



---

**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO

**Análisis de metodologías para la enseñanza del inglés en Educación Infantil y propuesta de una actividad de innovación educativa.**

Presentado por: Carla Hernández Gómez

Tutelado por: María Goretti Faya Ornia

Soria, Noviembre, 2020

## **RESUMEN**

Uno de los retos de un docente es saber elegir correctamente la metodología que se adapta al curso de alumnos<sup>1</sup> y a sus necesidades. Existen una amplia gama de metodologías sobre las que poder decantarnos, atendiendo cada una de ellas a una necesidad concreta y desarrollando habilidades distintas en ellas, habiendo unas con mucho en común y otras que distan mucho de las otras. Muchas de estas metodologías producen el rechazo de los alumnos haciendo de la enseñanza de idiomas un camino tedioso que no disfrutan y con el que no aprenden adecuadamente. Entre la cantidad de metodologías y recursos entre los que podemos decantarnos, destacan las metodologías innovadas y de gamificación. Esta metodología consiste en trabajar los contenidos de un área por medio de recursos lúdicos, propiciando así la motivación del alumnado. Esta metodología innovadora pretende suprimir este sentimiento de rechazo hacia el aprendizaje de idiomas haciendo que este sea eficiente.

## **PALABRAS CLAVE**

Metodología – Innovación – Gamificación – Recursos lúdicos – Motivación.

## **ABSTRACT**

One of the challenges of a teacher is to know how to correctly choose the methodology that adapts to the students' course and their needs. There is a wide range of methodologies to choose from, each one of them addressing a specific need and developing different skills in them, some of them having a lot in common and others being far from each other. Many of these methodologies are rejected by students, making language teaching a tedious process that they do not enjoy and with which they do not learn adequately. Among the many methodologies and resources that we can choose from, innovative and gamma methodologies stand out. This methodology consists of working on the contents of an area through play, thus encouraging student motivation. This innovative methodology aims to suppress this feeling of rejection towards language learning, making it efficient.

## **KEY WORDS**

Methodology - Innovation - Gamification - Gaming resources - Motivation.

---

<sup>1</sup> Se utilizarán palabras en masculino para ambos géneros para economizar del lenguaje.

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	4
1. JUSTIFICACIÓN.....	5
2. OBJETIVOS .....	6
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES.....	6
3.1. EL INGLÉS EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL .....	6
3.2. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA DE IDIOMAS TRADICIONALES	9
3.3. METODOLOGÍAS INNOVADORAS ACTUALES .....	15
3.3.1. METODOLOGÍA AMCO .....	15
3.3.2. <i>MOBILE LEARNING</i> Y REALIDAD AUMENTADA .....	18
3.3.3. GAMIFICACIÓN.....	19
3.4. RECURSOS Y TÉCNICAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE	
IDIOMAS.....	20
4. PROPUESTA DE BUENA PRÁCTICA DOCENTE. ACTIVIDAD DE	
GAMIFICACIÓN INNOVADORA .....	21
4.1. JUSTIFICACIÓN .....	22
4.2. OBJETIVOS.....	22
4.3. DESCRIPCIÓN.....	23
4.3.1. <i>ESCAPE ROOM</i> .....	23
4.4. METODOLOGÍA .....	27
4.5. RECURSOS .....	28
4.6. EVALUACIÓN .....	29
5. CONCLUSIÓN .....	30
6. BIBLIOGRAFÍA .....	31
7. ANEXOS .....	35

## INTRODUCCIÓN

A lo largo de los años, la enseñanza de una lengua extranjera en el contexto educativo a edades tempranas, ha ido cobrando gran importancia ya que se considera un elemento enriquecedor y necesario en esta primera etapa de contacto educativo de los alumnos, debido a que proporciona a los niños conocimientos adaptados a las necesidades y contextos culturales, sociales y educativos. Es por ello que la educación juega un papel fundamental en este aprendizaje ante el mundo globalizado en el que nos encontramos, debido a esto se hace imprescindible el aprendizaje de otras lenguas, para formar alumnos competentes y capaces de desenvolverse y adaptarse a los cambios que se les puedan plantear.

La introducción al aprendizaje de una lengua extranjera, en este caso la lengua inglesa, a edades tempranas se debe a una importante demanda social así como a las facilidades que poseen estos niños gracias a la plasticidad y flexibilidad lingüística, lo que les permitirá asimilar la lengua extranjera como si de la lengua materna se tratara. La adquisición de la lengua inglesa en las primeras etapas escolares permitirá a los alumnos el desarrollo de capacidades auditivas que les será de gran ayuda a lo largo de las diferentes etapas educativas, además de desarrollar otras capacidades de gran utilidad a la hora de expresarse en el idioma como es la pronunciación.

Es importante considerar que la introducción temprana de lenguas extranjeras debe estudiarse en relación al contexto educativo en el que tiene lugar (Cenoz, 2003), así como adaptarse a las necesidades de los alumnos a instruir, así como las metodologías que se deben llevar a cabo para que los alumnos obtengan una buena preparación práctica y teórica para el tratamiento de la segunda lengua.

Las metodologías de enseñanza de idiomas han ido cambiando con el paso de los años, adaptándose cada vez más a las necesidades tanto de los alumnos como del entorno que les rodea. Además cabe destacar la importancia y preocupación por la formación de los docentes que imparten esta segunda lengua, es conveniente que el profesorado mejore su práctica docente por lo que debe adquirir nuevos conocimientos para adaptar esta metodología a sus alumnos.

Es por ello, que las metodologías lúdicas cobren cada vez más presencia en las aulas a la hora del aprendizaje de idiomas. Estas metodologías aportan a los alumnos la

motivación por el aprendizaje que no consiguen las metodologías más tradicionales, involucrando a los alumnos en su propio proceso de aprendizaje, lo que hace que estos sean más autónomos e inquietos con los aspectos relacionados con el lenguaje.

## **1. JUSTIFICACIÓN**

El presente trabajo tiene su inicio ante la inquietud de buscar y analizar las diferentes metodologías que existen para la enseñanza de idiomas para lograr encontrar la metodología y las prácticas que mejor se adapten a mi forma de ver la docencia así como la mejor forma de adaptar estos contenidos a los alumnos de hoy en día.

La legislación que está actualmente en vigor para la Educación Infantil, no sirve de gran ayuda ya que no le da toda la importancia que debería a la enseñanza de idiomas en esta etapa educativa, ya que, entre otras muchas trabas, las horas dedicadas al aprendizaje del segundo idioma son escasas.

Otro punto importante a la hora de la realización de este trabajo, era investigar sobre métodos que ayudan a los alumnos a aprender de manera significativa el segundo idioma en el poco tiempo que se le dedica en las aulas aunque cabe destacar que, afortunadamente, cada vez se le da más importancia.

Al investigar y trabajar durante el último curso las diferentes metodologías que existían y existen a lo largo de los años para enseñar una lengua extranjera a edades tempranas, llegué a la conclusión de que ninguna de las estudiadas se adaptaba a las inquietudes de los alumnos ni tampoco con las de los docentes, es por eso muchas de ellas cayeron en el olvido para dar paso a otras que se adapten mejor a la educación del momento. Es entonces, después de buscar información sobre metodologías que se llevan utilizando en el aula desde hace más de 20 años, cuando di con varias metodologías innovadoras que están paulatinamente entrando en las aulas de educación infantil a la hora del estudio de la lengua inglesa.

Una de estas metodologías más innovadoras y más actuales, es la gamificación, la cual después de la indagación en esta metodología, y tras ver que es una de las que más se adapta a las necesidades de los alumnos por sus prácticas lúdicas y motivadoras, crea la necesidad de crear una práctica innovadora que ayude a los alumnos en la motivación de adentrarse en el segundo idioma y ser capaces no solo de aprender los diferentes

contenidos, sino además de ponerlos en práctica y generar una ambición por el aprendizaje de los alumnos así como su participación e interés.

## **2. OBJETIVOS**

Los objetivos que se persiguen a lo largo de este trabajo se basan en la importancia de las metodologías innovadoras y las técnicas lúdicas en la enseñanza de una lengua extranjera, queriendo conseguir un aprendizaje más sólido en los estudiantes de la etapa de Educación Infantil. Por ello los objetivos principales de este trabajo son los siguientes:

- Distinguir y examinar metodologías tradicionales y más actuales e innovadoras.
- Promover el uso de metodologías y técnicas lúdicas en la etapa de Educación Infantil.
- Indagar y descubrir técnicas y materiales que incrementen la motivación y el interés del alumnado de esta etapa para el aprendizaje de una lengua extranjera.
- Elaborar una propuesta innovadora basada en metodologías y técnicas lúdicas que fomenten la participación, colaboración y cooperación del alumnado utilizando recursos innovadores y motivadores que generen interés entre los estudiantes.

## **3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES**

A continuación, se va a proceder a explicar el papel que juega la lengua extranjera dentro de la legislación vigente, así como el análisis de las diferentes metodologías más tradicionales y más innovadoras y por último recursos y técnicas que nos ayuden a llevar a cabo estas metodologías.

### **3.1. EL INGLÉS EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL**

El dominio del inglés es un factor cada vez más necesario para poder acceder a un mayor número de oportunidades en un mundo cada vez más globalizado. Este idioma universal nos sirve de nexo para conocer en mayor medida y profundidad la ciencia, la tecnología, además de ser el mayor instrumento de comunicación, ya que permite el entendimiento entre personas con orígenes diferentes. Es por ello que la gran mayoría de los colegios llevan a cabo una serie de programas que permiten que el alumnado

tenga un mayor acercamiento a la lengua inglesa, es por ello que los centros apuestan por el inglés como segundo idioma, teniendo como objetivo que el alumnado adquiriera así el nivel necesario para poder comunicarse desenvolverse con soltura.

