente, el docente dirá el nombre del pescado en el que los alumnos se han situado y relacionará las pistas que ha dado con la imagen, señalando aquellas características a las que se refería.

- Canción de despedida: Goodbye song

Sesión 5 “Dairy”

- Canción rutinaria: I like, I dont like
- Do you like dairy products?

Time: 6 minutes

Para realizar esta actividad, el docente deberá agrupar a los alumnos por parejas. Posteriormente el docente les entregará dos palos de madera de la misma medida y les explicará que cada integrante de la pareja deberá coger cada palo por uno de sus extremos. A continuación, el docente nombrará un alimento y cada integrante de la pareja deberá coger la imagen de ese alimento y colocarla sobre los dos palos, con el fin de llevar ambas imágenes de un extremo del aula al otro sin que se caigan. Finalmente, los alumnos deberán situar la imagen del alimento que han llevado en un aro verde, si les gusta ese alimento, y en un aro rojo, si no les gusta. Estos aros estarán situados al final del recorrido.

- The dairy geometry

Time: 8 minutes

Para realizar esta actividad, el docente deberá situar en el suelo las imágenes de cuatro formas geométricas, específicamente de un cuadrado, un triángulo, un rectángulo y un círculo. Una vez colocadas las imágenes, los alumnos se sentarán frente a ellas y el docente ira nombrando cada una de las formas geométricas mientras las realiza con sus brazos, con el fin de que estos repítanlos movimientos. Posteriormente, el docente nombrará a uno de los alumnos, quien deberá introducir la mano en una bolsa y sacar una de las *flashcards* correspondientes a la imagen de uno de los productos lácteos con las que vamos a trabajar. Una vez que haya sacado la *flashcard*, el docente dirá el nombre del lácteo dibujado en ella y con ayuda del alumno, especificar su forma geométrica, para finalmente situarla encima de la imagen correspondiente a esa forma.

- The dairy products exchange

Time: 8 minutes

Para realizar esta actividad, cada alumno recibirá una misión que consistirá en conseguir dos alimentos determinados, pertenecientes al grupo de los lácteos. Posteriormente, cada uno recibirá dos alimentos pertenecientes a este grupo, pero que no corresponderán con los que necesitan, pero que sí que corresponden con los que necesita alguno de sus compañeros. Los alumnos deberán encontrar a los compañeros que posean los productos lácteos que necesitan e intercambiarlos por los suyos. Una vez que todos los alumnos hayan intercambiado sus productos, el docente nombrara uno de esos productos y los alumnos que lo posean deberán levantarse e introducirlo en una bolsa con su imagen.

- Canción de despedida: Goodbye song

Sesión 6: "Cereals"

- Canción rutinaria: I like, I dont like
- Where is the cereal?

Time: 8 minutes

Para llevar a cabo esta actividad, el docente deberá escoger a un participante, a quien vendará los ojos. Posteriormente, cuando el alumno tenga los ojos vendados, nombrará a otro alumno, quien deberá esconder la *flashcard* con la imagen del alimento en algún lugar del aula. Una vez que la *flashcard* haya sido escondida, el alumno con los ojos vendados podrá quitarse la venda, y con la ayuda de sus compañeros, deberá encontrarla. Para ello, el resto de los alumnos junto al profesor deberán decir “*hot*” a medida que este se acerque a la *flashcard*, o por el contrario “*cold*”, a medida que se aleje. Una vez que el alumno encuentre la *flashcard*, el docente se la mostrara de nuevo al resto de los alumnos mientras dice el nombre del producto representado en ella. A continuación, el alumno deberá dirigirse a una mesa donde habrá múltiples alimentos reales que concuerdan con los representados en las *flashcards*, con el fin de que sitúe la *flashcard* encima de su alimento correspondiente. Cabe destacar que el docente animará a hablar a los alumnos, pero en ningún momento les obligará a hacerlo.

