



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA  
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

## **El juego como recurso educativo en Educación Infantil.**

TRABAJO DE FIN DE GRADO EN EDUCACIÓN INFANIL  
MENCIÓN DE LENGUA INGLESA

AUTOR: VÍCTOR FURONES GUTIÉRREZ

TUTORA: PATRICIA SAN JOSE RICO

Palencia, 13 de / julio de 2023



## **Resumen:**

La adquisición de una segunda lengua se ha convertido en un requisito necesario a nivel social y es que el aprendizaje bilingüe es una gran herramienta potenciadora para el desarrollo del individuo. Por ello, el desarrollo de áreas de aprendizaje referidos a la lengua extranjera en educación infantil está registrado en el currículum.

El presente trabajo parte de la premisa de elaborar sesiones en habla inglesa para que mediante el juego los alumnos desarrollen sus habilidades sociales mientras introducen y consolidan conceptos referidos a los contenidos tratados en Educación Infantil, además de potenciar el desarrollo cognitivo físico. Para ello, a través del juego también abordamos las diferentes metodologías utilizadas en el aula, siendo el juego una herramienta potenciadora.

Palabras clave: Juego, relaciones sociales, aprendizaje significativo, adquisición del lenguaje lengua extranjera en educación infantil.

## **Abstract:**

The acquisition of a second language has become a necessary requirement at a social level because bilingual learning is a great empowering tool. For this reason, the development of learning areas related to the foreign language in early childhood education is included in a curricular way.

This work starts from the premises of creating English sessions. It is intended to promote the acquisition of the foreign language through play, so we obtain a resource for the social skills. At the same time, we develop different topics which can be addressed in the Early Childhood Education stage. Also, we get progress in physical and cognitive elements. For it, through the games we also address the different methodologies used in the classroom, being the game as an important tool.

Key words: Game, social relationships, significant learning, acquisition of language, foreign language in Early Childhood Education.

## ÍNDICE

<b>Introducción .....</b>	<b>3</b>
<b>Objetivos.....</b>	<b>3</b>
<b>Justificación.....</b>	<b>4</b>
<b>El Juego.....</b>	<b>6</b>
➤ <b>El juego, reconocimiento legislativo.....</b>	<b>6</b>
➤ <b>Relevancia y elemento didáctico en Educación.....</b>	<b>7</b>
➤ <b>Características del juego.....</b>	<b>8</b>
➤ <b>El juego simbólico.....</b>	<b>10</b>
➤ <b>El Juego como aprendizaje significativo y herramienta social.....</b>	<b>11</b>
➤ <b>Enseñanza del inglés mediante el juego.....</b>	<b>13</b>
➤ <b>El juego como aprendizaje cooperativo .....</b>	<b>14</b>
<b>Aprendizaje de la Lengua extranjera en Educación Infantil, contexto actual y surgir de las metodologías.....</b>	<b>14</b>
<b>PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....</b>	<b>18</b>
• <b>Temporalidad.....</b>	<b>18</b>
• <b>Contexto .....</b>	<b>19</b>
• <b>La clase .....</b>	<b>19</b>
• <b>Rutinas .....</b>	<b>19</b>
• <b>Metodologías .....</b>	<b>21</b>
• <b>Sesión 1 .....</b>	<b>21</b>
• <b>Sesión 2 .....</b>	<b>23</b>
• <b>Sesión 3.....</b>	<b>26</b>
• <b>Sesión 4 .....</b>	<b>29</b>
• <b>Sesión 5 .....</b>	<b>33</b>
• <b>Criterios de evaluación .....</b>	<b>34</b>
• <b>Tablas de evaluación .....</b>	<b>36</b>
• <b>Conclusiones .....</b>	<b>42</b>
• <b>Referencias bibliográficas.....</b>	<b>43</b>
• <b>Anexos .....</b>	<b>46</b>

## **Introducción:**

El presente documento destaca la importancia y repercusión de la adquisición de una segunda lengua, enfocada en el habla inglesa y las características que ofrece el juego como herramienta potenciadora. El juego es una actividad que se desarrolla de manera natural en el ser humano, en especial durante los primeros años de vida. “El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital (Meneses y Jorge, 2001, p.17) gracias a esta característica, los docentes obtenemos una herramienta para poner en disposición el aprendizaje en diferentes contextos y situaciones.

En el presente trabajo destacamos la presencia del juego durante la etapa de Educación infantil, desde un punto de vista legislativo y en la forma que es abordado por parte de las instituciones educativas, además de las características y argumentos que han realizado diferentes autores y expertos. Estas evaluaciones y conclusiones convierten al juego en una herramienta pedagógica donde el alumno es el protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje, además de obtener diferentes metodologías y teorías que fundamentan la planificación y desarrollo de actividades para los docentes.

El presente documento enfoca principalmente al juego como una herramienta de desarrollo social y de adquisición de la autonomía ajustándose a las características y necesidades en función del contexto del alumnado en la zona rural, mientras simultáneamente repercute en adquirir una lengua extranjera, atrayendo la atención gracias a su potencial lúdico.

## **Objetivos:**

Con este trabajo se pretende encontrar en el juego una potencial herramienta de adquisición de gramática y vocabulario, así como ser medio para encontrar gustos en el aprendizaje de otras lenguas, adaptable a las diferentes situaciones individuales e influencias externas, como puede ser en la zona rural. Para ello, se pretende conseguir:

- Conocer las características, la tipología y el desarrollo del juego en Educación Infantil.
- Generar mediante el juego recursos didácticos para adquirir conocimiento y habilidades en diferentes situaciones en las aulas.

- Lograr y generar herramientas para la adquisición de una segunda lengua en diferentes contextos.
- Considerar las emociones, gustos y necesidades de manera individual para mejorar la convivencia en las aulas y centros en búsqueda de potenciar todas sus capacidades, habilidades y el rendimiento académico presente y futuro.

### **Justificación:**

#### **Importancia de la adquisición de un segundo idioma**

En edades tempranas las posibilidades de adquirir conocimiento son infinitas. Por ello, cuanto un mejor y un mayor almacenaje mayor será la eficacia en el aprendizaje y menor será este almacenaje si es aplicable en áreas cognitivas donde ya se hayan instaurado otros conocimientos con el paso del tiempo. “Cuando aprendemos un segundo idioma, los nuevos conocimientos se van sumando a los conocimientos ya adquiridos anteriormente” manifiesta Wade, K, C. (2009, p.165). El aprendizaje y adquisición de contenidos lingüísticos de otro idioma en edades temprana permitirá tener una gran base para cimentar los conocimientos durante su evolución y desarrollo futuro. “Durante los 4 primeros años de vida es cuando se generan más conexiones neuronales. Este período, en el que se forma el cerebro del niño, es perfecto para alimentarlo con información y con estímulos lingüísticos”. (Manuel Pedrosa, 2019, p.1). Es decir, cuantos más estímulos reciban los alumnos durante la etapa de Educación Infantil, mayor será su habilidad adquisitiva de otras lenguas debido a la amplia base lingüística, consolidada durante esta etapa.

A nivel social la adquisición de un segundo idioma ha resultado un efecto revolucionario en términos educativos. Desde la implementación del sistema bilingüe AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras) la apertura o reconversión de los centros educativos para conseguir ser catalogados como centros educativos bilingües han ido en aumento, contabilizando aproximadamente de un millón y medio de estudiantes los que están acudiendo a centros bilingües actualmente.

#### **El inglés como competencia clave.**

El consejo de la Unión Europea también enfatiza que el desarrollo de otras lenguas tiene una relación directa con el contacto de culturas de otros países, favoreciendo un mayor respeto mutuo.

Además, con el paso agigantado de la globalización, dominar lenguas extranjeras se ha convertido en algo imprescindible. La adquisición de idiomas abre muchas puertas desde un punto de vista laboral, mejorando la capacidad de movilidad y de encontrar el empleo deseado. El manejo de una sola lengua resulta ineficiente para muchas ocupaciones, siendo una desventaja desde el punto de vista curricular y por ello muchos padres y profesionales involucrados en educación buscan asegurar competencias en una segunda lengua, en especial la inglesa, que es considerada a nivel social como la lengua con un mayor peso en niveles de jerarquía. Por ello es fundamental el aprendizaje de una segunda lengua en edades tempranas, condicionado por la demanda y repercusión de la sociedad.

### **El juego como herramienta educativa:**

El juego es catalogado como una de las acciones más naturales que lleva a cabo el ser humano debido a su poder de atracción lúdica. Definir y analizar el juego puede llegar a ser una tarea compleja, pero a su vez es una acción bastante básica y versátil, pudiendo ser realizada con escasas herramientas y adaptable a prácticamente cualquier contexto y situación. Por ello, el juego es una actividad innata realizada por el ser humano desde tiempos remotos, “Desde hace décadas el juego es considerado el principal medio de aprendizaje ya que entorno a él se crea un ambiente especial”. Moyles (1990, p.39-43). Por este motivo el juego será la herramienta en la que se basa las diferentes proposiciones didácticas planteadas y diseñadas, así como elemento de introducción y acercamiento a las lenguas extranjeras, previamente fundamentadas en el marco teórico. Durante la fundamentación teórica el juego será abordado con las distintas las posibilidades de desarrollo que ofrece al alumno de forma individual a nivel físico, cognitivo y emocional y como herramienta de integración social y cultural.