En nuestro país tenemos diversos documentos legislativos tanto a nivel nacional como a nivel autonómico, que recogen la importancia de la lengua extranjera así como la forma de implementarlo y llevarlo a cabo en cada ciclo.

En primer lugar, la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, recoge que se debe fomentar al alumnado el aprendizaje de una lengua extranjera especialmente en el último año del segundo ciclo de Educación Infantil. De la misma forma, la Ley Orgánica de Educación que regula la legislación actual a través del Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del mismo ciclo, en el cual se establece el carácter voluntario y gratuito del segundo ciclo de la etapa educativa que comprende de los tres a los seis años de edad, establecido en los principios generales del artículo 1.

La referencia a la enseñanza de las lenguas extranjeras en este marco legislativo (RD 1630/2006, de 29 de diciembre) se encuentra en la tercera área, *Lenguajes: comunicación y representación* y tiene como único objetivo “Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera para comunicarse en actividades dentro del aula, y mostrar interés y disfrute al participar en estos intercambios comunicativos.”

Por otro lado, la Comunidad Autónoma en la que nos encontramos, tiene su propio marco legislativo, 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. Así pues este Decreto al igual que establece el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, establece en el artículo 2 que el segundo ciclo de Educación Infantil será de carácter voluntario y gratuito para el alumnado de 3 a 6 años. Así mismo, en los objetivos de este mismo documento, se encuentra el único objetivo relacionado con la enseñanza de la lengua extranjera en la etapa del segundo ciclo de Educación Infantil “Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.”

En este marco legislativo (D 122/2007, de 27 de diciembre) encontramos diferentes aspectos relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera en el segundo ciclo de Educación Infantil; la enseñanza de esta lengua extranjera empezara a impartirse en el primer curso del ciclo y que el alumnado deberá participar

en aquellas manifestaciones que se relacionen con los países en los cuales se habla esta lengua e identificar rasgos propios de estos. Así mismo, se destaca la importancia del aprendizaje de una lengua extranjera en este rango de edad ya que su acercamiento permitirá desarrollar diferentes actitudes positivas hacia las lenguas y así adquirir una cultura basada en el respeto. Además, esta lengua extranjera, será la base de comunicación para las sesiones que se establezcan para este fin.

Este mismo marco legislativo, establece diferentes objetivos y contenidos que se deben conseguir con respecto a la enseñanza de la lengua extranjera. Comprensión de órdenes, ideas y producciones orales con mucho apoyo visual y asociado a tareas que se realicen de manera habitual en el aula, reconocimiento de palabras en lengua extranjera de su entorno y asociación de la información oral con imágenes, reproducción de grupos de sonidos con significado, entre otros. Para ello, es necesario que se adapten los conocimientos a los diferentes ritmos de aprendizaje que podemos encontrar en nuestra aula y que el diseño de contextos educativos faciliten la afectividad del alumno en su propio aprendizaje.

Por otro lado, debemos de tener en cuenta la creación de las secciones bilingües en los centros públicos de la Comunidad de Castilla y León, recogida en la Orden EDU/6/2006, de 4 de enero, en la cual se regula esta creación en centros sostenidos por los fondos públicos y la creación de las secciones bilingües en los centros que se sostienen con estos fondos. Esta sección se iniciará en el primer curso del nivel educativo y tendrá carácter obligatorio para todos los alumnos y alumnas. La enseñanza de este idioma no podrá suponer más de un 50% del horario total de los alumnos y alumnas y se podrá ampliar este hasta 27 horas semanales.

Para finalizar el marco legislativo, la 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, dispone con respecto al horario en el que se impartirán la asignatura de “Inglés” en cada curso, se destinará una hora a la enseñanza de la misma siendo estas impartidas por profesorado que posean la especialización o cualificación que les corresponda, pudiendo ser ampliados en centros que obtengan la sección bilingüe.



### 3.2. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA DE IDIOMAS TRADICIONALES

Existen diversas técnicas y metodologías para la enseñanza de un idioma extranjero, todas ellas diferentes pero con un denominador común: que el alumnado consiga aprender a utilizar de manera adecuada el idioma y que su uso sea lo más preciso posible. Fauziati (2008) propone cinco metodologías tradicionales: *Grammar-Translation Method*, *Direct Method*, *Situational Language Teaching*, *Audio-lingual Method*, *Cognitive Code Learning*.

#### 1. *Grammar-Translation Method*

Como apunta Aqel (2013), este es un método pedagógico que facilita el aprendizaje de las cuatro habilidades lingüísticas consiguiendo de esta manera que el segundo idioma sea más comprensible para los estudiantes de inglés. Para llevar a cabo esta metodología Mart (2013) afirma que éste método debe basarse en la traducción de los contenidos de un idioma a otro, siendo así un instrumento útil para su aprendizaje y mejora la comprensión de la lengua estudiada proporcionando a los alumnos claridad y la oportunidad de mejorar la precisión, promover la comprensión y enriquecer el vocabulario en el idioma de destino. Este método tiene un apoyo en el aprendizaje de idiomas extranjeros, permitiendo a los estudiantes notar las diferencias y similitudes entre la lengua materna y la extranjera, que harán que los estudiantes entiendan mejor el sistema del lenguaje. La gramática se considera un pilar básico en el aprendizaje de una lengua extranjera y, por tanto, según señala Kaharuddin (2018) se presta más atención a la forma de las frases que se traducen que al contenido de las mismo, por lo que se dejan de lado las destrezas de producción y comprensión oral o a los aspectos comunicativos del lenguaje. Mart (2013), nos muestra en su documento diversas opiniones a favor y en contra de este método. Los autores que están en contra, aseguran que el uso de la traducción de idiomas extranjeros es perjudicial, no permite la fluidez y fomenta el uso del lenguaje comunicativo, también es criticado por no involucrar lo suficiente a los alumnos al idioma, se piensa que será mejor si los estudiantes se exponen al máximo al idioma de destino y por el contrario añade que es una herramienta importante en la enseñanza de idiomas, siendo útil para aquellos alumnos que tienen dificultades en el aprendizaje de lenguas ayudando así a ver las similitudes entre la lengua materna y la lengua de destino, defiende la traducción diciendo que esta es una actividad natural y

necesaria ya que moldea nuestra forma de pensar y el uso del idioma extranjero y evitar la traducción puede dificultar la comprensión este, traducir hace el aprendizaje más significativo y los estudiantes se convierten en participantes activos y por tanto concluye:

*The use of translation will contribute to the use of the target language effectively. Learning gets meaningful via translation, and better comprehension promotes foreign language proficiency. The Grammar-Translation method is useful because learning process is clearer, thus accuracy will be acquired by students. (p.104)*

Por otro lado hay autores como Chang (2011) que defienden este método alegando que la traducción ayuda a los estudiantes a entender la influencia de un idioma a otro y así los alumnos tratarán de evitar errores en el segundo idioma y cuando estos errores se produzcan, serán capaces de identificar y de explicar por qué y así rectificar para no cometerlos de nuevo.

Para concluir, Liu y Shi, (2007) añaden que este método ha sufrido ataque de los reformistas, los cuales critican que éste suele causar frustración a los estudiantes por las largas listas de reglas gramaticales y vocabulario, que el método tiene limitaciones ya que los alumnos no se emancipan del todo de la primera lengua y que presta poca atención a la competencia comunicativa

## 2. Direct Method

El método directo también es conocido como método natral y su característica principal es que se abstiene de usar la lengua materna de los estudiantes y usar solo el lenguaje de destino poniendo énfasis en obtener una pronunciación correcta abogando por la enseñanza de las habilidades orales (Rodinadze y Zarbazovia, 2012). Por otro lado, Larsen-Freeman (2000) señala que este método consta de una regla muy básica, la traducción no está permitida en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que así los alumnos consigan comunicarse en la lengua meta y para conseguirlo con éxito, estos deben de aprender a pensar en la lengua de destino.

Por tanto, el único idioma que se utiliza es el de destino, lo que según Doggett (1986) permite que los alumnos perciban el significado de la lengua de destino por medio de

ayudas visuales y gestuales para aclarar el significado del vocabulario y los conceptos por lo que los estudiantes aprenden a asociar el significado de estos en el idioma de destino. La gramática y las reglas gramaticales se aprenden por medio de la inducción, generalizando el uso de ejemplos practicando las nuevas palabras de vocabulario en las oraciones. Thanasoulas (2002) añade que el vocabulario concreto se enseña a través de imágenes y objetos, mientras que el vocabulario abstracto es enseñado por asociaciones de ideas.

Es por todo ello, que se necesita que los profesores que lo instruyen tengan una fluidez y precisión en la lengua que sea adecuada para dirigir correctamente las actividades de la clase. En este método, por tanto, los profesores no necesitan saber la lengua materna de los estudiantes ya que esta no se utiliza, por lo que el profesor que imparta este método debe ser nativo en el idioma de destino o tener un dominio del idioma como si lo fuera. Las clases empiezan con diálogos o conversaciones de anécdotas. Todo el proceso se hace en el idioma de destino pudiendo aprender la cultura de este también por inducción, leyendo los textos por placer y no con el objetivo de analizarlos gramaticalmente (Celce-Murcia, 2001).

Este método se caracteriza, al contrario que en el método anterior, por poner el foco de atención en las destrezas de producción y comprensión oral, intentando conseguir que los alumnos sean capaces de tener la suficiente fluidez y precisión para desenvolverse con soltura en la utilización de la lengua adoptando un rol menos pasivo.