- The big and the small cereal

Time: 6 minutes

Para poder comenzar esta actividad, el docente deberá colocar en el suelo dos aros, uno más grande que otro. A continuación, colocará frente a los aros los alimentos utilizados en la actividad anterior. Una vez que esté todo listo, los alumnos deberán sentarse frente a los aros y el docente escogerá a uno de ellos. Posteriormente el docente nombrará uno de esos alimentos y el alumno deberá cogerlo e introducirlo en el aro grande o en el aro pequeño, dependiendo de si el alimento es grande, como una barra de pan, o por el contrario pequeño, como unos granos de arroz.

- Cereal dominoes

Time: 8 minutes

Para realizar esta actividad, cada alumno recibirá una ficha de domino, formada por dos imágenes pertenecientes al grupo de los cereales. Una vez que todos los alumnos posean una ficha, el docente colocara su ficha en la parte central de la pizarra, y nombrará una de las dos imágenes con el fin de que los alumnos que posean una ficha con esa misma imagen levanten la mano. A continuación, el docente elegirá a uno de esos alumnos, quien deberá colocar su ficha en la pizarra, juntando las imágenes iguales. Posteriormente el docente nombrará la nueva

imagen colocada por este alumno, y volverá a elegir a uno de los alumnos que levanten la mano. Este proceso se repetirá hasta que todos los alumnos hayan colocado su ficha.

- Canción de despedida: Goodbye song

Sesión 7: "Story"

- Canción rutinaria: I like, I dont like
- The very hungry caterpillar

Time: 15 minutes

Para comenzar pediremos a los alumnos que metan la mano en una caja donde encontrarán una oruga de juguete y alimentos que aparecerán posteriormente en el cuento. A medida que los alumnos vayan sacando los diferentes objetos, el docente los irá nombrando. A continuación, el docente les enseñará la portada del libro y les preguntará que es lo que ven en ella, con el fin de explicarles la temática del cuento.

Una vez que los alumnos sepan la temática del cuento, les enseñaremos una serie de *flashcards* con distintos alimentos y les preguntaremos si creen que a la oruga le podría gustar esos alimentos, realizando de esta manera un breve repaso de los alimentos vistos en las sesiones anteriores. Cabe destacar que el docente no obligará a los alumnos a hablar, siendo las preguntas únicamente una herramienta para animarlos a hacerlo. Tras terminar de ver las *flashcards*, el docente las distribuirá por el suelo de la clase con el fin de que, al nombrar la imagen contenida en alguna de ellas, los alumnos se sitúen encima de la misma.

Tras terminar la actividad anterior, el docente se dispondrá a contar el cuento, para lo que se apoyará en las imágenes del libro, con el fin de facilitar la comprensión de los alumnos. Durante este proceso, el docente irá preguntando a los alumnos el nombre de los distinta alimentos que vayan apareciendo en estas imágenes, animándolos a hablar, pero sin obligarlos a hacerlo.

- Help the caterpillar to find some food!

Time: 7 minutes

Finalmente, los alumnos jugarán al juego de la oruga glotona, para lo que el docente deberá colocar en el suelo, formando una fila, las tarjetas con las distintas imágenes de los

alimentos. Una vez colocadas, el docente va dando órdenes diciendo el nombre del alimento donde el alumno deberá saltar.

- Canción de despedida: Goodbye song

Sesión 8 “Clasify the Food”

- Canción rutinaria: I like, I dont like.
- The colour of the food

Time: 9 minutes

Para poder comenzar esta actividad, el docente deberá situar en el suelo una serie de carteles con un dibujo de una pintura pintada de cada color con el que vayamos a trabajar. A continuación, los alumnos deberán formar un círculo alrededor de estos carteles. Posteriormente, el docente enseñará a los alumnos una caja que contendrá los alimentos que deberán ser clasificados por colores. En este momento, el docente elegirá a un alumno, quien deberá participar en la actividad, y nombrará uno de los alimentos de la caja, con el fin de que el alumno lo coja y lo sitúe encima del cartel de su respectivo color. Cuando el alumno haya terminado, el docente repetirá el nombre del alimento y su color.

- Let fish some food!