El juego también supone un medio muy útil para el profesorado, encontrando en el juego una herramienta para asumir las diferentes competencias exigidas a nivel curricular. En el juego los docentes encuentran una gran herramienta de observación y evaluación para conocer las fortalezas y habilidades del alumno y de una forma divertida poder proporcionar a los alumnos distintas herramientas y recursos para poder abordar necesidades y preocupaciones.

## **Marco teórico**

### **El juego**

#### **Reconocimiento legislativo:**

Las primeras referencias que se reconoce del juego en términos educativos se rememoran al siglo XIX. “La Institución Libre de Enseñanza fue quien introdujo en 1878 los juegos corporales en las escuelas” Payá (2008, pp. 8-78). En este momento surge en el continente europeo el movimiento de la Escuela Nueva, en búsqueda de realizar transformaciones revolucionarias en métodos y técnicas para acabar con la escuela tradicional. Dentro de esta revolución las instituciones pretendían mediante el juego complementar con actividades espontáneas y naturales los aspectos cognitivos presentes en aquel entonces.

No fue hasta la década de los ochenta y noventa, con la entrada de la LOGSE cuando el juego obtuvo un gran auge a nivel legislativo. Se profundizó con elementos referidos con el juego, como los objetos y material en cada escuela, favoreciendo la inclusión del marco constitucional para ser abordado como recurso didáctico, aunque la elección quedaba en manos de la planificación y toma de decisiones de los maestros.

Actualmente La importancia del juego durante esta etapa escolar es tan elemental que supone la base para algunos artículos del BOE. “Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social” (BOE 2020, p. 175). El BOE destina un bloque al movimiento y el juego dentro de sus contenidos a tratar. De cara al alumno busca “Confianza en las propias posibilidades de acción, participación y esfuerzo personal” (BOE 2020, p. 180). En el sexto artículo la figura del juego es una de las principales bases para desarrollar y asentar progresivamente el máximo desarrollo del niño o niña, además de ser resaltado como uno de los cuatro grandes principios que marcan el proceso de desarrollo y aprendizaje en concordancia con la observación, escucha activa y experimentación.

El gobierno español, a través de la Ley Orgánica de Educación 3/2020 29 de diciembre, resalta la importancia de impartir la adquisición de una segunda lengua extranjera en Educación Infantil. “Fomentar una primera aproximación a la lengua extranjera en los aprendizajes del segundo ciclo de la educación infantil, especialmente

en el último año” BOE (2020, p. 3). Asimismo, “Es necesario el desarrollo de actitudes positivas hacia la propia lengua y la de los demás, despertando sensibilidad y curiosidad por conocer otras lenguas. En la introducción de una lengua extranjera se valorará dicha curiosidad y el acercamiento progresivo a los significados de mensajes en contextos de comunicación conocidos fundamentalmente en las rutinas habituales de aula” (2020, p. 186). Mediante el juego, encontramos recursos y herramientas que nos permitan alcanzar estas premisas.

Otras grandes asociaciones como La UNESCO (1980) define al juego como un medio de aprendizaje de valores culturales en sociedad, siendo estos demostrados de manera simbólica. Además “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”. Declaración Universal de los Derechos del niño (1959, p 143). Esto nos demuestra que el juego siempre ha tenido un aspecto lúdico y de representación simbólica.

### **Relevancia y elemento didáctico en Educación.**

Numerosas observaciones y declaraciones han sido recogidas por diferentes personas pertenecientes a diferentes ámbitos como la filosofía, psicología, ciencia, profesorado etc. La influencia del juego está presente en múltiples aspectos de nuestro desarrollo. Para Ancín (1989) el juego resulta de vital importancia en el desarrollo personal y educativo debido a que en el juego se explora, observa, experimenta y comprende el mundo y los acontecimientos que hay alrededor y favorece el crecimiento y asegurando un gran potencial de forma espontánea.

En cuanto a las primeras referencias que se recogen acerca del juego como actividad cognitiva y analizado desde una manera psicológica es la teoría de Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo. Realizó un estudio donde tomó de base los ideales darwinistas acerca de que los seres y especies que mejor se adaptan al medio cambiante son las que sobreviven. Desde este punto de vista el juego es visto como un medio de preparación para la etapa adulta y la supervivencia, como ejempló comparó como el gato en su infancia juega con ovillos para posteriormente desarrollar la habilidad de cazar roedores en su etapa más adulta.

En cuanto a las investigaciones citadas antes podemos sacar varias visiones acerca de cómo enfocar la función del juego:

El juego destaca por su labor asociativa y por ello Melaine Klein (1929) consideraba esta actividad como el mejor medio de expresión. Estas teorías describen al juego como una actividad pura, donde no existe interés alguno. El jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza debido a su influencia anímica positiva. “El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo afectivo (emocional) del niño” (Reina 2009, p. 1). El juego espontáneo y libre favorece la maduración y el pensamiento creativo.

Erikson (1972), durante sus investigaciones enfocadas hacia el juego y su actividad terapéutica o de dominio de la realidad, definió al juego como una tarea interminable para los niños y una herramienta de preconfiguración, ya que en una dimensión espacio-temporal ficticia, plasma y moldea sus posibilidades y toma de decisiones futuras. Todas estas condiciones surgen gracias al proceso de socialización que propicia el juego, esto permite al niño el desarrollo de su personalidad. “El niño dramatiza el pasado, a menudo en forma encubierta, a la manera de los sueños, y comienza a dominar el futuro al anticiparlo en incontables variaciones de temas repetitivos” (Erikson 1972, p. 94-95). La teoría algo previa de Winnicott (1971) enfocaba el juego como la actividad central del individuo para la construcción como ser humano, ya que mediante la repetición y de forma lúdica favorece la socialización y la participación activa. Aunque hay niños que presentan un mayor deseo de participación que otros.

El juego es el principal medio para explorar y descubrir cómo funcionan las cosas. “El juego espontáneo y libre favorece la maduración y pensamiento creativo” (Reina, 2009, p. 1).

Aprovechando el factor lúdico, el juego en muchos casos se presenta de manera ficticia, donde es posible explorar y comprender el entorno social, cultural y natural, mientras formando y estableciendo sus propias ideas y visión acerca del mundo.

### **Características del juego:**

El juego es de vital importancia porque consigue una gran estimulación y potenciación de todas las habilidades y destrezas llegando a conseguir el desarrollo integral de los niños gracias a estímulos en el desarrollo.

La gran característica del juego es su atracción lúdica, reflejado en la realización de esta acción de manera innata en el ser humano. “Entre los 4 y 8 años, los pequeños juegan con

tanta naturalidad como comen y duermen” (Moyley 1990, p. 127). De esta manera se equipara la influencia del juego en las personas como acciones de necesidades básicas de subsistencia.

El juego, además de ser una característica natural del ser humano, es una herramienta que vital para poder desarrollar numerosas habilidades y características a lo largo de nuestra vida. “El juego es la actividad por excelencia de la infancia, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional durante la infancia. El juego es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse y esto es precisamente lo que hace el juego” (Garaigordobil y Fagoaga 2006, p. 18).

Para Castañer y Camerino (1992). Los aspectos motrices que engloban el esquema corporal son la temporalidad, la lateralidad, la coordinación, la espacialidad, la estructuración espacio temporal, el equilibrio y el ritmo. Llevar a cabo acciones como correr, saltar, gatear, deslizar, escalar, pinzar etc, son los principales medios potenciadores de estos aspectos, ya que mediante la motricidad gruesa y fina se alcanzan altas capacidades motrices básicas.

En el aspecto físico se pretende asegurar un desarrollo progresivo y estable de las diferentes partes del cuerpo, la adquisición de medidas de higiene o protección y realizar acciones que dotan de autonomía como abrocharse, aseo o vestirse. Brunner (1976) presta especial atención al profesorado con su teoría del andamiaje animando a realizar y respetar las acciones del juego y diferentes actividades para aumentar gradualmente las habilidades y destrezas de los alumnos para lograr autonomía futura.

En cuanto al desarrollo cognitivo, observar, manipular, explorar son algunas de las acciones para la obtención del conocimiento necesario para enfocar distintos puntos de vista, controlar las emociones y poder resolver problemas de la forma más eficiente posible. El juego favorece el aprender a aprender, el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje funcional. Groos (1889) etiqueta al juego de forma biológica e intuitiva con el argumento de que un gato juega con el ovillo para posteriormente desarrollar la habilidad de cazar ratones. Este ejemplo trasladado en la figura del ser humano, es que en la infancia simulamos cuidar bebés para ser capaces de realizarlo en el futuro. “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 que ha nacido” (Lee,1977, p.32)

Psicológicamente el juego favorece los procesos psicológicos básicos de autorrealización, toma de decisiones o crecimiento interior para así afrontar y adaptarse a los cambios y situaciones venideras en la vida.

Desde un punto de vista lingüístico, el juego se convierte en un arma potenciadora del lenguaje. “Expresar o comunicar es el acto con que el individuo pone de manifiesto sus intereses, gustos, sentimientos e ideas. La comunicación es en la sociedad un elemento básico e imprescindible para la convivencia con los demás” (Gutiérrez, 1997, p.17). Durante el transcurso se producen diferentes cambios y situaciones esporádicas con efectos sobre el estado anímico, normalmente expresadas de forma oral.