### 3. Situational Language Teaching

Rhalmi (2007) afirma que el método de enseñanza del lenguaje situacional, también conocido por el enfoque oral, es un enfoque que se basa en una visión estructural del lenguaje donde el habla, la estructura y el enfoque en conjunto con vocabulario básico son vistos como la base de la enseñanza del lenguaje. Lo que distingue a este método es su énfasis en la presentación de estructuras en situaciones. Este método es desconocido para muchos profesores, aunque en la década de los 80 tuvo gran influencia en cursos de idiomas. Se caracteriza por centrarse en el vocabulario y la lectura, creyendo que dominando elementos de vocabulario de alta frecuencia lleva a una buena capacidad lectora y que un análisis del inglés y una clasificación de sus estructuras gramaticales, con aparición frecuente en frases, ayuda a los estudiantes a interiorizar las reglas gramaticales. El objetivo principal de este método es que el alumnado sea capaz de

responder con rapidez, precisión y buena pronunciación, teniendo control sobre las estructuras, esto implica un uso preciso de vocabulario y reglas gramaticales para así lograr un dominio de las cuatro habilidades básicas. Para ello, el programa de enseñanza del lenguaje está diseñado sobre una lista de palabras y actividades sobre las cuales se necesita una presentación situacional de nuevos patrones de frases y ejercicios, para que los alumnos pasen de prácticas controladas a prácticas más libres y al uso de los mismos en el habla, la lectura y la escritura.

Por otro lado este método, además, se basa, según Martaputri (2020), en la comprensión analítica de patrones de comportamiento y en la premisa de que el aprendizaje del segundo idioma imitaría al proceso de aprendizaje de la lengua materna, por lo que debe ser práctico en situaciones de enseñanza proviniendo las frases y términos de situaciones reales o imaginarias.

Por último, Richards y Rodgers (2014) añaden que este método proviene de la teoría conductista del aprendizaje por hábitos. Al igual que en el método directo, esta metodología adopta un enfoque inductivo para la enseñanza de la gramática, el significado de estructuras o palabras no debe darse sino que es conveniente inducirlo a los alumnos a partir de una situación en la cual se utiliza esta forma. Es por ello que se desaconseja la explicación y se espera a la deducción del significado por parte de los alumnos. El rol del maestro durante la presentación de la lección consiste, primero, en configurar situaciones en las cuales se crea la necesidad del uso de la estructura y después, debe ir moldeando la estructura para que los alumnos la repitan, por lo que en estas lecciones es el maestro el que marca el ritmo de aprendizaje. En la segunda fase, la fase práctica, los estudiantes tienen más oportunidades de usar el idioma en situaciones menos controladas, estando el maestro atento a los errores gramaticales y estructurales que los alumnos puedan cometer.

#### 4. Audio-lingual Method

El término “*audio-lingual*”, como sugiere Abu-Melhim (2009), hace referencia a dos componentes del proceso de comunicación, “audio” a la escucha y “lingüístico” al habla. Esta metodología se desarrolla a mediados de los 40 como una respuesta a la necesidad de efectividad en las habilidades auditivas y orales en lugar de las habilidades de lectura y escritura.

Fue desarrollado con el propósito de utilizar el idioma de destino de manera comunicativa, priorizando en habla en la enseñanza de la lengua extranjera, enseñando el idioma a través de diálogos que se centran en la formación de hábitos del lenguaje nativo en los estudiantes. Los estudiantes aprenden la lengua de destino dentro de un contexto que les permite relacionar lo que aprende con los entornos de aprendizaje de la vida real. El profesor lee un texto y lo modela, los estudiantes repiten el dialogo, ya que a través de la repetición los estudiantes llegan a la lengua meta, por tanto, cuanto más repitan, más fácilmente hablarán la lengua de destino. Algunas palabras o frases se cambian en el diálogo para que los alumnos practiquen, sin hacer referencia a la lengua materna, utilizando la lengua de destino como único idioma de comunicación (Mart, 2013). Por otro lado, Liu y Shi (2007: 70), afirman: “This method uses dialogues as the chief means of presenting the language and stresses certain practice techniques, such as pattern drills, mimicry and so on”, y Alemi y Tavakoli (2016: 2) aportan: “Dialogues provide for students the structure and idea of how to use some types of patterns in some sort of situations”.

En cuanto al uso de la gramática, Abu-Melhim (2009) apunta que no se dan a penas explicaciones gramaticales, ya que esta se enseña de manera inductiva, las habilidades son secuenciadas, en primer lugar tenemos la escucha, seguidamente, el habla, después la lectura y finalmente escritura y el vocabulario se limita a ser aprendido en el contexto.

Este método cuenta con unas características concretas tal y como señala Shenderuk (2018), la primera es que los errores no son buenos, por lo que deben ser evitados; las habilidades lingüísticas se aprenden de manera más eficaz si se trabajan primero de manera oral y después por escrito; las frases hechas se memorizan enfocadas a la entonación y la pronunciación recoge toda la atención; las respuestas correctas son reforzadas positivamente al instante y por último, el apoyo de los medios audiovisuales adquieren un papel importante.

Como desventajas del método, Liu y Shi (2007), sugieren que a pesar de ser uno de los métodos más utilizados de la enseñanza de idiomas extranjeros, también fue criticado por ser una teoría poco sólida, los resultados prácticos, no alcanzaron las expectativas deseados y se encontró con estudiantes incapaces de transferir las habilidades adquiridas a los entornos comunicativos reales fuera del aula. Además Abu-Melhim (2009) que el reto para los alumnos es nulo y que además de que la repetición resulta aburrida.

Method	Audio-Lingual Method
1. Goals	Communication. Automaticity by learning new habits.
2. Role of the teacher/student	T-centered. T provides model of L2 for imitation.
3. Teaching/ Learning Process?	New grammar and vocabulary through dialogues. Drills. Inductive grammar. Learning is habit formation.
4. Nature of student/teacher interaction	T-directed. S/S in drills.
5. How are students' feelings dealt with?	N.A.
6. View of language/ culture?	Language as system of patterns/units. Simple to complex.
7. What language skills are emphasized?	Structure important. Listen-speak-read-write.
8. Role of the native language?	L1 habits interfere with L2. Avoid L1.
9. How does evaluation occur?	Discrete point testing for accuracy.
10. Treatment of errors?	Avoid errors by overlearning.
11. Associated with whom?	Charles Fries

TABLA 1: Características del método audio-lingue (Alemi y Tavakoli, 2016).

### 5. Cognitive Code Learning:

Demirezen (2014) explica la teoría del código cognitivo como una teoría desarrollada en los años 60, remplazo al conductismo brevemente. Este método anima a los estudiantes a elaborar reglas gramaticales de forma deductiva. Este método fue pensado como una alternativa al método audio-lingue y es considerado en ocasiones como la versión moderna del método “*Grammar Translation*”. El aprendizaje de un segundo idioma es complejo y debe promoverse como un proceso mental activo y no como un proceso de formación de hábitos, por lo que la práctica del lenguaje debe ser significativa y el aprendizaje holístico, de esta manera los estudiantes entienden las reglas con el objetivo de conseguir un control consciente de los patrones gramaticales, léxicos y auditivos. Por lo tanto, la diferencia con el método audio-lingue es que este método se basa en ejercicios de la enseñanza de la sintaxis y con explicación explícita de las reglas gramaticales. El objetivo de este método, por tanto, es proporcionar a los alumnos una gran práctica del segundo idioma, pero para ello los estudiantes deben aprender las reglas lingüísticas para después llevar a cabo la práctica. Es conveniente que el contenido sea enfatizado sobre la forma y es oportuno el trabajo de la memoria a corto y largo plazo.

Este método revivió la gramática en las aulas y puso énfasis en el descubrimiento guiado de reglas, tuvo una adquisición del lenguaje mejor formada que la de hábitos, el

aprendizaje de las reglas a través de la práctica y a creatividad cobró una gran importancia y se hizo hincapié en ello, hubo un cambio significativo de actitud de los profesores hacia los errores, además se centra en cada individuo y en su proceso de aprendizaje y progreso e implica evaluaciones frecuentes del aprendizaje.

Por otro lado, el método es esencialmente una propuesta teórica, hay poco uso de material auténtico, no ganó apoyo con el tiempo ya que no tenía mucho atractivo para los profesores y requería de mucho tiempo por parte de docentes y estudiantes, es una teoría despersonalizada debido a que no pone en consideración los sentimientos ni las acciones.

<b>Method</b>	<b>Focus</b>	<b>Characteristics</b>
<b>Grammar Translation</b>	Written literary texts	Translate from English into your native language
<b>Direct Method (also called Natural Method)</b>	Everyday spoken language	Student learns by associating meaning directly in English
<b>Audio-Lingual Method</b>	Sentence and sound patterns	Listening and speaking drills and pattern practice only in English
<b>Cognitive Code Approach</b>	Grammar rules	English grammar rules deduced and then understood in context

TABLA 2. Comparación entre métodos (Alemi, M., y Tavakoli, E., 2016)

### **3.3. METODOLOGÍAS INNOVADORAS ACTUALES**

En la actualidad tenemos a nuestra disposición diferentes metodologías innovadoras para hacer de nuestras clases de inglés algo novedoso y atractivo para nuestros alumnos y alumnas. Tenemos a nuestro alcance muchos recursos digitales, que nos permiten tener un acceso rápido y fácil a cualquier tipo de información y que cada vez están más aceptados en nuestras aulas. A continuación, voy a exponer diversas opciones de metodologías que cada vez tienen más auge en las aulas para la enseñanza de lengua extranjera en Educación Infantil.

#### **3.3.1. METODOLOGÍA AMCO**

Martorell (2011) aclara que AMCO es un método educativo que tiene un objetivo claro, que los alumnos aprendan inglés en inglés. Rompe con los esquemas tradicionales que tenemos sobre la enseñanza del inglés que se basan en un enfoque teórico y empieza a

otorgar mayor importancia al enfoque comunicativo sin olvidar los aspectos gramaticales.