Time: 9 minutes

El docente colocará en el suelo cinco imágenes de cestas llenas de alimentos correspondientes a cada grupo de alimentos. Mientras este las va colocando, irá diciendo el nombre del grupo de alimentos que corresponde a cada cesta. Una vez colocadas las cestas, el docente esparcirá por el suelo las imágenes de los distintos alimentos vistos hasta ahora, las cuales tendrán un pequeño imán situado en su parte central. A continuación, los alumnos se colocarán formando un círculo alrededor de las imágenes, y el docente explicará la actividad mientras la realiza el mismo. Posteriormente, nombrará a un alumno para que participe. Tras nombrar al alumno, el docente le entregará una caña de juguete que tendrá un imán situado en su extremo con el fin de que, utilizando esta caña, coja la imagen nombrada por el docente. Una vez que el alumno haya conseguido coger la imagen, deberá situarla encima de la cesta

correspondiente a su grupo de alimentos. Finalmente, el docente repetirá el nombre del alimento y el nombre del grupo al que pertenece.

- Let's count together

Time: 4 minutes

Para realizar esta actividad necesitaremos que previamente los alumnos hayan clasificado los alimentos según el grupo al que pertenecen. Una vez tengamos los alimentos clasificados, el docente, junto a los alumnos, se encargará de contar el número de alimentos que hay en cada grupo. El docente utilizará los dedos mientras cuenta como apoyo visual para los alumnos. Para contar los alimentos, el docente dirá el número seguido del grupo de alimentos al que pertenecen. Por ejemplo, si el docente está contando los alimentos pertenecientes al grupo de los lácteos, contará de la siguiente manera: *“one dairy product”*, *“two dairy products”*, *“three dairy products”*, etc.

- Canción de despedida: Goodbye song

Sesión 9 “Last Sesion”.

- Canción de despedida: Goodbye song
- The food shop

Time: 8 minutes

Para poder realizar esta actividad, el docente agrupará a los alumnos en grupos de cuatro personas. Posteriormente, a cada grupo se le dará una lista con las imágenes de los productos que van a tener que conseguir. Repartidos por el aula, habrá seis puestos de alimentos, pudiéndose encontrar en cada uno únicamente productos de un mismo grupo de alimentos. Estos puestos estarán diferenciados por las imágenes de las cestas utilizadas en la sesión anterior. Cada grupo de alumnos deberá tratar de recolectar todos los alimentos de la lista, para lo que tendrán que dirigirse a los diferentes puestos y coger únicamente el alimento que estén buscando. Una vez que los alumnos hayan acabado, el docente pedirá a cada grupo los alimentos que hayan recolectado, de tal manera que cuando el docente nombre un alimento, el grupo deberá pegar la imagen de ese alimento en la pizarra.

- Producto final: The food wall

Time. 14 minutes

Una vez concluida la actividad anterior, los alumnos se encargarán de realizar un mural, para lo que el docente repartirá a cada uno de ellos la imagen de un alimento determinado, que posteriormente deberán colorear. Finalmente, cada alumno deberá pegar el alimento que ha coloreado dentro de su respectiva cesta, la cual habrá sido previamente dibujada por el docente en el mural. Para ello, el docente nombrará uno de los alimentos y el alumno que haya pintado ese alimento deberá dirigirse al mural y pegarlo.

- Canción de despedida: Goodbye song

5.8 Método de Evaluación

La tarea será evaluada mediante un método de evaluación doble, que estará enfocado en:

1. La evaluación por parte del profesor hacia los alumnos.
2. La evaluación de la actividad tras su realización, centrada en la información recopilada durante su desarrollo, con el fin de mejorarla.

Las actividades serán evaluadas por observación directa, ya que nos centraremos en observar directamente a los alumnos durante el desarrollo de las actividades. Hemos elegido este tipo de evaluación ya que nos permite evaluar actitudes, valores, trabajo en el aula y conocimientos.

Para realizar esta evaluación utilizaremos una rúbrica, en la que aparecerán los objetivos específicos de la sesión y los criterios de evaluación.

6. Conclusión

Mediante la realización de este trabajo, he pretendido diseñar una serie de actividades que fomentan un aprendizaje divertido e imaginativo, las cuales han sido dirigidas al segundo ciclo de educación infantil, donde motivar al alumnado y fomentar su interés por el aprendizaje serán aspectos fundamentales.