El juego tiene una alta repercusión afectiva. Los niños son capaces de demostrar empatía con el papel o rol que desempeñan junto con el resto de participantes de la situación, se consolida el autoconcepto y los niños empiezan a completar su personalidad. Según Goleman (2008), presentamos dos tipos de mentes: una que piensa y otra que siente, ambas distintas pero interconectadas e indispensables la una para otra, pero resulta necesario buscar el equilibrio ya que controlar los sentimientos resulta indispensable para realizar la toma racional de decisiones en cada momento.

El juego tiene gran influencia desde el factor sociológico. A través de ello, fluye la interacción con el resto de personas. Este factor se presenta de manera casi inevitable, y en estas situaciones se potencian valores como la empatía, respeto, cooperar o trabajar en equipo. Mediante el juego en muchas ocasiones se representan, las costumbres y tradiciones propias de la cultura o del lugar perteneciente, “En Educación infantil los niños van adquiriendo (“aprendiendo”) los modos de comportamiento habituales en su medio ambiente” (Zabalza 1987, p. 218).

### **El juego simbólico**

Esta modalidad de juego es la más común o recurrente durante la etapa de Educación Infantil, o al menos, así lo hacía presagiar J. Piaget (1923) en su teoría del egocentrismo, estableciendo el apogeo del juego simbólico entre las edades comprendidas de 2 a 7 años. Esta etapa la caracterizó por hacer el “como si”, es decir, la distancia que

hay entre el significante con respecto al objeto real para codificar experiencias, recordando imágenes gracias a la utilización de señas o símbolos de forma ficticia.

(Piaget, 1972 p. 41) a su vez, dividió el juego simbólico en dos etapas:

- Apogeo del juego simbólico: (2-4 años) es decir, durante la estancia preescolar y en los primeros cursos de la etapa de Educación Infantil. A los dos años el juego simbólico se caracteriza por ser egocéntrico, basado en simular acciones cotidianas con objetos. Durante el inicio de la etapa de 3 años el enfoque es distinto. Estas acciones son vistas desde una perspectiva adulta y se muestran reflejadas en juguetes y muñecos. Las escenas empiezan a ser simuladas de manera completa y de forma más compleja, gracias a la creación y al uso exhaustivo de la imaginación.
- Reciclo del juego simbólico (4-7 años). En esta etapa el símbolo tiende a ser menos egocéntrico, ya que las representaciones tienden a ser imitativas de la realidad. El contexto genera que el carácter formativo del juego influye para compartir el simbolismo del juego con el resto de compañeros.

### **El Juego como aprendizaje significativo y herramienta social**

A través del aprendizaje significativo se capacita al ser humano para enriquecer el significado a través de la experiencia, con una implicación lógica y afectiva. "El aprendizaje significativo concibe adquirir nuevos significados y, a la inversa, debido a que a través del aprendizaje significativo de nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo" (Ausubel y otros 1982, p, 48). Es decir, mediante el aprendizaje significativo se persigue aprender tras representaciones y el resto de acciones son dependientes y consecuentes de ello, asociando los diferentes significados a la representación de símbolos.

A través del juego se ocasionan múltiples vivencias y representaciones para analizar y extraer significados. "El juego como estrategia de aprendizaje ofrece al alumno la oportunidad de variar y enriquecer sus experiencias, concentrar su voluntad y su inteligencia, conocer sus limitaciones y potencialidades para la realización de determinadas actividades facilitando así su integración al medio que lo rodea" (Ausubel y otros 1982 p. 47).

“Jugar no es estudiar ni trabajar; pero jugando, el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (Ortega citado por Moreno, 2002, p.12). El juego se postula como una gran herramienta socializadora en la que la interrelación personal y la integración en grupo se desarrollan y complementan simultáneamente. El juego favorece situaciones de comunicación que ayudan a tener contacto con otros, realizar intercambios provocando el comienzo del desarrollo social.

El juego implica de manera constante los procesos de experimentación, sensación, acción y reacción. En consecuencia, durante nuestro desarrollo se convierte en un elemento de transmisión de costumbres y conductas sociales. Para Vygotsky “el juego es una realidad cambiante e impulsora del desarrollo mental del niño. El juego crea una zona de desarrollo próximo (ZDP), definida como la distancia entre lo que el niño es capaz de aprender y lo que realmente aprende. Distancia que se acorta cuando el niño dispone de los recursos necesarios, entre ellos las personas de su entorno (Cerdeira, 2020, p.11).

El proceso de iniciación y consolidación social se debe a diferentes circunstancias, siendo una de ellas el comienzo de actividades asociativas. El desarrollo de este tipo de actividades suele estar comprendido entre los 3 y 5 años de edad. Mediante estas actividades las criaturas establecen los primeros contactos con la realización de actividades paralelas, pero para interaccionar entre ellos, primeramente, es necesario el juego de manera individual durante sus primeros años de vida.

Durante el último curso en Educación Infantil y en su transición a la etapa primaria aumenta la realización de actividades competitivas, estableciendo interrelación con uno o varios compañeros enfocados todos a conseguir un mismo deseo u objeto de manera que establecen el respeto por una regla común.

El juego tiene una alta influencia sobre el alumnado debido a la condición de ser el ganador y la influencia sobre el juego “Hay tres causas como aspectos fundamentales de la convivencia social de las personas: competición, deseo de gloria e inseguridad” (Hobbes citado por Gutiérrez, 1997, p.20). En búsqueda de complementar las causas, se realizarán actividades cooperativas se plantean basados en la coordinación de grupos organizados en busca de un objetivo predeterminado. Estos juegos favorecen el contacto, vivencia y sacrificio desembocando en la adjudicación de un rol. Estas situaciones de juego pueden suponer un arma de doble filo, No conseguir el objetivo o lograr vencer al rival puede desembocar en situaciones de choque e incluso conflictivas, ya que hay altas

probabilidades de que aparezcan momentos de crispación, frustración y control de las emociones en el grupo. por lo que el enfoque de una actividad competitiva debe ser llevada con precaución. Un uso frecuente de juegos o situaciones competitivas requiere ser tratado de forma cuidadosa y no practicado de forma frecuente.

El propio Gutiérrez (1997) no concebía la involucración del individuo en sociedad sin la formación de un grupo previamente. Durante el proceso de formación del grupo el individuo consigue romper la dependencia familiar, desarrollar las capacidades físicas, cognitivas y sociales, consiguiendo y asentando sentimientos de seguridad, aceptación y confianza. Durante la formación del grupo se realiza el proceso de adaptación social y formación como persona activa en sociedad.

Los distintos grupos tienen características y funciones distintas y su funcionamiento está ligado a la armonía, interacción y formación personal de los miembros involucrados. Un grupo con un funcionamiento eficiente en estos factores genera una tendencia positiva y viceversa. Normalmente, cuanto más pequeño es un grupo, más probable es que sea mejor la socialización entre todos sus miembros.

### **Enseñanza del inglés mediante el juego**

Como hemos visto previamente, el juego tiene múltiples características positivas para ser abordado dentro de un contexto educativo. Para Michael y Chen (2005) el juego puede ser considerado una herramienta educativa viable en caso de aportar medios de prueba y un seguimiento progresivo.

A través de la opinión de Mei (2008) conocemos que la manera de la adquisición de la lengua inglesa era a un ritmo lento si lo comparamos con la actualidad y está condicionado por el uso excesivo de procesos memorísticos. En la actualidad encontramos que se han producido diversos cambios. Se conocen múltiples métodos y metodologías que ofrecen a los niños aprender de forma lúdica y siendo los protagonistas de su propio aprendizaje.

Desde el punto de vista docente debemos de poner a disposición herramientas para lograr la atención y motivación suficiente para que el alumnado obtenga fuerza de voluntad suficiente para aprender e involucrarse en la adquisición de una segunda lengua extranjera.

A través de la gamificación se consigue interrelacionar la adquisición del idioma con el juego. Gamificar requiere “el uso de mecánicas, componentes y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas” (Valda y Arteaga, 2015, p. 2). Además, Mena (2018) corrobora que la gamificación es eficaz en situaciones reales del aula a través de mecánicas de juego, con el fin de lograr metas compitiendo entre sí. Al tener que acaparar una serie de reglas en habla inglesa hay que interpretar una serie de vocabulario, expresiones... que los llevará a completar los retos mediante el juego y a su vez a aprender inglés. El uso de este tipo de metodologías en la etapa de Educación Infantil favorece la aparición de nuevos escenarios y con ellos nuevos desafíos que sean atractivos e interesantes para el alumnado.

### **El juego como aprendizaje cooperativo**

El aprendizaje cooperativo ofrece el beneficio de las múltiples interacciones sociales que se producen durante el juego. según la opinión de Palma, Loor, Santos, Bolívar (2018) mediante el juego educativo los docentes obtienen una herramienta potencial para valorar la importancia las necesidades educativas de los alumnos y reconocer la mejor manera de actuar con ellos.

El aprendizaje cooperativo consiste en el desarrollo de los alumnos mediante parejas y grupos mixtos y heterogéneos. Los alumnos colaboran conjuntamente en búsqueda de la consecución de tareas y actividades. De esta manera son participes de sus propios logros y también son involucrados en lo que logren el resto de sus compañeros.

Desde el punto de vista docente es necesario ajustar los patrones de la formación de grupos o parejas en función del contexto. La elección propia de los alumnos de la formación de los grupos genera un clima confianza y seguridad entre los miembros, pero hay que prevenir el riesgo de exclusión que esto conlleva. En la formación de grupos el docente debe supervisar que la realización de los grupos sea de la forma más homogénea posible, mezclando alumnos con diferentes aptitudes y habilidades de manera que se puedan enriquecer de esa interacción unos de otros.