Lo que este método pretende conseguir en sus alumnos es un perfil multicompetente educándoles en competencias prácticas, creativas, tecnológicas, ecológicas, emocional, espiritual, social y de comunicación intercultural, además de saber desenvolverse en el desarrollo de estrategias de aprendizaje. Los alumnos escuchan en todo momento el idioma de destino interiorizando la pronunciación de manera más efectiva, llevando a cabo estrategias y ejercicios que les proporcione seguridad y confianza para comunicarse en esta segunda lengua.

El método AMCO contiene diferentes programas, cada uno de ellos, destinado y adaptado a cada nivel que integra. Además, cuenta con dos principios pedagógicos: el primero es el de la teoría de las inteligencias múltiples: esta teoría cuestiona el enfoque educativo tradicional favoreciendo a los alumnos el desarrollo máximo de sus capacidades así como desarrollando las ocho inteligencias definidas por Gardner (1983): verbal-lingüística, visual-espacial, lógica-matemática, kinestésica, musical, intrapersonal, interpersonal y naturalista ofreciendo así actividades que están enfocadas al trabajo de cada inteligencia.

El segundo principio que se trabaja en este método es la teoría de la voz generadora, esta es la teoría más original e innovadora que trabaja el programa y que está desarrollada por Ángel Martorell en 1978 y pretende que se establezcan conexiones cerebrales de forma natural y automática al aprender un código de comunicación al asociar sonidos a imágenes, para que así no sea necesario el uso de la traducción. Para lograr estas conexiones, es necesario favorecer el *switching-process*, es decir, hacer una transición espontánea del idioma de partida al de destino, y realizar estrategias para estimular, motivar y apoyar el aprendizaje del segundo idioma.

Esta metodología, cuenta con cuatro fundamentos didácticos esenciales: aprendizaje significativo, aprendizaje constructivo, aprendizaje cooperativo y aprendizaje por proyectos. El aprendizaje significativo es aquel que ocurre cuando una información nueva enlaza con un concepto existente, para favorecerlo se establecen actividades previas y posteriores para los contenidos que se van a tratar para anclar así los nuevos conocimientos que adquiere cada alumno. El aprendizaje constructivo se consigue cuando los alumnos interactúan de manera significativa con lo que deben aprender y



con sus compañeros, de esta manera construyen el nuevo conocimiento y se establecen relaciones permanentes con el entorno, intereses y experiencias propias de cada alumno, creando un entorno similar. El aprendizaje cooperativo lo definen una serie de actividades en las cuales los alumnos buscan objetivos que son beneficiosos tanto para ellos como para el resto de los miembros; estas actividades se componen de grupos de entre cuatro y seis niños que cooperen conjuntamente en la realización de las tareas. Por último, el aprendizaje por proyectos es aquel en el que se involucra a los alumnos en la investigación de problemas que resulten atractivos para ellos, de esta manera, se consigue trabajar con grupos de alumnos heterogéneos, cada individuo aprende de una forma y tiene habilidades e intereses diferentes al resto de sus compañeros y tiene un punto diferente que aportar a las actividades. En este aprendizaje se plantea un problema real y los alumnos deberán trabajar siguiendo unas pautas de manera colaborativa y para solucionarlo, cada alumno deberá asumir un rol individualizado con los objetivos a conseguir.

Por otro lado, este método cuenta con dos estrategias didácticas: mapas mentales y rutinas de pensamiento. La primera estrategia, los mapas mentales, son una herramienta que facilitan el aprendizaje efectivo significativo y divertido, además, favorece la autoestima, la creación de significado y la comprensión, por lo tanto es una forma sencilla de organizar la información. La segunda estrategia didáctica, las rutinas de pensamiento, posibilita que los alumnos sean capaces de ordenar y comunicar los resultados de sus razonamientos de forma clara convincente y persuasiva, así como justificarlos y presentar sus conclusiones.

Por consiguiente, para ejecutar una clase con esta metodología, es aconsejable empezar por una “*Daily Routine*”, lo que significa que los primeros minutos de las sesiones se deben dedicar a esta actividad para que el alumno sea capaz de realizar el “*switching process*” y así crear un ambiente adecuado para el aprendizaje y hacer un repaso de los conceptos que se han visto con anterioridad. De igual manera, se aconseja seguir con “*Pronuntiation Lab*”, el objetivo del cual es conseguir una correcta discriminación auditiva en el segundo idioma para conseguir una pronunciación lo más correcta y adecuada posible. Los dos primeros conceptos se implementan en todos los niveles sin distinciones, en cambio, este último se implementa de igual manera en todas las etapas pero existiendo diferencias entre etapas adaptándose al nivel de cada una de ellas.

Para finalizar, centrándonos en el nivel y la etapa en la que nos encontramos, Educación Infantil, este método trabaja los siguientes contenidos: “*Language Skills*”, “*Sounds and Pre-Writing*”, “*Letters and Sounds*”, “*Pre-Math*” y por último “*Activities*”.

El primer contenido “*Language Skills*”, permite al alumnado trabajar el vocabulario que está presente al inicio del libro además de una historia por libro y se desarrollan competencias sociales a través de canciones, juegos y rimas. El segundo contenido “*Sounds and Pre-Writing*”, y el tercer contenido “*Letters and Sounds*” consisten en diversas actividades de iniciación a la lectoescritura, ejercicios de discriminación auditiva y para la motricidad gruesa. Por último “*Pre-Math*” es una introducción a la lógico-matemática y “*Activities*” son una serie de pegatinas y material recortable con el que los alumnos pueden complementar otras actividades.

Otra parte fundamental es el “*Home Schooling*”, una actividad que requiere la colaboración de los padres, ayuda a reforzar la pronunciación y favorecer la interacción familiar, en cada etapa se adaptará a las necesidades de los alumnos.

### **3.3.2. MOBILE LEARNING Y REALIDAD AUMENTADA**

Estamos en la era digital y los dispositivos móviles están en su máximo esplendor, ya que a través de todas las herramientas que contiene es posible relacionarse, comunicarse, aprender y entender el mundo que nos rodea. Ante esta nueva realidad, la escuela requiere un cambio innovador con la implantación de estas tecnologías y tendencias que cada vez son más emergentes. Por ello existen tecnologías que hacen más fácil el aprendizaje en los colegios, en este caso, de idiomas como son el *Mobile learning* y la realidad aumentada (Olivencia y Martínez, 2017). El empleo de estas tecnologías y dispositivos móviles abren un frente de nuevas posibilidades educativas además de beneficios en cuanto al aprendizaje de idiomas. Con estos recursos los alumnos crean un ambiente con el que cada vez están más familiarizados y con el que muchos de ellos se sienten más cómodos con la manera de trabajar.

Por un lado Olivencia y Martínez (2017), presentan el *Mobile learning*, también conocido como *m-learning*, como una herramienta que hace referencia al uso de las nuevas tecnologías, en concreto de la tecnología móvil que está destinada al soporte de los procesos de enseñanza-aprendizaje. El uso de esta herramienta informática tiene que estar diseñado previamente para realizar un buen uso de la misma y para la

implementación en el aula el docente debe tener una correcta formación para poder llevar a cabo esta actividad sabiendo reutilizar, modificar y diseñar diferentes materiales informáticos que vayan acorde con los contenidos a trabajar, así como con las necesidades y características de cada alumnado.

Esta metodología es cada vez más frecuente ya que es muy útil para aquellas instituciones, como es la educación, ya que permite el trabajo a distancia ya que los alumnos y los docentes están en contacto de forma virtual. Mora-Vicarioli (2013: 56) explica que: “Los dispositivos móviles son una oportunidad de tener acceso a contenidos y ambientes virtuales de aprendizaje. Además, existe la idea de que el medio resuelve el aprendizaje y más bien esto depende de la interacción del usuario y los procesos didácticos que se "prenden" a partir de estas nuevas relaciones cognitivas entre estudiante y los contenidos”.

De la misma forma, Olivencia y Martínez (2017), describen la realidad aumentada como la visualización directa o indirecta de elementos del mundo real que se combinan con elementos virtuales que se generan mediante un ordenador, esta tecnología combina elementos reales con virtuales creando de esta manera escenarios interactivos en tiempo real. Mediante esta tecnología complementa el mundo real con información virtual superpuesta, estas aplicaciones favorecen el aprendizaje por descubrimiento, posibilita a los alumnos visitar lugares y estudiar objetos que no se encuentran en la realidad realizando así trabajos de campo interactuando con elementos que se generan de forma virtual.

### **3.3.3. GAMIFICACIÓN**

La gamificación es un concepto que fue acuñado por Nick Pelling en el año 2002 (Arís Redó y Orcos, 2018) y según Varela-Candamio (2019) consiste en el desarrollo de prácticas y experiencias similares a los juegos con un objetivo marcado de forma clara, el aprendizaje y utilizando estas técnicas, conseguir buenos resultados académicos. Siendo una poderosa herramienta de conexión entre el docente, el alumno, la materia y el entorno y de motivación (Arís Redó y Orcos, 2018). Domínguez-Orta et al. (2019) Añade que es una metodología innovadora que pretende que el alumnado se involucre y participe en su propio proceso de aprendizaje, haciendo así que consigan obtener un aprendizaje más autónomo y que se inicien en estas metodologías innovadoras incorporando además las tecnologías de la información y la comunicación con el

objetivo de hacer más atractivo el estudio de temas con más complicación. Esta metodología se basa en juegos colaborativos de los cuales se conocen los resultados y permite que los alumnos quieran superarse entre ellos y así adquieran competencias de organización, planificación de trabajo, autocrítica, capaces de corregir errores y tomar decisiones para mejorar los resultados del juego.