Gracias a este trabajo, nos hemos podido percatar de la importancia que tiene el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje de una lengua extranjera. Como hemos ido observando, utilizar el juego tiene grandes ventajas, y en mi opinión, su empleo en el aula como herramienta educativa motivaría al alumnado y fomentaría un clima favorable.

El juego también nos ha permitido crear situaciones en las que el alumno podía poner en práctica los conocimientos adquiridos en un contexto real propio de la vida cotidiana; situaciones que han fomentado destrezas básicas como el *speaking* y el *listening*.

Cabe destacar que la utilización de actividades lúdicas no solo fomenta el aprendizaje de nuestro alumnado, sino que también resulta enriquecedora para los docentes, ya que es muy gratificante observar cómo los alumnos progresan mientras se divierten. Las clases basadas en las metodologías tradicionales (cada vez menos frecuentes en un aula de infantil) pueden llegar a resultar muy repetitivas y aburridas, lo que afecta negativamente en el aprendizaje y la productividad del alumnado, pudiendo llegar éste a alcanzar un alto grado de desmotivación, el cual se verá reflejado en su interés por aprender.

El docente no solo debe centrarse en transmitir una serie de conocimientos, sino que también debe tratar de motivar a su alumnado, despertando así su interés por continuar con su aprendizaje.

7. Referencias

- Anderson, M., y Larsen-Freeman, D. (2011) *Techniques & Principles in Language Teaching* (3.a ed.). Nueva York, Estados Unidos: Oxford University Press
- Asher, J. J. (1966). *The learning strategy of the Total Physical Response: A review*. The Modern Language Journal.
- Aulaplaneta. (21 de julio de 2015). *Ventajas del aprendizaje basado en juegos o Game-Based Learning (GBL)*. Recuperado 20 de enero de 2022, de <https://www.aulaplaneta.com/2015/07/21/recursos-tic/ventajas-del-aprendizaje-basado-en-juegos-o-game-based-learning-gbl>
- Bembibre, C. (26 de julio de 2011). *Inglés*. Recuperado 21 de noviembre de 2021, de <https://www.importancia.org/ingles.php>
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Londres, Inglaterra: Harvard University Press.
- Campbell, J. (1949) *The Hero with a Thousand Faces*. Nueva York, Estados Unidos: Bollingen Foundation Inc.
- Canal Super Simple Songs - Canciones infantiles en Inglés. (9 de octubre de 2013). *Do You Like Broccoli Ice Cream? | Super Simple Songs* [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=frN3nvIHUk&t=1s&ab_channel=SuperSimpleSongs-KidsSongs
- Castillo, A. G. (2006). *Didáctica Básica De La Educación Infantil*. Madrid: Narcea.
- Centro Virtual Cervantes. (s. f.). CVC. Diccionario de términos clave de ELE. Respuesta Física Total. Recuperado 18 de noviembre de 2021, de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/respuestafisicatotal.htm
- Centro Virtual Cervantes. (s.m.). CVC. Diccionario de términos clave de ELE. Enfoque comunicativo. Recuperado 18 de noviembre de 2021, de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/enfoquecomunicativo.htm
- Chomsky, N. (1997). *Problemas actuales en teoría lingüística: temas teóricos de gramática generativa*. Siglo XXI de España. Editores S.A.