### **Adquisición de Lengua extranjera en Educación Infantil. Contexto actual y surgir de las metodologías:**

El principal objetivo de las metodologías es asegurar que se permite el aprendizaje y desarrollo de competencias, además de asegurar que el alumno se desenvuelve

eficazmente en todos los ámbitos. Para ello hay que enfatizar y saber quién interviene y quién va a aprender, considerando elementos como el lugar de desarrollo y aspectos individuales como “la edad, las necesidades, la motivación, el acuerdo, las estrategias, la autonomía, el procedimiento, el estilo cognitivo” Guillén & Alario (2002, p. 146). Teniendo todos estos factores en cuenta, el profesor obtiene la seguridad de que el proceso de aprendizaje garantiza intervenciones seguras y concisas en todas sus áreas.

Las pautas metodológicas se consideran un elemento indispensable para el desempeño de las rutinas en la etapa de Educación Infantil siempre y cuando sigan un orden establecido sobre las tareas. Estas pautas deben ser nombradas y reconocidas, de manera que sean familiares para todos y cada uno de los alumnos.

Como se mencionó previamente, el juego es una herramienta para favorecer un proceso de aprendizaje activo. Para la involucración en las aulas es necesaria la planificación de las metodologías activas, debido a que “Las metodologías activas son aquellas que requieren que los alumnos lleven a cabo actividades que estimulen su aprendizaje. Actividades, en las que el alumno debe de estar implicado de manera activa. El énfasis reside en el reconocimiento y exploración de las habilidades y destrezas del alumno, en su sistema de valores, sus procesos mentales, su forma de pensar y su capacidad para expresarse” (Del Castillo, 2018, p.12).

La adquisición de una segunda lengua se ha vuelto indispensable en la sociedad actual y de vital importancia para las generaciones. Por ello, en la entrada del siglo XXI se produjeron cambios legislativos y las visiones que defendían la adquisición de una segunda lengua fueron muy reforzadas. Para hacer frente a la legislación del Marco Común Europeo de 2001 se elaboraron diferentes metodologías buscando ser las más completas y eficaces posibles. Efecto de ello fue la creación del CLIL (Content and Language Integrated Learning) con el fin de que los alumnos encontrasen estímulos positivos, facilitando el desarrollo de un aprendizaje activo a través de la experimentación directa con el idioma, buscando el cómo y el para qué de las lenguas extranjeras, dejando de lado la simple retención del conocimiento y que el principal objetivo sean únicamente la lengua y los contenidos. Por este motivo se intentó adaptar el CLIL en el país con su implementación en el currículum, considerando el efecto que provoca el contexto escolar, además de consolidar su práctica, desarrollo y evaluación en lenguas extranjeras de manera nacional e internacionalmente.

Parte del profesorado actual no dispuso de una base suficiente para cubrir la materia y se han visto envueltos en un proceso de adaptación a la nueva situación en la enseñanza. “Lo malo es que muchos profesores no están bien preparados para todas las materias. Y a la hora de evaluar te protesta todo el mundo: los padres, porque no les parece una evaluación exigente, nunca te apoyan, porque a ellos nunca les evaluaron en inglés” (Candelaria Ramos, 2022, n.p). Las exigencias sobre el profesorado son muy elevadas, condicionado por la rápida inclusión de las lenguas extranjeras, que ha generado incertidumbre y preocupación entre las familias, que temen no poder ayudar o evaluar a sus hijos.

Desde un punto de vista del lenguaje, se anima desde la docencia a usar la modalidad motherese. Esta modalidad trata de encontrar y establecer patrones que faciliten la comprensión del niño para enfatizar frases o palabras, su tono de voz, modulándolo en función del objetivo a medida que los niños ganan en competencia oral y autonomía expresiva. Se debe contextualizar la situación y asegurarse de que los alumnos han entendido la idea, sin la necesidad explícita de asegurar si han entendido todas y cada una de las palabras. Si es necesario, durante el proceso se ha de acompañar con recursos lingüísticos, apoyo oral y visual. Como docentes se deben generar oportunidades para que los alumnos puedan interactuar, ya sea de manera verbal o no, sin dejar de lado la importancia decisiva y necesaria que tiene el papel lingüístico de los maestros.

Como maestros debemos proporcionar elementos de apoyo como el contenido o la organización del aula, con niveles adecuados a modelos de lengua y esperar con paciencia la respuesta desde el otro lado. También, debemos respetar el uso o cambio a la lengua materna si es pertinente, acudiendo a fórmulas de corrección de errores de manera indirecta y positiva, buscando antes satisfacer logros que mostrar carencias.

Otra de las metodologías más comunes, respaldadas y utilizadas por muchos de los docentes de Educación Infantil dentro del periodo del lenguaje es el Total Physical Response (TPR). Para Frost, R. (2004) la manera de comunicación entre familiares e hijos es “language-body-conversation” es decir, los hijos pueden responder de manera física a sus padres incluso sin necesidad de recurrir a una contestación verbal. A pesar de las dificultades en el habla, el niño almacena sonidos y competencias gramaticales suficientes para empezar a pronunciar de manera espontánea. Esta práctica resulta muy efectiva en aulas del centro rural, ya que la mayoría de los alumnos acostumbran a tener un círculo

social con mayor presencia adulta y un contexto de oportunidades de ocio más limitadas de las que pueden disponer niños que residen en ciudades.

Vigotsky, L. (1931) defiende que el lenguaje es la base del pensamiento y que el desarrollo próximo está ligado al aprendizaje que el niño descubre por sí mismo hasta el momento en que un adulto proporciona ayuda.

Bruner y Wood, D. (1976) con su teoría del andamiaje ensalzan la idea de que la construcción del conocimiento parte de quien lo instruye y mediante las estrategias usadas el instructor será el encargado de facilitar el proceso al aprendiz. Esta figura en educación se traslada al maestro y a su figura se atribuye un valor encomiable debido a su influencia e importancia.

En 2012, condicionado por la especial relevancia de la búsqueda de la adquisición de la segunda lengua extranjera, surge el proyecto Comenius, que tomó como base el estudio ELIAS (Early Language and Acquisition Studies) de Zanón (1992). Este estudio estaba primeramente planificado para la etapa de educación primaria, pero para el proyecto Comenius ya se obtienen evidencias de que su desarrollo puede ser igualmente eficaz en educación infantil.

Reforzando la visión europea de promover la movilidad y cooperación entre centros educación en campos de Educación infantil, primaria y secundaria. Beltrán Llavador (2015) propuso seis ideas en búsqueda de fortalecer y mejorar el proyecto donde el profesorado es el eje vehicular y su figura se torna imprescindible. Asegura que los alumnos reciben input variado de dicha lengua. Para ello se antoja imprescindible acompañar con acciones las explicaciones pertinentes y un uso adecuado de la pronunciación de manera eficaz adaptado al contexto. Usos como dramatizaciones, rimas o el dominio de la gesticulación aseguran un modelo vivo y resultados que se verán reflejados en un “eco” adulto en lengua inglesa.

Este trabajo está refutado con pautas e ideas que están basadas principalmente en la concepción constructivista y la teoría sociocultural de Vygotsky debido a que tiene en cuenta la madurez y el desarrollo psicológico del individuo y múltiples aspectos de su persona (interés, edad, motivaciones, necesidades, expectativas, necesidades o valores). La idea requiere un enfoque desde un punto de vista afectivo, porque influye en interacciones, especialmente con su entorno. “El pensamiento no se expresa simplemente en palabras, sino que existe a través de ellas” (Vygotsky, 1973, p.95). De esta forma se

produce la consolidación de procesos morales, sociales e intelectuales condicionados por la cultura. Según el propio Vygotsky (1979), elementos como memoria, pensamiento y lenguaje conforman estos procesos psicológicos, afirmando las relaciones existentes entre el desarrollo, el contexto y el aprendizaje, siendo el lenguaje el vínculo mediador en la formación y desarrollo de funciones psicológicas superiores.

El enfoque en que se basa la planificación de actividades está basado en la teoría cognitiva de Bruner. Bruner (1966) defiende que los niños dominan una serie de capacidades cognitivas para posteriormente empezar a hablar, recalcando la importancia de las condiciones y el contexto para el desarrollo del lenguaje. Esto deriva a que los niños se expresan cuando el contexto genera una situación conflictiva y problemática que requiere de solución.

La teoría del condicionamiento operante de Skinner (1957), catalogada como tradicional ya que su base es la conexión estímulo-respuesta-refuerzo donde la principal manera de entender es por imitación y reproducción de lo que escuchan, es un método donde los alumnos actúan de manera mecánica y repetitiva ante las explicaciones. Esta teoría sirve como un recurso útil y en ciertas situaciones necesario para algunos alumnos a la hora de entender y solventar algunas situaciones en ciertos contextos o necesidades, especialmente cuando el alumnado transmita una sensación de revolución o distracción en un mayor grado a lo habitual.

## **Propuesta de intervención**

### **Temporalidad**

La propuesta de intervención está basada en actividades que componen una sesión final asociada a diferentes contenidos tratados en una clase de Educación infantil de 3 años. Las sesiones servirán de actividad especial para cerrar la unidad didáctica y como un instrumento de evaluación para dichas unidades didácticas.