Lo primero que se debe de hacer, tal como comenta López Marí (2018) es realizar un análisis del contexto donde queremos que se implante la actividad y definir los jugadores a los que va dirigida la actividad centrándonos en aspectos como la habilidad, la motivación, los gustos y la forma de relacionarse de los alumnos y a continuación deberemos de recoger tres elementos fundamentales para formar la base de la actividad, como son las mecánicas, las dinámicas y la estética. La dinámica es uno de los elementos esenciales ya que entra en contacto con las emociones de los participantes llevando a estos a querer obtener una recompensa así como competir o ayudar a sus compañeros. Las mecánicas son las reglas del juego y es importante que el diseño de estas sea atractivo y que sorprenda a los alumnos además es conveniente que tengan una duración adecuada y que la dificultad se adapte a las necesidades de los participantes. Por último, la estética es la parte artística y esta tiene el objetivo de atraer al alumnado y crear la expectación y el interés de los participantes. Así también debemos de crear una historia que consiga que los alumnos se adentren en la actividad y que sean capaces de resolverla pensando, usando diferentes estrategias y siendo creativos para así, además, repercutir en una mejora del proceso de aprendizaje del alumnado.

#### **3.4. RECURSOS Y TÉCNICAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS**

En la actualidad contamos con diversos recursos tecnológicos que ayudan a los estudiantes con el aprendizaje de un idioma extranjero. Estas herramientas son usadas cada vez con más frecuencia por los profesores de lenguas para atraer la atención de los alumnos y para hacer la enseñanza de idiomas más atractiva. En este apartado podemos destacar dos recursos considerados esenciales hoy en día para alumnos de la etapa de Educación Infantil.

El primer recurso son los relatos digitales o *digital storytelling*, que tal y como aportan García, Mosquera y Marro (2016), es una técnica de narración digital que consiste en una recreación de material audiovisual para transmitir historias. En esta etapa contar

cuentos e historias ha estado siempre muy presente y con ella conseguimos que nuestros alumnos y alumnas consigan mejorar las destrezas orales, aprendan a leer, aumenten su vocabulario y mejoren su ortografía.

El uso de esta técnica, supone que los niños estén desde edades muy tempranas en contacto con los medios digitales. Se pueden dar dos opciones, que el profesor sea quien cree el relato, siendo los alumnos los que solo trabajen la comprensión oral, o que sean los propios alumnos los que empiecen a realizar sencillas creaciones y que trabajen tanto la comprensión oral como la expresión oral. Un estudio realizado en 2004, nos muestra como los niños logran una mayor comprensión de un relato escuchado que de un libro leído, esto es debido a que cuando se lee la historia el texto es la referencia para su comunicación, mientras que cuando se utiliza esta técnica, no memorizan las palabras, sino que las recrean a través de la interacción con los participantes.

El segundo de los recursos es la pizarra digital. Esta es una herramienta que actualmente podemos encontrar en todas las aulas de infantil, es de gran utilidad para que los alumnos tengan un apoyo visual de aquello que está trabajando en las diferentes materias.

Este recurso innovador ha ganado peso en los últimos años dada su presencia en las aulas de educación infantil, debido al gran aumento de la importancia de las TICs en el aula. Su uso es sencillo y se puede utilizar para recursos multimedia y digitales (Gómez, 2016).

Este recurso puede utilizarse para el aprendizaje de un idioma extranjero en infantil a través de canciones, videos, juegos y actividades que puedan encontrarse en la red y que sean apoyo para los conocimientos facilitados por el docente. Con este recurso, los alumnos se hacen partícipes de su propio aprendizaje puesto que interactúan entre ellos y con la pantalla.

#### **4. PROPUESTA DE BUENA PRÁCTICA DOCENTE. ACTIVIDAD DE GAMIFICACIÓN INNOVADORA**

Los siguientes apartados explican de manera detallada los pasos que se han seguido para la creación de la actividad de gamificación innovadora. Lo que se pretende conseguir es

adaptar las metodologías más innovadoras para poder darles aplicación práctica en las aulas.

#### **4.1. JUSTIFICACIÓN**

La gamificación en sus distintas variantes como la actividad presentada, forma una parte importante en el desarrollo de los alumnos y una herramienta a la que cada vez recurren más docentes, como señala Lázaro (2019: 73): “la gamificación es a día de hoy un instrumento muy válido en las aulas y que, con el paso del tiempo, se constituirá una herramienta fundamental que favorecerá la innovación en el contexto educativo”.

La propuesta de gamificación innovadora que se propone en este proyecto ayuda a los alumnos a desarrollar su imaginación, al aprendizaje de contenidos de manera lúdica y al refuerzo de conocimientos previos y a la motivación a la hora de aprender y realizar los retos que se les proponen. El juego es una parte imprescindible en la etapa en la que nos encontramos, ya que ayuda a las relaciones entre los alumnos y mejora las habilidades sociales y la comunicación de los mismos así como su desarrollo integral.

#### **4.2. OBJETIVOS**

El objetivo principal del trabajo es conocer las ventajas de la gamificación en Educación Infantil y que el alumnado, a su vez, aprenda inglés de una forma lúdica y divertida. Además de este objetivo principal, contamos con más objetivos para llevar a cabo la actividad como:

- Promover el respeto y la colaboración entre compañeros.
- Tener iniciativa y motivación en la realización de actividades y que estas favorezcan sus habilidades sociales.
- Expresarse de forma adecuada y precisa en la lengua de destino.
- Comprender y responder cuestiones básicas de la lengua extranjera.
- Discriminar de manera visual palabras escritas en la lengua extranjera y saber relacionarlos con otras palabras o imágenes.
- Mostrar interés hacia la segunda lengua; adecuar su comportamiento a las necesidades de sus compañeros; desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje de la lengua extranjera; descubrir nuevas formas de trabajo individual y grupal; ser capaces de relacionar conocimientos previos con

nuevos; promover el trabajo aprendido en varias asignaturas de manera simultánea.

### **4.3. DESCRIPCIÓN**

Esta propuesta innovadora consiste en la creación de una *escape room* dirigida al alumnado de 3º de Educación Infantil. La temporalización será a lo largo de una mañana lectiva, ya que no es conveniente cortar la actividad para que la actividad tenga la continuidad necesaria y no se pierda la motivación y concentración de los alumnos. Las actividades en grupo se formarán de forma consensuada antes de empezar la actividad por el docente, estarán formados de manera heterogénea, para que todos aporten algo a su grupo. Serán cuatro grupos formados por seis personas.

El tema que se trata en la actividad son los animales de la granja, siguiendo una programación didáctica para la enseñanza del segundo idioma extranjero (inglés) en el último año de Educación Infantil. Mediante esta actividad vamos a contribuir al refuerzo de los conocimientos aprendidos en las sesiones anteriores relacionadas con el mismo tema, así como el refuerzo de otras áreas como lógico-matemática. Las actividades a realizar serán un refuerzo de lo que los alumnos ya han trabajado con anterioridad y se adaptarán a los conocimientos de los estudiantes, de esta manera obtendrán seguridad a la hora de afrontar las diferentes pruebas que se les presentan.

Todos los grupos realizarán las mismas actividades a la vez, pero las contraseñas de los candados serán diferentes para que no puedan ayudarse entre grupos.

#### **4.3.1. ESCAPE ROOM**

Una *escape room* es una herramienta que se utiliza cada vez en más aulas ya que los alumnos desarrollan en gran medida sus habilidades mentales. Estas *escape room* son juegos y acertijos que los alumnos tienen que resolver para poder conseguir llegar al fin del desafío. De esta manera Lázaro (2019) afirma que la puesta en práctica de la actividad hará que el alumnado tenga que trabajar coordinadamente para lograr superar el reto, teniendo que actuar el equipo de manera cooperativa, poniendo en práctica la creatividad y la reflexión crítica.

##### **4.3.1.1. INTRODUCCIÓN**

Primeramente se hará una presentación de la actividad mediante una carta que ha dejado la mascota de la clase a los alumnos (anexo 1). En esta carta se les explica a los alumnos que ha sucedido y como pueden ayudarlo. A continuación, se les dará unas directrices que deben de seguir para la realización de la actividad así como las explicaciones que requieran. Por último, se les explicara el uso de unos recursos a los que podrán recurrir en caso de duda o necesidad (anexo 2).

Una vez finalizadas las explicaciones de la primera parte del proyecto, pasamos a explicar las actividades y a entregarles a todos una medalla de exploradores para que puedan comenzar la aventura (anexo 3).

En primer lugar, las actividades que deberán llevar a cabo los alumnos son individuales, la realización de estas tres pruebas les proporcionara los números necesarios para poder abrir el primer cofre o caja. Todos los alumnos sacaran los mismos números de las pruebas que se realicen, por lo que la apertura del cofre se hará de manera grupal y no individual. Todas las pruebas grupales irán numeradas para hacer más sencillo el proceso de la comunicación en inglés.

#### **1.1.1.1. DESARROLLO Y ACTIVIDADES**

##### **- Actividad 1: ENCONTRAR EL NÚMERO SECRETO**

En esta actividad deberán realizar una sopa de letras, en la cual la localización de las palabras formará un número, el cual será el primer número del candado que queremos abrir (anexo 4). La realización de esta actividad tendrá una duración aproximada de entre 10 y 15 minutos.

##### **- Actividad 2: ACERTIJO**

Se les proporciona a los alumnos una ficha con un acertijo a base de símbolos que deben descifrar con la ayuda de una plantilla en la cual vienen los valores de los símbolos. Estos símbolos les darán el segundo número necesario para la apertura de la caja (anexo 5). Esta actividad tendrá una duración aproximada de 10-15 minutos.

##### **- Actividad 3: CONTEO**

Esta última actividad consistirá en una imagen en la cual deben de contar los animales que se encuentran en la foto y poner el número correspondiente al lado de la imagen del



animal, todos tendrán imagen del animal menos uno, la oveja. Tantas ovejas como haya, será el último número que necesitaremos para abrir el candado (anexo 6). El tiempo con el que cuentan en esta actividad será aproximado de 10 minutos.