- Conesa, I. M. G., y Rubio, A. D. J. (2013). *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. Recuperado el 19 de enero de 2022, de http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf
- DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. B.O.C.Y.L. N.º.1, 6-16. Recuperado de <http://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-122-2007-27-12-establece-curriculo-segundo-ciclo-ed>
- EDUCAPEQUES. (21 de octubre de 2020). *Desarrollo del lenguaje en los niños y niñas*. Portal de educación infantil, primaria y para padres. Recuperado el 26 de noviembre de 2021 de <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/el-desarrollo-del-lenguaje.html>
- escritores.org. (29 de octubre de 2018). *¿Qué es la gramática generativa de Noam Chomsky?* Escritores.org - Recursos para escritores. Recuperado 19 de noviembre de 2021, de <https://www.escritores.org/recursos-para-escritores/recursos-2/articulos-de-interes/25209-ique-es-la-gramatica-generativa-de-noam-chomsky>
- Fernández, R. (10 de mayo de 2020). *Los idiomas más hablados en el mundo en 2019*. Recuperado 17 de noviembre de 2021, de <https://es.statista.com/estadisticas/635631/los-idiomas-mas-hablados-en-el-mundo/>
- García Alcaide, S., (2018). *La Gamificación en la enseñanza-aprendizaje del Inglés como LE. Como nos ayuda la tecnología a aprender el idioma en el aula*. Madrid, España: Editorial Académica Española
- Hernández Pina, F. (1984). *Teorías psicosociolingüísticas y su aplicación a la adquisición del español como lengua materna*. Madrid: Siglo XXI de España. Editores S.A.
- Krashen, S. D. (1988). *Second Language Acquisition and Second Language Learning*. Gran Bretaña, Reino Unido: Prentice Hall International.
- Lee, C. (1977). *The Growth and Development of Children*. Londres. Logman.
- La Universidad en Internet, UNIR. (29 de mayo de 2019). *La gamificación en el aula*. Recuperado 7 de diciembre de 2021, de <https://www.youtube.com/watch?v=88ZGFIUHxYk>

- LEY ORGÁNICA 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. BOE núm. 340. Recuperado el 28 de noviembre de 2021 de <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3/dof/spa/pdf>
- Locke, E.A. y Latham, G.P., (2004), *What should we do about motivation theory? Six recommendations for the twenty-first century*. *Academy of Management Review*, 29(3)
- López, A. (24 de noviembre de 2016). 6. *Aprendizaje comunitario*. Recuperado 18 de noviembre de 2021, de <https://andrealopez909.wordpress.com/2016/11/24/6-aprendizaje-comunitario/>
- López, A. (23 de noviembre de 2016). 4. *Método Sugestopedia*. Recuperado 18 de noviembre de 2021, de <https://andrealopez909.wordpress.com/2016/11/23/4-metodo-sugestopedia/>
- Marczewski, A. (2013). *The Intrinsic Motivation RAMP*. Recuperado 24 de noviembre de 2021, de <https://www.gamified.uk/gamification-framework/the-intrinsic-motivation-ramp/>
- Michael, D. R. y Chen, S. L. (2005). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Muska & Lipman/Premier-Trade
- Moyles, J. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- ORDEN EDU/6/2006, de 4 de enero, por la que se regula la creación de secciones bilingües en centros sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Castilla y León. B.O.C.Y.L. N.º.8, 781-783. Recuperado el 26 de enero de 2022 de <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/orden-edu-6-2006-4-enero-regula-creacion-secciones-bilingue.ficheros/34081-18.pdf>
- ORDEN EDU/721/2008, de 5 de mayo por la que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la comunidad de Castilla y León. B.O.C.Y.L. N.º.89, 8737-8743. Recuperado el 22 de noviembre de 2021 de https://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/educacyl/tkContent?idContent=61472&locale=es_ES
- Piaget, J. (1923), *Le language et la pensée chez l'enfant*. Neuchatel, Paris: Delachaux et Niestlk.
- Piaget, J. (1980). *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget*. *Creative Commons Attribution-Share Alike*, 3, 1-13.

- Real Academia Española. (v.intr.). Competir. *En Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 19 de enero de 2022, de <https://dle.rae.es/competir?m=form>
- Real Academia Española. (v.intr.). Cooperar. *En Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 19 de enero de 2022, de <https://dle.rae.es/cooperar?m=form>
- Real Academia Española. (s.m.). Juego. *En Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 19 de enero de 2022, de <https://dle.rae.es/juego?m=form>
- Real Academia Española. (v.tr.). Motivar. *En Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 19 de enero de 2022, de <https://dle.rae.es/motivar>
- Recursos Aula. (2 de febrero de 2019). *Cómo motivar a los alumnos*. Recuperado 4 de diciembre de 2021, de <https://www.youtube.com/watch?v=JCYHW4ApvBs>
- Regader, B. (2020, 27 octubre). *La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky*. Psicología y Mente. [https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky#:~:text=Lev%20Vigotsky%20\(Rusia%2C%201896%2D,a%20un%20modo%20de%20vida](https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky#:~:text=Lev%20Vigotsky%20(Rusia%2C%201896%2D,a%20un%20modo%20de%20vida).
- Richards, J. C. y Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching* (3.a ed.). Cambridge, Reino Unido: Cambridge University Press.
- Robbins, S. P. (1999). *Layoff-survivor sickness: A missing topic in organizational behavior*. Journal of Management Education.
- Skinner, B. F. (1981). *Reflexiones sobre conductismo y sociedad*. (p.116). Trillas.
- Thompson y Strickland. (2004). *Administración estratégica*. México: MacGraw Hill
- Vygotsky, L. S. (1973). *Pensamiento y lenguaje*. La Plèyade. Buenos Aires.
- Vygotsky, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Zych, I., Ortega-Ruíz, R., y Sibaja, S. (2016) *Children´s play and affective development: affect, school adjustment and learning in preschoolers*. Infancia y Aprendizaje: Journal for the Study of Education and Development, 39(2)