Cada sesión será realizada cada tres viernes, ya que es el tiempo estimado de cada unidad didáctica. Las sesiones se realizarán en el momento posterior al recreo, ya que los alumnos suelen regresar a sus clases con un gran desfogue físico, favoreciendo la capacidad de atención durante el desarrollo de las sesiones. Cada unidad didáctica consta de 5 sesiones, la duración estimada entre 45 y 50 minutos, respetando las rutinas de

entrada y de cierre de que se llevan generando desde el inicio de curso. Las sesiones servirán como un instrumento de evaluación para dichas unidades didácticas.

## **Contexto**

Para la planificación de las sesiones he tenido en cuenta al alumnado de mi estancia en un colegio localizado en Medina de Rioseco y está involucrado en un programa bilingüe, de manera que en Educación Infantil ya se desarrolla el aprendizaje y adquisición de la lengua extranjera inglés, dedicando una asignatura exclusiva a la docencia en lengua inglesa, a mayores las actividades relacionadas con la psicomotricidad también son llevadas a cabo mediante la lengua inglesa.

Este colegio cuenta con la presencia de múltiples alumnos de localidades que cuentan con una población muy escasa, por lo que su presencia en el colegio es el único momento rutinario donde pueden establecer interacciones y realizar actividades con individuos de edades similares.

## **La clase**

Las sesiones están planificadas para llevarse a cabo en un aula del primer año de Educación Infantil, es decir, para llevarse a cabo con alumnos de 3 y 4 años. En la clase hay 14 estudiantes, distribuidos en 9 alumnos y 5 alumnas. Cabe destacar que un alumno proviene de la pequeña localidad de Palacios de Campos, una localidad inferior a los 100 habitantes. Otro alumno llegó al colegio con un diagnóstico que atisbaba problemas motores. Además, hay la presencia de una alumna de nacionalidad brasileña.

## **Rutinas**

El comienzo de cada sesión se realizarán tres actividades con el fin de que con el paso del tiempo se conviertan en rutinas iniciales para los alumnos. Las distintas actividades que se llevarán a cabo son:

- Saludar de manera individual a los miembros de clase, enfatizando su nombre, esperando la respuesta con un “hello teacher”.
- Reproducción canción “Hello song”.
- Aparición de la mascota: Al inicio de la clase, el profesor esconderá una bolsa que contiene la mascota y los diferentes contenidos a tratar en clase en algún lado de la clase. Tras realizar saludos a cada uno de los alumnos, se realizará la

presentación de la mascota. Los alumnos nombrarán o señalarán sitios donde creen que la mascota puede encontrarse. El profesor señala lo que los alumnos están diciendo mientras pregunta en habla inglesa si se encuentra en esa zona señalada, jugando con las emociones, preguntando de forma entusiasmada y mostrando rostros tristes al ver que no está. En un momento dado se señalará el lugar del bolso y se mostrará la mascota con un tono alto y feliz.

En las actividades introductorias vemos que la mascota está presente en cada una de las actividades. Con el uso de la mascota se trata de favorecer la inteligencia intrapersonal e interpersonal, adquiriendo hábitos de cortesía y responsabilidad. Además, facilita la adaptación del alumno al entorno escolar.

Las flashcards contienen imágenes coloridas, normalmente animadas, del contenido y vocabulario específico que se utilizarán durante las sesiones. Las flashcards serán un elemento rutinario en las sesiones, primeramente, a modo introductorio y en las sesiones posteriores tendrán la función de elemento recordatorio. Estas serán mostradas una vez acabada la bienvenida y la presentación de los alumnos.

La cantidad de flashcards introducidas durante las primeras sesiones serán entre 4 y 6 elementos. Durante las sesiones posteriores el enfoque de los contenidos a tratar será consolidados y adquiridos en relación a los contenidos dados. En caso de introducir elementos introductorios nuevos, deberán ser mínimos para no alterar los procesos de adquisición previos.

- Primeramente, se mostrará y se señalará la flashcard. Si la respuesta dada es en castellano, se reforzará si es de forma correcta y se dirá la palabra en lengua inglesa.
- Posteriormente se volverá a mostrar la flashcard y se irá mostrando desde una zona cercana al suelo hasta llegar a ser mostrada a la altura de la cabeza, de manera que los alumnos empezarán a mencionar la palabra desde un tono bajo terminando con un tono de voz más ruidoso.

Rutina final. En función del contexto, se reproducirá y se cantará la canción Goodbye song. De manera simultánea nos despedimos con el gesto corporal de la mano para reforzar el mensaje.

Otros recursos: Reproducir o cantar “Clean up song” para recoger el material utilizado.

## **Metodologías de las sesiones**

La planificación de las sesiones está basada en teoría sociocultural de Vygotsky, citada previamente. Esta teoría es escogida debido a su flexibilidad y adaptación a condicionantes por la cultura y contexto. La teoría sociocultural busca consolidar procesos morales, sociales e intelectuales.

Siguiendo los ideales de Vigotsky, L. (1931), el lenguaje es la base del pensamiento ya que el desarrollo próximo está ligado al aprendizaje que el niño descubre por sí mismo hasta el momento en que un adulto proporciona ayuda. De esta manera se pretende limitar la intervención del adulto en el desarrollo de actividades, favoreciendo que los alumnos sean autosuficientes, fomentando la autonomía personal del alumnado a través de experiencias para así conseguir alcanzar objetivos como la cooperación, mejoras en el desarrollo físico y social y mejoras en las habilidades del lenguaje.

Para el apartado lingüístico, la interacción docente-alumno está basada en la técnica motherese y el Total physical response–TPR (previamente citadas).

La unidad didáctica consta de 5 sesiones, con una duración comprendida entre 45 y 50 minutos, respetando las rutinas de entrada y de cierre de que se llevan generando desde el inicio de curso. Cada sesión será abordada al final de cada unidad didáctica. Las sesiones servirán de actividad especial para cerrar la unidad didáctica y como un instrumento de evaluación para dichas unidades didácticas. Las unidades didácticas serán desarrolladas en el periodo estimado de tres semanas, por lo que cada sesión será realizada cada tres viernes.

### **Sesión 1: Colores**

La primera unidad didáctica planteada para los alumnos en habla inglesa hará referencia a los colores. Este tipo de contenido es tratado con frecuencia debido en los primeros contenidos didácticos en el lenguaje en habla materna, por lo que de esta manera encontramos una base para establecer conexión directa entre ambos idiomas. Además, los colores sirven de herramienta introductoria para la mascota de clase debido a sus característicos colores (Anexo 1, imagen 1). Los colores facilitarán el desarrollo y contenido de sesiones posteriores.

Tiempo (estimado)	Grupo	Actividad	Recursos
10 minutos	Clase en conjunto, de manera grupal e individual	Rutina de inicio de clase	Medio audiovisual para la reproducción de canciones. Mascota referida a inglés.
2 minutos	General	Presentación de la mascota de clase	Aparición de la mascota de clase
5 minutos	Individual	Presentación de las flashcard referidas a las manchas de colores	flaschards
4 minutos	Individual	Archie dice: Saltar sobre el aro de la flashcard correspondiente, marcado por la flashcard	Marioneta: Archie Flashcard colores.
5 minutos	Individual	Aplasta topos de colores	Ordenador, Wordwall
3 minutos	Individual y grupal	Archie dice:	Archie
5 minutos	Individual	Caja de colores	Caja de cartón, papel de color
2 minutos	Grupo	Goodbye song	

**Objetivos:**

- Percepción de colores primarios o complementarios.
- Reconocer las propiedades de los objetos a través de la experimentación: Color, tamaño, material.
- Discriminar y asociar objetos según sus colores.
- Demostrar confianza y liderazgo en la toma de decisiones.
- Respetar el turno de los compañeros y su espacio.

## **Descripción:**

La sesión comienza con la asamblea rutinaria y la presentación de la mascota de clase. En este caso, durante la presentación de Archie el profesor realizará señas de especial atención en los colores que presenta Archie (Anexo 1, imagen 1). De esta manera, señalando las diferentes figuras y colores obtenemos interacción por parte de los alumnos. Posteriormente, para complementar los colores de la mascota se presentan las flashcards de los colores (Anexo 2, imagen 3). Para asegurar la adquisición del vocabulario, se colocará cada una de ellas detrás de un aro, donde el estudiante se situará en función de la flashcard correspondiente al aro y las indicaciones citadas por la mascota.

Aprovechando que las diversas mesas y sillas disponibles, los alumnos en el aula son de diferentes colores, se jugará a un Archie dice. Los alumnos irán a formar un círculo en correspondencia con el color citado. También podrán mostrar o señalar cualquier otro objeto que reconozcan o vean relacionado y que sean accesibles para ellos.

En el aplasta topos, los alumnos acudirán de uno en uno, según el orden en el que se encuentren sentados, asociando al color que poseen los topos según la indicación que cita aleatoriamente la App Wordwall. Por ejemplo, si la app muestra un cartel con la mancha de color rojo, los alumnos deben de clicar sobre los topos que aparezcan con el casco de ese color. En la última actividad se dispondrá de cuatro cajas de cartón que tendrán una silueta de color distinto al resto (pegada en el centro de la misma). Los alumnos escogerán materiales asociados al color de las etiquetas de cada caja para depositarlo en la caja correspondiente.