Una vez realizadas todas las actividades del bloque individual y obtenidos los números necesarios, se abrirá el cofre. En el estará la formación de los grupos que serán cada uno un animal (grupo uno *ducks*, grupo dos *cows*, grupo tres *sheeps* y grupo cuatro *pigs*) y con esta formación ira una caja con herramientas, las cuales tendrán que usar durante el resto de pruebas, unas de ellas serán útiles para la realización de las pruebas (lupas, imanes, gafas de cartón con papel celofán rojo, pintura de cera negra), mientras que otras no lo serán en absoluto y estarán dentro de la caja a modo de despiste (pinzas, vaso de plástico, tapones...). También se les entregarán dos medallas aleatorias, uno será el encargado de escribir y la otra medalla será para el secretario, el cual será el encargado de la caja de herramientas. La realización de actividades se hará de forma conjunta y deberán turnarse las herramientas que se usen para que todos puedan participar. Por último se entregará otra caja con varias llaves, entre las cuales está la llave que abre la siguiente caja y un papel a cada grupo ya formado que diga: “*go to activity 1*”. En ese momento tendrán que buscar la caja con el animal de su equipo, encontrar la llave correcta y empezar con las pruebas grupales.

En la caja nos encontramos con la primera prueba grupal (anexo 7). Dentro de la caja se encontrarán con una ficha de una granja con animales y una ficha de ayuda con el candado.

En la ficha de los animales deberán buscar con ayuda de las lupas tres números que estarán escondidos, para que no sea tan complicado, se les dará la pista de que usen una herramienta. Cuando hayan encontrado los números, tendrán con la ficha de ayuda, buscar la combinación correcta y anotarla en los cuadraditos. Una vez tengan las combinaciones, podrán buscar la caja con el número dos y probar las combinaciones que han realizado.

En esta siguiente caja o cofre, número dos, se encontrarán con tres cajas más, numeradas del uno al tres. En la caja número uno (anexo 8) se encontrarán una hoja con cifrado de colores que solo se podrá descifrar con la herramienta de las gafas con papel celofán rojo y en ella está el siguiente número que deberán apuntar en primera posición

en la planilla para abrir el siguiente candado. De nuevo se les dará la pista de que tienen que usar una herramienta para simplificarlo.

La caja número dos contiene seis dibujos de seis animales diferentes, los cuales tendrán que repartir para así tener uno cada miembro del grupo y cinco pinturas (anexo 9). Esta caja también tendrá la pista de mirar en las herramientas, donde tendrán que encontrar la pintura negra. Estos dibujos tendrán dos tareas diferentes, la primera será completar el nombre del animal, y la segunda será pintarlo del color que se les indique, el que sea de color negro tendrá escrito con pintura blanca el siguiente número, por lo que al pintarlo se descifrá. Cuando terminen de pintar, hayan descubierto el número y lo hayan puesto en la planilla, podrán pasar a la actividad número tres.

La última caja de actividades que contiene la caja número dos, tiene una caja más pequeña con el número uno y un sobre con el número dos (anexo 10). La caja pequeña contiene letras desordenadas e imágenes, las letras son los nombres de los animales, las cuales tendrán que ordenar y relacionar con la imagen del animal correspondiente, todas menos una, la cual en vez de la imagen de un animal tiene un sobre dibujado. Cuando lleguen a esta deberán abrir el sobre que les indicara donde se encuentra la ficha perdida. En este sobre hay un mapa del patio del colegio con una "x" marcando el lugar donde se encuentra su tarjeta. Todos los grupos tendrán el mismo mapa pero no la misma localización. En esta actividad se cuenta con que los grupos vayan más o menos a la vez, para así poder salir todos juntos al patio en busca de la tarjeta perdida. Esta tarjeta además, será clave ya que tendrá el último número que les falta para abrir la última caja. Para realizar estas actividades el tiempo aproximado será de 30-60 minutos, para que tengan margen para realizar todas las actividades.

El siguiente cofre marcado con el número tres, habrá 6 botellas de agua sujetas y con una llave en el interior y dos cajitas. Se les indicará que no deben manipular el líquido, sino usar una herramienta de la caja, en este caso los imanes. Dentro de cada botella habrá una llave con un tornillo para que sea más fácil la extracción de las llaves, dos de ellas serán las encargadas de abrir las dos cajitas. En una de las cajas habrá una luz que forma parte de un bolígrafo de tinta invisible, en la otra habrá un puzle que deberán hacer (anexo 11). En el puzle aparecerá, si ponen la luz, una tablilla con un número, en cada grupo un número diferente, formando así la combinación del siguiente candado. La duración aproximada de esta actividad será de 15 minutos.

En el cofre número 4, ya en gran grupo aparecen unas caretas de animales de los grupos a los que pertenecían los alumnos que deben montar cada uno de los alumnos (anexo 12) y una tarjeta en la que pone que la última actividad es que tienen que bailar todos juntos la canción “*Old McDonald had a farm*” y con las caretas puestas hacer el sonido cuando toque su animal y que la llave estará escondida por la clase. La llave se encontrará junto a un poster de una granja y entre todos tendrán que buscarla para abrir la última caja (anexo 13) que contiene unos diplomas por haber realizado el juego correctamente y los animales perdidos, que podrán pegar en el poster de la granja para devolver cada uno a su lugar.

#### **4.4. METODOLOGÍA**

La metodología que se llevará a cabo para la realización de la actividad deberá ser adecuada a las características específicas de la etapa en la que nos encontramos y por supuesto al ritmo y nivel de los alumnos, se llevará a cabo desde un enfoque globalizador, partiendo de los propios intereses de los alumnos, motivando su aprendizaje para conseguir que este aprendizaje sea significativo. Para poder llevarlo a cabo, la metodología será lúdica, participativa y dinámica. La agrupación de los alumnos en el aula se hará de manera individual y además en pequeño y gran grupo teniendo en cuenta las actividades propuestas.

Las actividades que se proponen estarán fundamentadas en métodos tanto tradicionales como más innovadores, el primero es el *Direct Method*, ya que toda la actividad se desarrollará en el idioma de destino, siendo el idioma base una ayuda puntual hacia nuestros alumnos. En segundo lugar contamos con matices del método AMCO, puesto que se pretende que los alumnos trabajen las inteligencias múltiples, además de tener en cuenta la teoría de la voz generadora propuesta por este método ya que los alumnos asocian sonidos a imágenes y así no tienen la necesidad de usar la traducción. Y por último la metodología en la cual se basa esta actividad es la gamificación, ya que está basada en el juego y la experimentación así como la relación con sus iguales. . Estas actividades que se proponen serán dinámicas, colaborativas y experienciales en las que los alumnos se apoyarán para trabajar el vocabulario que se ha aprendido durante las diferentes sesiones de la unidad. Los alumnos son los protagonistas del juego con la intención de favorecer su autonomía, colaboración y cooperación con sus iguales y el deseo de aprender y de superarse, proporcionando así a los alumnos valores como el

respeto y la responsabilidad. El docente es un mero guía que ayuda a los alumnos con las dificultades que se les puedan presentar en un determinado momento, no se involucra en las actividades que se realizan a no ser que sea necesario.

Esta actividad también se fundamenta sobre unos principios metodológicos comentados a lo largo del apartado. El primero será el aprendizaje significativo, ya que se establecerán relaciones entre lo que los alumnos ya conocen y lo que aprenderán favoreciendo así la construcción del conocimiento de manera activa, el segundo será el enfoque globalizador donde se abordarán la experiencias del aprendizaje de manera global. El juego es el siguiente principio metodológico y al que más importancia otorgamos en este trabajo, se creará un medio de aprendizaje y disfrute el cual favorezca la creatividad, la motivación y además la interacción con el resto de compañeros. La realización de las pruebas contara con tiempo para que los alumnos las lleven a cabo.

#### **4.5. RECURSOS**

En este proyecto de innovación, se contará con una serie de recursos materiales para la realización de las diferentes actividades y retos.

Los recursos materiales que van a ser necesarios para la práctica del proyecto serán materiales adaptados a cada una de las pruebas. En primer lugar el uso de las TICs, como la pantalla digital serán útiles para la realización de la presentación o a la hora de realizar la prueba final, la cual consiste en escuchar y visualizar una canción, por lo que se hace imprescindible el uso de la pantalla digital, el uso de internet y de las nuevas tecnologías. Además, será necesario material escolar como lápices y gomas que tendrán que utilizar para la realización de pruebas donde sea necesario que escriban así como para cuando sea necesario rellenar las plantillas de los candados. Este material lo llevarán de manera individual, es decir, cada uno tendrá que llevar un lápiz y una goma para la realización de las actividades; pinturas que tendrán que utilizar para pintar los dibujos; hojas en las cuales se darán impresos los materiales que se necesitan para la realización de cada prueba; papel celofán de color rojo que se utilizara para crear las gafas que se tienen que utilizar en la prueba de cifrado de colores. Su función es borrar las letras de otros colores para quedarse con las que son de color rojo y así poder descifrar este reto. También utilizaremos un póster en el que tendrán que encontrar una llave y posteriormente completar con los animales encontrados y por último necesitan bolígrafos de tinta invisible, los cuales nos serán de gran utilidad en la última prueba,

primero para escribir con la tinta invisible el número que queremos que encuentren, y después para que ellos con la luz del mismo bolígrafo puedan encontrar aquello que nosotros habremos puesto con anterioridad en la parte trasera del puzle. Se cuenta también con otro tipo de materiales como: cofres y cajas que nos servirán para introducir dentro el material que sea necesario en cada prueba; candados numéricos y con llave para cerrar los cofres y cajas; lupas para poder buscar los números en pequeño y así conseguir pasar a la siguiente prueba; botellas para introducir las llaves que tendrán que rescatar; imanes para que los alumnos puedan rescatar las llaves del fondo de la botella y tornillos pegados a estas llaves para que la labor de rescatar las llaves no sea tan complicada. También contaremos con materiales lúdicos como: puzles que tendrán que armar para pasar de prueba y *flash cards* que estarán distribuidas por la clase de las sesiones que hemos hecho anteriormente para proporcionales una ayuda extra.