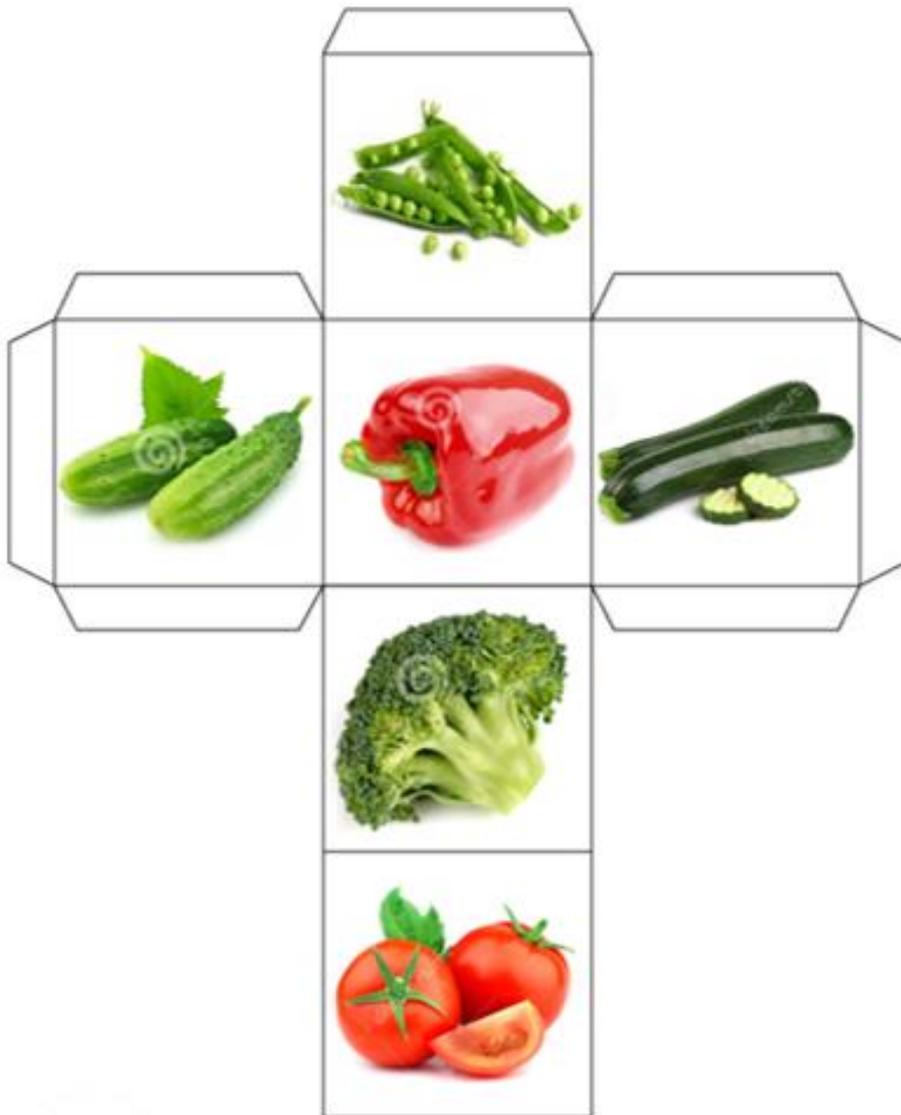
8. Anexos

Anexo 1: Sesión 1. "Vegetables"