## **Sesión 2: Comida:**

Esta unidad didáctica está basada en reconocer los alimentos y sus características. La segunda sesión corresponde aproximadamente con el cambio de estación de verano a otoño, donde se producen diferentes cambios, en especial en la adquisición de alimentos como frutas y verduras. De esta manera, acercamos los alumnos a entender su entorno más próximo, relacionando y entendiendo los cambios de estaciones y los efectos naturales que conllevan. Además, esta actividad sirve como herramienta para crear bases de hábitos alimenticios saludables.

Esta sesión también permite al docente incluir en sus explicaciones y análisis los colores previamente adquiridos, encontrando un nexo de unión directa entre las diferentes

sesiones. De esta manera, los alumnos enlazan contenidos en base a otros previamente consolidados.

Tiempo (estimado)	Grupo	Actividad	Recursos
8 minutos	Clase en conjunto, de manera grupal e individual	Rutina de inicio de clase	Medio audiovisual para la reproducción de canciones.  Mascota referida a inglés
2 minutos	General	Presentación de la mascota.	Aparición de la mascota de clase
5 minutos	Individual	Presentación flashcard referidas a alimentos	Flaschards
17 minutos	Individual y grupal	Los restaurantes de la clase	Menús, cubiertos, juguetes comida
12 minutos	Individual	Brocheta frutal	Fruta y brocheta
2 minutos	Grupo	Goodbye song	

Objetivos generales:

- Reconocer las frutas y verduras como elementos saludables.
- Identificar partes y características de frutas y verduras.
- Promover buenos hábitos de higiene y rutina alimenticia con frutas.

Objetivos específicos:

- Adquirir hábitos alimenticios.
- Interés por diferentes frutas y verduras.
- Indagar y explorar en su entorno más cercano, en especial si son alumnos de zonas rurales.
- Identificar los diversos colores de las frutas y verduras.
- Observar, manipular y clasificar los diferentes frutos.
- Explorar con los diferentes sentidos.

Expectativas
<p>Todos los alumnos deben:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetar el turno de los compañeros.</li> <li>• Responder a la mayoría de preguntas según sus gustos personales.</li> <li>• Mostrar autonomía en la toma de decisiones.</li> <li>• Completar las dos brochetas.</li> <li>• Participar en la limpieza de la clase al final de la sesión</li> </ul>
<p>La mayoría de los alumnos deben:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Simular el pago correspondiente ajustando la cantidad necesaria, llegando a contabilizar hasta el número 5.</li> <li>• Completar la brocheta siguiendo la seriación correspondiente.</li> <li>• Ingerir o al menos probar alimentos de la brocheta.</li> </ul>
<p>Algunos alumnos pueden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Simular el pago pudiendo llegar a contabilizar hasta el número diez.</li> <li>• Reconocer el orden de la seriación y completar la brocheta sin la necesidad del apoyo verbal del adulto.</li> <li>• Ayudar a sus compañeros a sumar cantidades u ordenar seriaciones</li> </ul>

**Descripción:**

Esta actividad está programada para ser realizada sufrirá adaptaciones para intentar ser desarrollada en una sesión previa al recreo. En caso de no tener esa accesibilidad, será realizada en las sesiones habituales programadas, es decir, los viernes.

Para la realización de esta sesión, las familias serán informadas previamente, con unos días de alteración, abriendo las puertas a algunas sugerencias o condiciones que requieran los alumnos y avisando del momento de la ingesta o de la entrega de las brochetas, ya que pueden ser utilizadas como almuerzo o ser un condicionante para las rutinas o el menú que las familias deciden realizar.

La sesión comenzará con la presentación rutinaria del docente con sus alumnos, con su pregunta individualizada y posteriormente la presentación de la mascota.

Se mostrará a los alumnos flaschards con diferentes comidas. (Anexo 2, imagen 2), Para reforzar la adquisición del conocimiento.

En la actividad “el restaurante de la clase” (anexo 2, imagen 5) con el material disponible de clase, se simulará la situación de una cocina. El docente tendrá el papel de cocinero, mientras que los alumnos harán de comensales. ¿El docente mostrará los alimentos y realizará el patrón de realizar preguntas con “Do you like?” de manera que los alumnos responderán con un “Yes I do” o “No I don’t” en función de sus gustos. El profesor etiquetará un valor al alimento que asocie al alumno, acompañando de manera visual la cantidad de bolas que tendrán que depositar para conseguir el alimento. Esta actividad se irá realizando de manera individualizada (anexo 2, imagen 6).

En la última actividad, el alumno dispondrá de un plato con 18 trozos de frutas variadas y troceadas. Se realizarán dos brochetas de frutas, con tres elementos frutales distintos en cada una de ellas y se completarán siguiendo una seriación con los alimentos que serán explicados, visualizados en la pizarra para acompañar el proceso.

Se terminará con la reproducción de “Clean up song” de forma simultánea a la limpieza del material utilizado canción rutinaria y se concluirá con “Goodbye song” mientras se realiza la ingesta de las brochetas, ubicadas en la zona indicada para su mantenimiento y traslado posterior.

### **Sesión 3: El cuerpo humano**

En base a los alimentos y los hábitos alimenticios previamente adquiridos, obtenemos una base para explicar las diferentes partes del cuerpo. Esto nos permite conocer las diferentes partes y funciones de nuestro organismo y las consecuencias de nuestras acciones sobre nuestro propio cuerpo. Además, esta unidad didáctica favorece el contexto para llevar a cabo múltiples actividades que favorecen la interacción social, pero en especial actividades de desarrollo motriz y físico.

#### **Objetivos:**

- Reconocer e identificar las diferentes partes del cuerpo.
- Establecer interacciones entre los distintos compañeros de clase, respetando las elecciones de las parejas formadas.
- Conocer cualidades de alimentos positivos o negativos para nuestro propio cuerpo.
- Iniciar el proceso de empatizar, desprendiendo paulatinamente la visión egocéntrica.

- Adquirir y mejorar destrezas y habilidades en la motricidad gruesa. Evolucionar en factores como la coordinación y equilibrio.
- Progresar la coordinación rítmica según la melodía de las canciones.

**Secuencia:**

Tiempo (estimado)	Grupo	Actividad	Recursos
12 minutos	Clase en conjunto, de manera grupal e individual	Rutina de inicio de clase	Medio audiovisual para la reproducción de canciones.  Mascota referida a inglés.
5 minutos	Individual	Bailar la canción "Head, shoulder knees and toes"	Reproducción audiovisual de la representación del baile
3 minutos	Grupal	Archie dice	Marioneta: Archie
5 minutos	Parejas	Baile de nuevo "Head, shoulder, knees and toes" enfrente del compañero asignado	Reproducción: audiovisual de la representación del baile
5 minutos	Parejas	Archie dice	Archie
10 minutos	Individual	Cuido mis dientes	Flashcards dientes
2 minutos	Grupo	Goodbye song	Reproducción audio

**Expectativas:**

Expectativas
Los alumnos deben: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguir los comandos dictados.</li> <li>• Colaborar con su pareja.</li> </ul>

- Bailar la canción de forma autónoma.
- Reconocer las emociones reflejadas en los rostros

La mayoría de los alumnos deben:

- Identificar las partes del cuerpo que Archie dice, aunque sea por imitación.
- Al final de la sesión, consiguen señalar las distintas partes del cuerpo siguiendo una secuencia.
- Llegar a establecer coordinación con su compañero durante el baile.
- Clasificar los alimentos en las categorías de saludables o no saludables

Algunos alumnos pueden:

- Al final de sesión, seguir la canción señalando las diferentes partes del cuerpo, durante los diferentes ritmos.
- Coordinar y guiar a su compañero durante la coreografía de la canción.
- Reconocer y pronunciar el nombre de todos los alimentos en lengua inglesa.

### **Descripción:**

Para el desarrollo de esta sesión se seguirá la secuencia de la lección. La lección tendrá una duración estimada entre 35 y 40 minutos, respetando las rutinas de entrada y de cierre de que se llevan generando desde el inicio de curso.

Durante el desarrollo de las rutinas se aprovechará la presentación de Archie para ir saludando de manera individual a todos y cada uno de los alumnos, y lo hará tocando diferentes partes del cuerpo. Ejemplo: Mano, cabeza, nariz.

Seguidamente nos disponemos a bailar la canción “Head, shoulder, Knees and toes”, mientras los alumnos señalan la parte del cuerpo indicada. Se reproducirá una segunda vez si los alumnos lo desean. De esta manera la adquisición de los conocimientos se verá reforzada, además de esperar progresos en coordinación a nivel corporal y a nivel rítmico, siguiendo la melodía de la canción

Posteriormente Archie nombrará una parte del cuerpo y los alumnos deben señalar esa parte del cuerpo sobre si mismos. Primeramente, la mascota solo nombrará la palabra y repetirá esta misma dos veces. En esta segunda ocasión, se señalará sobre Archie la parte del cuerpo que corresponde, para ayudar a identificar cual es la parte del cuerpo que está citando. Estas secuencias se repetirán posteriormente con un compañero, simulando que es un espejo y las partes del cuerpo citadas por Archie serán señaladas en el

compañero correspondiente. De vez en cuando se ordenará el cambio de parejas, favoreciendo la interacción y relación entre los distintos compañeros.

Para finalizar, se realizará una breve explicación, añadiendo boca y dientes como elementos de parte del cuerpo. En la explicación el profesor entona y abre demasiado la boca cuando pronuncia esta palabra. De esta manera también se muestra la dentadura, con el fin de conseguir que el alumnado entienda el significado de las palabras citadas.