La distribución de los espacios estará condicionada por los procesos que se realizarán en el aula. La organización de los espacios será según nos condicionen las actividades, necesitaremos un espacio diáfano donde poder ubicar a los grupos y a las diferentes pruebas que tendrán que realizar, por lo tanto estará dividida en varias zonas de actividad, primeramente tendremos el espacio dedicado al trabajo individual, el cual se utilizará para las primeras tres pruebas, al finalizar estas, retiraremos mesas y sillas para dejar paso a las actividades de pequeño y gran grupo, para que así los alumnos cuenten con una zona amplia donde poder realizar las diversas actividades. El entorno que se utilizará será mayormente el aula en el que los alumnos están de forma regular así como en los recintos del centro escolar, proporcionando así más flexibilidad y más experiencias.

#### **4.6. EVALUACIÓN**

La evaluación de la actividad se realizará mediante la observación directa y sistemática y el registro de datos. Mientras va transcurriendo la actividad el docente debe ir observando que se haga todo correctamente sin intervenir y haciendo un registro de datos tanto de los alumnos como de la actividad (cosas que mejorar o cambiar, pruebas que añadir o eliminar). Además, se pedirá a los alumnos que realicen una autoevaluación, esta será en forma de semáforo y se hará con ayuda del docente (anexo 13) y en la cual se preguntará los aspectos principales que queremos saber para evaluar

la actividad. Así mismo, según establece el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas en el segundo ciclo de Educación Infantil, valoraríamos el interés por participar e interaccionar oralmente en la lengua extranjera en las rutinas y situaciones habituales de comunicación, así como la comprensión de textos orales o cuando se habla de temas conocidos teniendo así una buena actitud hacia la lengua extranjera.

## **5. CONCLUSIÓN**

En este trabajo se plantea la necesidad de hacer un cambio en las metodologías utilizadas por un gran número de docentes de lengua inglesa en la etapa de Educación Infantil, pretendiendo hacer un cambio en la labor de enseñanza-aprendizaje del idioma para conseguir así que los alumnos se sientan más motivados y que susciten interés por el idioma. Tras analizar diversas metodologías tradicionales así como algunas más innovadoras además de recursos y técnicas lúdicas que pueden ser útiles en la enseñanza del inglés, he llegado a la conclusión de que se puede crear un entorno más favorecedor en las aulas que ayude a los alumnos a conseguir alumnos entusiasmados e interesados en el aprendizaje de esta lengua extranjera.

Además, he podido comprobar como las metodologías más tradicionales están en desuso o los docentes las usan de forma conjunta y las más innovadoras están en proceso de implantación en las aulas de manera regular, por lo que llego a la conclusión que la mayoría de docentes no sigue ninguna de estas metodologías, sino que basa su enseñanza en como dictan las editoriales que debe hacerse. Cabe destacar que en el grado nos explican las metodologías pero no en su totalidad y no se trabaja en ninguna asignaturas con las metodologías lúdicas ni se profundiza demasiado en ellas, por lo que en mi opinión, hay mucha desinformación. Por ello, la conclusión es que aunque existan muchos métodos diferentes de enseñanza, si los docentes están desinformados de qué metodologías son las más apropiadas para grupo de edad y no están bien formados en ellas, ninguno de estos métodos conseguirán llevarse a cabo en su totalidad, aunque sean los más novedosos y eficaces para sus alumnos.

Por otro lado, con la realización de la práctica de gamificación innovadora, he podido comprobar la cantidad de actividades y variantes que podemos utilizar para hacer del aprendizaje algo divertido y que enganche a nuestros alumnos, creando juegos y

estrategias que puedan interesarles y por supuesto que nuestros estudiantes puedan aprender y que al mismo tiempo se diviertan, es una de las sensaciones que todo docente tendría que tener cuando imparte una materia.

Para concluir, el inconveniente es no poder llevar a cabo la actividad y poder valorar si es apta para este nivel educativo, conocer que es lo que haría falta cambiar o añadir para que fuera una actividad completa que se pudiera llevar a cabo en otras ocasiones.

## **6. BIBLIOGRAFÍA**

### LEGISLACIÓN:

LEY ORGÁNICA, 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de Diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil.

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.

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.

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

Abu-Melhim, A. (2009). Re-evaluating the effectiveness of the audio-lingual method in teaching English to speakers of other languages. In *International Forum of Teaching and Studies* (Vol. 5, No. 2, pp. 39-45). American Scholars Press, Inc.

Alemi, M., y Tavakoli, E. (2016). Audio lingual method. In *3rd International Conference on Applied Research in Language Studies*.

Aqel, I. M. (2013). The effect of using grammar-translation method on acquiring English as a foreign language. *International Journal of Asian Social Science*, 3(12), 2469-2476.

- Arís Redó, N, & Orcos, L. (2018). Gamificación en el entorno educativo. R. Dall Agnese da Costa, *Edunovatic 2017. Conference proceedings 2nd Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT* (p. 1087-109)
- Celce-Murcia, M. (2001). Language teaching approaches: An overview. *Teaching English as a second or foreign language*, 2, 3-10.
- Cenoz, J. (2003, March). El aprendizaje del inglés desde educación infantil: efectos cognitivos, lingüísticos y afectivos. In *EDULING Revista-Forum sobre plurilingüismo y educación* (Vol. 1, pp. 1-11).
- Chang, S. C. (2011). A contrastive study of grammar translation method and communicative approach in teaching English grammar. *English language teaching*, 4(2), 13.
- Demirezen, M. (2014). *Cognitive-code theory and foreign language learning relations. International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 1(5). 309-317. <http://iojet.org/index.php/IOJET/article/view/65/92>
- Doggett, G. (1986). *Eight Approaches to Language Teaching*. (pp. 3-6)
- Domínguez-Orta, M., Casasola Balsells, M., García Álvarez De Perea, J., & Pérez Chamorro, V. (2019). Proyectos, grupos y redes en innovación docente: experiencias interdisciplinares. In *Evaluación de la Calidad de la Investigación y de la Educación Superior XVI FECIES* (p. 247).
- Fauziati, E. (2008). Introduction to Methods and Approaches in Second or Foreign Language Teaching.
- García Corcés, M., Mosquera Gende, I., & Marro Roig, B. C. (2016). Recursos innovadores para la adquisición de destrezas orales en la lengua inglesa en la etapa de Educación Infantil. In *I Congreso Internacional de Innovación y Tecnología Educativa en Educación Infantil (2016)*, p 1-11.
- Gómez, M. G. (2016). La pizarra digital como recurso innovador y favorecedor del proceso de enseñanza/aprendizaje de los alumnos de Infantil y Primaria del municipio de Alcorcón (Madrid) (Doctoral dissertation, UNED. Universidad Nacional de Educación a Distancia (España)).



- Kaharuddin, A. (2018). *The communicative grammar translation method: a practical method to teach communication skills of English*. ETERNAL (English, Teaching, Learning, and Research Journal), 4(2), 232-254.
- Larsen-Freeman, D. (2000). *Techniques and principles in language teaching*. Oxford University. 23-35.
- Lázaro, I. G. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Hekademos: revista educativa digital*, (27), 71-79.
- Liu, Q. X., & Shi, J. F. (2007). An Analysis of Language Teaching Approaches and Methods--Effectiveness and Weakness. *Online Submission*, 4(1), 69-71.
- López Marí, M. (2018). Aprender jugando: la gamificación aplicada al ámbito educativo. R. Dall Agnese da Costa, *Edunovatic 2017. Conference proceedings 2nd Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT* (p. 1182).
- Mart, C. T. (2013). The grammar-translation method and the use of translation to facilitate learning in ESL classes. *Journal of Advances in English Language Teaching*, 1(4), 103-105.
- Mart, C. T. (2013). The audio-lingual method: An easy way of achieving speech. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 3(12), 63.
- Martaputri, N. A. (2020). *English Teachers' perceptions on using Situational Language Teaching Method in Teaching Vocabulary* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh).
- Martorell, A. (2011). *Camino a la excelencia*. México: AMCO Iberia.
- Mora-Vicarioli, F. (2013). EL MOBILE LEARNING Y ALGUNOS DE SUS BENEFICIOS. THE MOBILE LEARNING AND SOME OF ITS BENEFITS. *Revista Electrónica Calidad en la Educación Superior*, 4(1), 47-67.
- Olivencia, J. J. L., & Martínez, N. M. M. (2017). Mobile Learning, realidad aumentada y realidad virtual para el desarrollo de la diversidad lingüística y cultural en las instituciones educativas desde un enfoque inclusivo. *Una mirada internacional sobre la educación inclusiva. Propuestas de intervención y renovación pedagógica*, 34.

- Rhalmi, M. O. H. A. M. M. E. D. (2009). Situational language teaching (oral approach).
- Richards, J. C., y Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge university press.
- Rodinadze, S., & Zarbazoiia, K. (2012). The advantages of information technology in teaching English language. *Frontiers of Language and Teaching*, 3(5), 271-275.
- Shenderuk, O. B. (2018). The audio-lingual method as a second-language teaching approach. *Scientific Bulletin of the North. Series: Education. Social and Behavioural Sciences: a scientific journal / State Prison Service Academy. Chernihiv: DPtS Academy, 2018. № 1 (1). 178 c., 169.*
- Thanasoulas, D. (2002). History of English language teaching. *Retrieved on, 12(07), 2013.*
- Varela-Candamio, L., Enríquez-Díaz, J., & Rouco-Couzo, M. (2019). La gamificación al servicio del aprendizaje en las aulas. *Evaluación De La Calidad de la Investigación y de la Educación Superior XVI FECIES* (p. 160). Asociación Española de Psicología Conductual (AEPC).