FLASHCARDS VEGETABLES

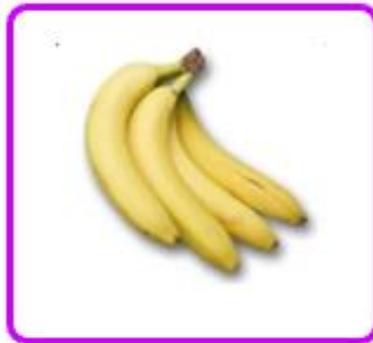


THE DICE OF VEGETABLES



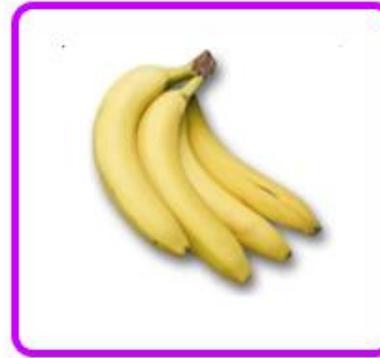
FLASHCARDS

FRUITS





BINGO



THE FRUIT WHEEL



FLASHCARDS

MEAT



FLASHCARDS

FISH

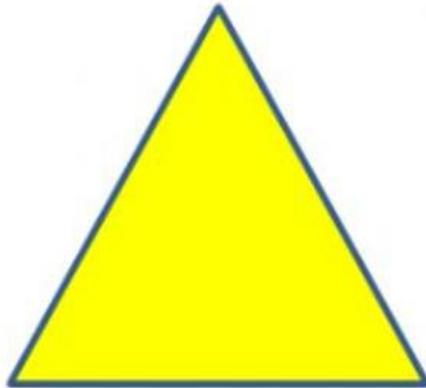
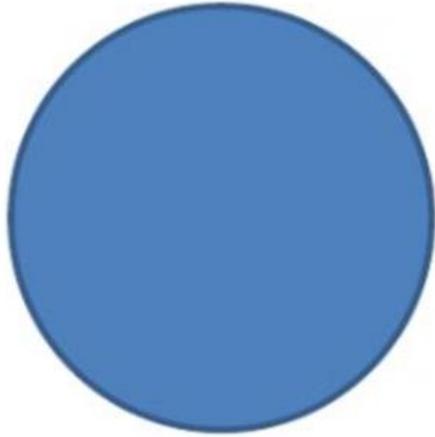


FLASHCARDS

DAIRY



GEOMETRIC FORMS



FLASHCARDS

CEREALS



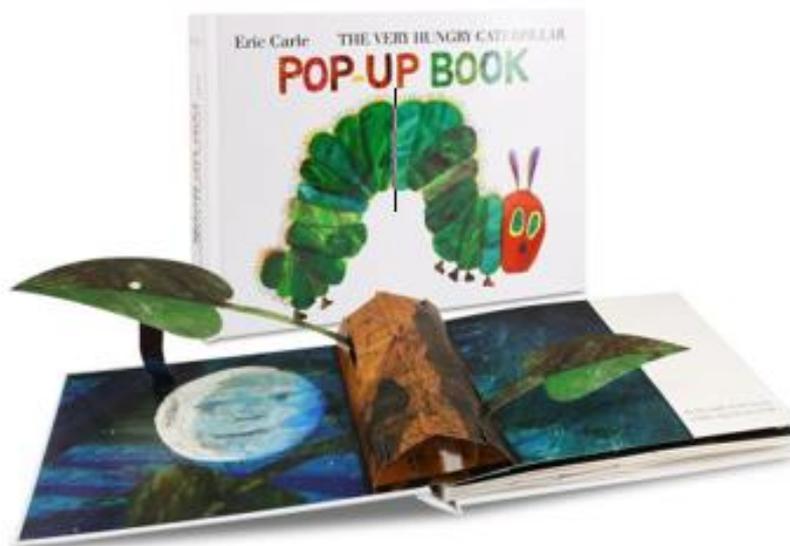
CEREAL DOMINOES







THE BOOK AND THE MYSTERY BOX



COLOURS



BASKETS







THE FOOD WALL PICTURES