Después de esto. El docente muestra de dos siluetas de dientes. Durante la explicación el profesor enfatiza en cómo está el rostro que los dientes reflejan, de manera que la cara sonriente representa la comida saludable y la cara triste la no saludable. Para ello, a los alumnos obtendrán stickers de comidas, previamente conocidas en las sesiones previas. Los alumnos depositaran sus alimentos en función de si son saludables o no para nuestros dientes y organismo (anexo 4, imagen 11 y anexo 4, imagen 12). Con esta actividad conseguimos enlazar los contenidos lingüísticos de esta unidad con el vocabulario previamente adquirido en la sesión de los alimentos. Cuando la decisión tomada sea errónea, el profesor preguntará al resto del alumnado si está de acuerdo con, garantizando que las propias correcciones sean realizadas por ellos mismos siendo participes de su propio aprendizaje.

#### **Sesión 4: Actividades de fantasía.**

A partir de las actividades físicas previamente conocidas y realizadas, esta sesión está destinada en realizar actividades que potencien el desarrollo motor y las habilidades sociales de los alumnos, además de implementar diferentes estilos de juegos, como el aprendizaje cooperativo o juegos de rol y simulación. En esta sesión también se pretende potenciar la imaginación e incentivar el gusto por la lectura sobre el alumnado.

#### **Objetivos**

- Seguir y comprender el relato de la historia.
- Colaborar con la pareja y con los compañeros para lograr el objetivo final.
- Identificar su insignia.
- Asociar y conocer personajes relacionados con elementos fantásticos.
- Realizar el circuito motriz de forma autónoma.

Tiempo (estimado)	Grupo	Actividad	Recursos
10 minutos	Clase en conjunto, de manera grupal e individual.	Rutina de inicio de clase	Medio audiovisual para la reproducción de canciones.  Mascota referida a inglés.
5 minutos	Individual	Presentación de las flashcard de elementos de fantasía	Flaschards
7 minutos	Grupal	Lectura libro de fantasía.	Libros físicos complemento audiovisual.
2 minutos	Individual y grupal	Presentación disfraz pirata y mapa del tesoro (Gymcana)	Disfraz pirata. Mapa físico y virtual.
5 minutos	Individual	Llegada a isla: Circuito de obstáculos	Recursos motrices (aros, rulos, sillas del aula, simulación pirata y fondo de mar)
5 minutos	Pareja	Encuentro mi insignia	Flashcards
2 minutos	Grupal e individual	Rescato a los secuaces	Sillas, picas, aros
5 minutos	Parejas	Reconozco mi personaje	Flashcards, Documento PDF
5 minutos	Individual y grupal	Goodbye song y entrega recompensa final	Material de recompensa

			(piruleta o chupa chups)
--	--	--	--------------------------

Expectativas
<p>Los alumnos de los alumnos deben:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguir la historia.</li> <li>• Asociar y conocer personajes fantásticos.</li> <li>• Seguir los comandos dictados.</li> <li>• Ayudar al resto de compañeros.</li> <li>• Aceptar la elección de su pareja.</li> <li>• Identificar su insignia.</li> <li>• Realizar de forma autónoma el segundo circuito motriz.</li> </ul>
<p>La mayoría de los alumnos deben:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cooperar con su compañero de la pareja</li> <li>• Reconocer y encontrar su flashcard.</li> <li>• Realizar de forma autónoma el primer circuito motriz.</li> <li>• Reconocer su insignia gracias a sus características, consiguiendo discriminarla de los demás.</li> </ul>
<p>Algunos alumnos pueden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar preguntas sobre la historia.</li> <li>• Reconocer, identificar y diferenciar todas las flashcards.</li> <li>• Avisar a la profesora o a un alumno de la adquisición errónea de una flashcard.</li> </ul>

### **Descripción:**

La actividad comenzará con la rutina establecida en la asamblea y la presentación en flashcards del contenido de la nueva sesión, dedicada a libros de aventura y fantasía (Isla, pirata, barco, hada, caballero, rey, reina o tesoro). Para enlazar los contenidos se narrará la historia referida a los temas previamente narrados. Esta actividad servirá como actividad introductoria para explicar la gymkana que se llevará a cabo. El profesor se disfrazará de pirata (Anexo 3. Imagen 10). Sacará un mapa físico, complementando con otra demostración del mismo de manera virtual, obteniendo mayor clarividencia visual para los alumnos. Estos mapas explican la misión que tienen los alumnos para poder

resolverlo entero, ya que al final del mapa se señala un cofre del tesoro (Anexo 3, imagen 8) que guardará una recompensa para cada uno de los alumnos.

Previamente al inicio de la gymkana, los alumnos serán desplazados al inicio del pasillo. La gymkana empezará con una prueba física, llamada “la llegada a la isla”. Durante esta actividad, se colocarán aros y elementos motrices servirán como “puentes” y elementos de supervivencia (Anexo 3, imagen 7). De esta forma el suelo del pasillo asume el rol de mar, piratas y tiburones, además de arenas movedizas.

Superada la primera prueba, llegarán a un aula, que nos aseguraremos que previamente va a estar vacía para la realización de la actividad. En esta aula se situarán diferentes flaschards. (Anexo 1, imagen 4). La actividad será realizada en parejas que estarán formadas previamente, buscando que sean complementarias según las características de los alumnos de la clase. El pirata ordenará a cada una de las parejas encontrar una de las flashcards que están distribuidas por el resto de la clase. El docente comprobará que las respuestas y elecciones sean las previstas e indicadas. En el caso de las parejas que han encontrado flashcards distintas a las indicaciones asignadas tendrán un nuevo circuito. En este circuito el docente tendrá el rol de simular el pirata. De manera que para los alumnos tendrán que completar un circuito motriz para librarse del pirata, simulando las historias de fantasía previamente relatada (Anexo 3, imagen 9). En este circuito los alumnos caminan sobre sillas evitando caer al suelo, siendo de nuevo el mar. El resto de sus compañeros, desde los laterales, ofrecerán picas o recursos para ayudar a mantener el equilibrio y que todos pasen a la siguiente ronda, asegurando la inclusión social y la participación de todos los alumnos en las diferentes actividades.

La última actividad trata de encontrar la insignia correspondiente. La actividad se realizará de nuevo en el aula de la clase. El pirata dictará funciones en función de las diferentes características de la flashcard, como puede ser formar una seriación o completar una serie. Se proyectará un documento que servirá de apoyo visual para los alumnos. La pareja que reconozca su insignia y la deposite según la instrucción dada se le hará la entrega de un número. Este número será uno de los que conforman la clave secreta para abrir el tesoro. (Anexo 3, imagen 9). Durante esta pequeña actividad final el “pirata” jugará y demostrará las distintas emociones, se mostrará entusiasmado cuando muestre el tesoro, mostrará avaricia asegurando que es de su pertenencia, se mostrará sorprendido cuando al levantarlo vea el código y representará estar apenado cuando haga entrega del cofre a los alumnos.

Para terminar la sesión a ritmo de “goodbye song”. Los alumnos depositarán su recompensa en las mochilas o sitios correspondientes mientras se preparan para la actividad siguiente.

## Sesión 5: Transportes

Esta última sesión será realizada previamente a las unidades didácticas navideñas. Se introducirán los elementos de transporte, explicando las funciones de cada uno y los medios a utilizar relacionándolo con elementos que hayan conocido previamente en historias de fantasía, debido a múltiples contextos y situaciones simuladas en tierra, mar y aire. Además, este contenido permite a los alumnos concebir mejor el medio que los rodea, ya que está presente de manera recurrente en la mayoría de ellos, en especial en el alumnado de zonas rurales.

### Secuencia:

Tiempo (estimado)	Grupo	Actividad	Recursos
10 minutos	Clase en conjunto, de manera grupal e individual	Rutina de inicio de clase	Medio audiovisual para la reproducción de canciones.  Mascota referida a inglés.
2 minutos	General	Presentación de la mascota de la clase	Aparición mascota de la clase
5 minutos	Individual	Presentación de las flashcard referidas a medios de transporte	flaschards
4 minutos	Individual	Archie dice: Saltar sobre el aro de la flashcard correspondiente	Marioneta: Archie Flashcard medios de transporte

2 minutos	Individual	Circuito marcado y obstáculos (moto)	Cintas, picas
5 minutos	parejas	Cuidado que paso	Aro
5 minutos	Grupal	Baile “wheels of the bus”	Reproducción Audio
2 minutos	Grupo	Goodbye song	

### **Descripción:**

El desarrollo de esta sesión está enfocado desde un punto de vista psicomotriz, además de la adquisición de vocablos relacionados con los medios de transporte en lengua inglesa.

La sesión empieza con la rutina inicial de la clase, en la asamblea, junto con la presentación de la mascota. Posteriormente se presentarán las diferentes flashcards. Para asegurar la adquisición de conocimiento se juega a Archie dice. Las diferentes flashcards se situarán en diferentes aros para que los alumnos salten donde crea que es la opción correcta al comando dictado por la mascota.

Posteriormente se formará una fila para acudir a una localización dentro del centro habilitada para sesiones de psicomotricidad, Durante este proceso se realizará las primeras de las actividades, que consta de un circuito formado por picas que deberán sortear, realizando diferentes giros mientras se mantienen por un carril limitado por cuerdas.