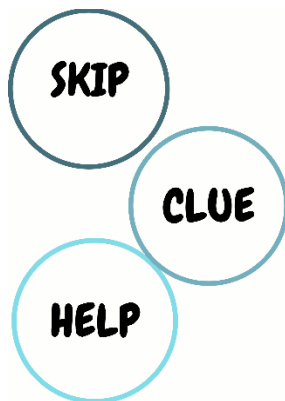
## 7. ANEXOS

### ANEXO 1. CARTA

Good morning children, I don't think I have good news... our farm animals have disappeared!  
I need your help to find them, will you help me?  
you will have to solve some activities that will help us to know where they are.  
You will have to do the first activities by yourselves and then, when you manage to open this big box I have here, I will tell you the teams you have to form.  
You have three cards that can help you to solve the activities if you have problems. with one you can skip the test, with another you can ask for help and with the last one you can ask for a clue.  
Are you ready?



### ANEXO 2. TARJETAS DE AYUDA



### ANEXO 3. MEDALLA DE DETECTIVES



## ANEXO 4. SOPA DE LETRAS

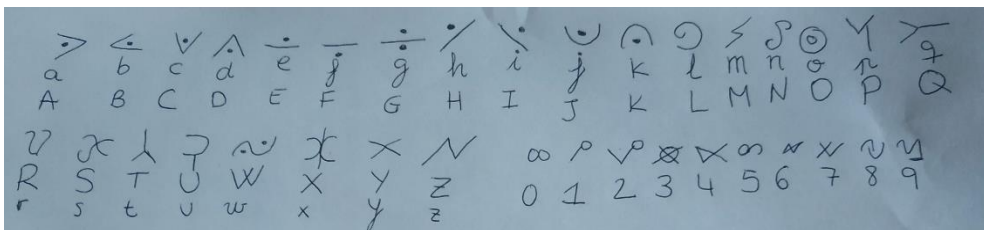
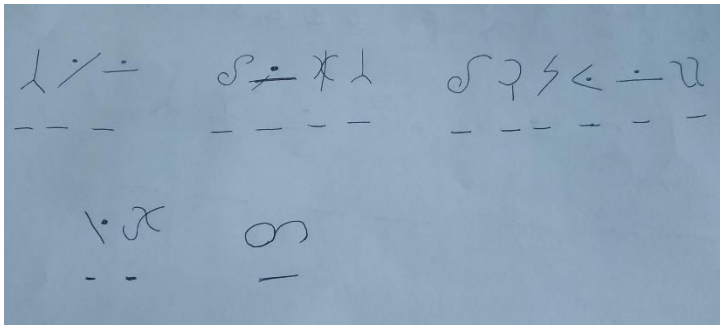
```

J F K V L J R B I O V V J V L F E C E
A G J F E V U C I F H K O H L A J U B
C G I H E L U G H I K S L O E C L S E
S A F F K C O K F S I B C H I U B U S
S G K I D O J D A L F M H S O I N W M
E W Q T O W E T V F E M I X N Z C I G
E G A H T L I G O U B J C I O D I Y E
P I N G I S D H F U K O K O I G S R I
G A D H O H U F N D U C E G O J Z S I
F G U Z S E A R Y U I V N U J D I S R
V J B S L E B T S H S G L A Y S J I T
X U G F Y P I G A G O A T E H E N G S
H P M O U J T O D I S G U D J S J Y D
K P O P D S H A Y S K S R O R O I T S
S I L R I B S C K V M J K M S G E I D
E Y O E E H B H O M D J E H I S H D H
I L H F B A I M N T I S Y H I D I L D
P E D I I H S I B O H U L I E K D H C
P D A G U A C F R H T J X R H S K L F
    
```

You have to find 7 animals, the result is the secret number.

- Pig
- Turkey
- Cow
- Goat
- Chicken
- Hen
- Sheep

## ANEXO 5. ACERTIJO



ANEXO 6. CONTEO ANIMALES

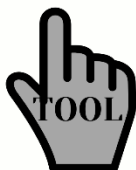
How many animals are there in my farm?

The number of animals missing will be the secret number

ANEXO 7. ENCUENTRA LOS NÚMEROS Y PLANTILLA DE AYUDA CON EL CANDADO

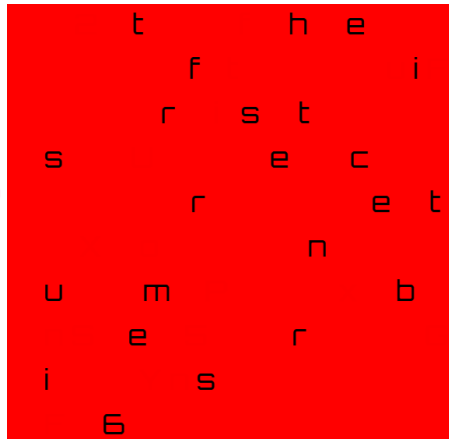
	8	
--	---	--

	8	
--	---	--



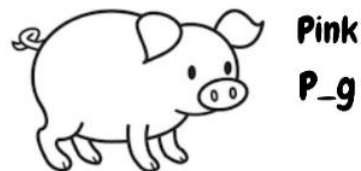
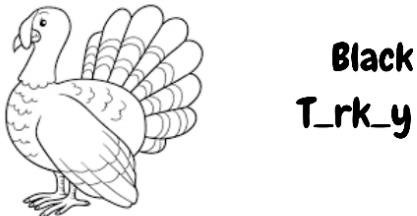
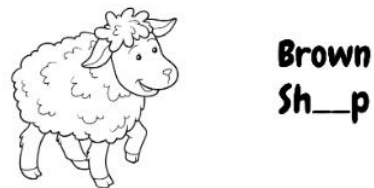
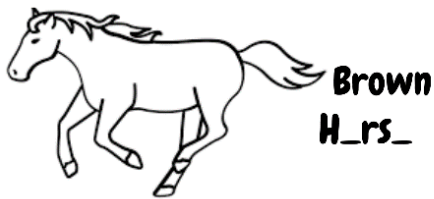
ANEXO 8. CIFRADO DE COLORES

X2otDJof2hGeu02  
 Yzh6RfttcFRcuiF  
 yGW1r0iisBtP00LB  
 sTRUL0r7ec7cs5U  
 ZNA47rrYabeqe0tP  
 mXYozbksfln0IazS  
 uW0msP41gSxZblE  
 nSpeE5KIMrp4lisGt  
 ikvdYnsujdW5QQtZ  
 FY6



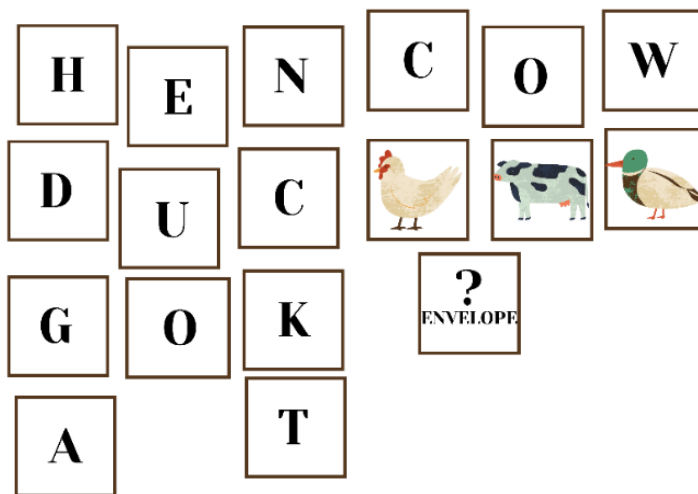
Realizado con: <https://eduescaperoom.com/codificador-de-colores/>

ANEXO 9. COMPLETAR NOMBRE Y DESCUBRIR NÚMERO

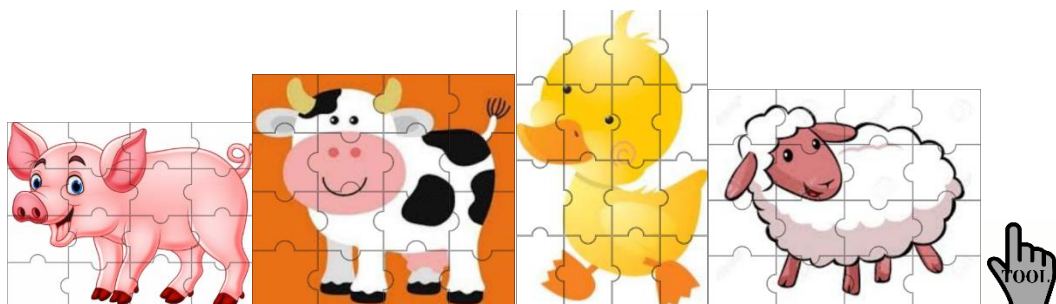


Imágenes extraídas de: Google imágenes

ANEXO 10. ORDENAR LETRAS DE ANIMALES



ANEXO 11. PUZLES



Fotos: Google imágenes.

Realizado con: <https://puzel.org/es/>



## ANEXO 12. CARETAS






Imágenes extraídas de: Pinterest

## ANEXO 13. DIPLOMA





ANEXO 13. RÚBRICA SEMÁFORO DE EVALUACIÓN

			
I am able to recognize farm animals			
I know how to write farm animal's name.			
I am able to recognize the letters that form the names of the animals.			
I have been able to work as a team and help my partners.			
I have been able to solve all the challenges.			
I behaved well during the activity.			
I liked the group I worked in.			
I have worked well with my partners.			
I found the activities and challenges easy.			
I found them interesting and I liked the activities I did.			
I would like to repeat the activity.			