En la sala de psicomotricidad los alumnos formarán parejas. Estas parejas agarran un aro y ambos componentes se sitúan de espaldas uno al otro, de manera que pactan de mutuo acuerdo sobre el papel de líder del “coche”, respetando los turnos, además de intentar no colisionar con el resto de sus compañeros ni con las limitaciones del espacio del desarrollo de la actividad. Se volverá a realizar una fila para volver a clase y al ritmo del “wheels of the bus” los alumnos realizarán la simulación del bus alrededor de las mesas y sillas de la clase. Para finalizar, la mascota y la profesora se despiden con la canción “goodbye song”.

## Objetivos:

- Reconocer los medios de transportes, tierra, mar y aire.
- Respetar y reconocer el entorno que los rodea.
- Utilizar el lenguaje corporal para expresar sus ideas y emociones.
- Interaccionar y coordinar movimientos con mi compañero en función de las diferentes situaciones que se presentan.

<b>Expectativas</b>
Los alumnos deben: <ul style="list-style-type: none"><li>• Seguir los comandos dictados.</li><li>• Realizar el recorrido de forma autónoma, simulando el medio de transporte requerido en ese momento.</li><li>• Utilizar el lenguaje corporal para expresar ideas y sus emociones.</li></ul>
La mayoría de los alumnos deben: <ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar las flaschards.</li><li>• Coordinar sus movimientos para mantener el equilibrio junto a su compañero.</li><li>• Evitar colisiones con los compañeros o con limitaciones del espacio de manera constante.</li><li>• Seguir el ritmo de los compañeros durante la reproducción “Wheels on the bus”</li></ul>
Algunos alumnos pueden: <ul style="list-style-type: none"><li>• Coordinar sus movimientos según la habilidad o comandos señalados por el compañero.</li><li>• Reproducir los movimientos durante el “Wheels on the bus” de forma simultánea a la que sigue a los compañeros y el recorrido.</li></ul>

## **Criterios de evaluación:**

La evaluación se considera la herramienta que mejora el rendimiento del plan de estudio. Mediante un proceso de evaluación enseñanza-aprendizaje para facilitar la adaptación del procedimiento al contexto adecuado, debido a que mediante esta técnica se puede analizar de manera complementaria y simultánea el aprendizaje del alumno y los resultados influenciados por la práctica e intervención del profesor.

Según el Real Decreto 95/2022 de 1 febrero de 2022 define la evaluación:

- Como un elemento global, ya que la evaluación no se considera competente si no se tiene en cuenta el momento evolutivo y el desarrollo del alumno, gracias a la observación e información recogida de forma simultánea durante el proceso.
- Evaluación flexible, ajustando los recursos y técnicas al contexto y tiempo donde aparecen las necesidades.
- El proceso debe abordar información de cómo será la actividad práctica que recibirán los alumnos. Por lo tanto, se deben realizar tres preguntas que marcan este proceso, qué evaluar, cuando evaluar y como evaluar.

Para conseguir que los procesos de evaluación sean eficientes, es importante establecer criterios de evaluación, en función de los objetivos y resultados de aprendizaje que se pretenden lograr el desarrollo de competencias específicas, además de diferentes expectativas en función del diferente nivel del alumnado. Estos factores son indispensables para encontrar la mayor concordancia y eficacia para programar y a planificar actividades. Para ello, el docente dispondrá de unas tablas de evaluación que servirán como rúbricas, analizando y explicando el desarrollo del alumno según los objetivos previstos y las distintas razones por las que se cree que se encuentran en ese momento.

### **Tablas de evaluación:**

#### **Sesión 1**

<b>Objetivos</b>	<b>Conseguido</b>	<b>En proceso</b>	<b>Consecución ineficiente</b>	<b>Observaciones</b>
Percepción de colores primarios o complementarios.				
Reconocer las propiedades de los objetos a través de la experimentación:				

Color, tamaño, material.				
Discriminar y asociar objetos según sus colores.				
Demostrar confianza y liderazgo en la toma de decisiones.				
Respetar el turno de los compañeros y su espacio.				
Observaciones				

## Sesión 2

<b>Objetivos</b>	<b>Conseguido</b>	<b>En proceso</b>	<b>Consecución ineficiente</b>	<b>Observaciones</b>
Promover buena higiene y rutina alimenticia con frutas.				
Adquirir hábitos alimenticios.				

Interés por diferentes frutas y verduras.				
Indagar y explorar en su entorno más cercano.				
Observar, manipular y clasificar los diferentes frutos.				
Poner en disposición los diferentes sentidos.				
Observaciones				

### Sesión 3

<b>Objetivos</b>	<b>Conseguido</b>	<b>En proceso</b>	<b>Consecución ineficiente</b>	<b>Observaciones</b>
Reconocer e identificar las diferentes				

partes del cuerpo.				
Establecer interacciones entre los distintos compañeros de clase, respetando las elecciones de las parejas formadas.				
Conocer cualidades de alimentos positivos o negativos para nuestro propio cuerpo.				
Progresar la coordinación rítmica según la melodía de las canciones.				
Observaciones				

#### Sesión 4

<b>Objetivos</b>	<b>Conseguido</b>	<b>En proceso</b>	<b>Consecución ineficiente</b>	<b>Observaciones</b>
Seguir y comprender el relato de la historia.				
Colaborar con la pareja y con los compañeros para lograr el objetivo final.				
Identificar su insignia.				
Asociar y conocer personajes fantásticos				
Realizar el circuito motriz de forma autónoma.				
Observaciones				

## Sesión 5

<b>Objetivos</b>	<b>Conseguido</b>	<b>En proceso</b>	<b>Consecución ineficiente</b>	<b>Observaciones</b>
Reconocer los medios de transportes, tierra, mar y aire.				
Respetar y reconocer el entorno que los rodea.				
Utilizar el lenguaje corporal para expresar sus ideas y emociones.				
Interaccionar y coordinar movimientos con mi compañero en función de las diferentes situaciones que se presentan.				
Observaciones				

## **Conclusiones:**

Después de este trabajo, el juego es reforzado como una herramienta muy completa, desarrollando múltiples habilidades del alumnado, desde el aparatado físico hasta en habilidades sociales. Además, el juego es una herramienta adaptable a múltiples contextos y situaciones tanto dentro como fuera del aula. Por ello, el juego es la base del diseño de las actividades finales de las unidades didácticas, siendo una gran herramienta de evaluación para afrontar diferentes contenidos frecuentemente utilizados por los maestros y editoriales en Educación Infantil. El docente mediante el juego encuentra múltiples recursos para “Garantizar la adquisición de las competencias motrices y cognitivas propias del área, además de las habilidades sociales que permitan transferir los aprendizajes fuera de la escuela” (Antolín, Martín-Pérez y Barba, 2012, p.4) Es decir, el juego es un factor positivo que favorece el desarrollo de habilidades sociales, por lo tanto, es una valiosa herramienta de integración social para generar y establecer vínculos.

Debido al poder lúdico y la versatilidad del juego permite a los docentes conocer diferentes técnicas y metodologías para relacionar conceptos, estableciendo el lenguaje y el juego como herramientas del proceso de aprendizaje, consiguiendo un abanico de recursos, afianzando las competencias y alcanzando objetivos propuestos en diferentes realistas situaciones.

Durante la etapa de Educación infantil se desarrollan las bases que conformarán la personalidad del individuo a lo largo de su vida. Mediante el juego se establecen las bases para el desarrollo de conocimiento de competencias sociales y emocionales. Ligado al juego surgen conflictos y para su resolución, la adquisición de un segundo idioma supone una gran herramienta social con la que poder resolverlos. La adquisición de la lengua inglesa y el juego resultan herramientas dinámicas que favorecen e integran elementos sociales y culturales, primordiales a niveles educativos y laborales además de ser una habilidad muy bien valorada dentro de la sociedad.

## Referencias bibliográficas:

### Referencia legislativa:

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. Boletín Oficial del Estado 28, de 2 de febrero de 2022

Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego. Boletín Oficial del Estado, 291 de 4 de noviembre de 2020

### Documentación consultada

Álvarez, J. (1993). *Desarrollo curricular para la formación de maestros especialistas en educación física*. Editorial Gymnos.

Ancín, M.T. (1989). *Cuerpo, espacio, lenguaje*. Madrid: Editorial Narcea.

Antolín, A; Martín Pérez, G. y Barba, J.J (2012). El aprendizaje cooperativo para la mejora de la socialización y la educación a través del conflicto. La Peonza. *Revista de Educación Física para la paz*, (7).

Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1976). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo* (Vol. 3). México: Trillas.

Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Londres, Inglaterra: Harvard University Press.

Castañer Balcells, M., & Camerino Foguet, O. (1993). *La educación física en la enseñanza primaria: una propuesta curricular para la reforma*. Barcelona: INDE.

Cerdeira Porras, M. (2020). *Enseñanza de las matemáticas a través de la gamificación*. Diseño de un Escape Room para 1º de primaria.

Erikson, E. (1972). "Juego y actualidad". Piaget, J., Lorenz, K. *Juego y desarrollo*. Barcelona, Grijalbo.

Frost, R. (2004). *Total physical response-TPR*. London: British Council.

Del Castillo, M. J. L. (2018). *Origen y desarrollo de las metodologías activas dentro del sistema educativo español*. (pp. 4-21). Encuentro Journal, (27).

- Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos*. Madrid: Educación, formación profesional e innovación educativa. Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE).
- Guillén, C., & Alario, C. (2002). *Los procesos de enseñanza y aprendizaje de las Les*. En C. Guillén, & C. Alario, *Didáctica de la lengua extranjera en educación infantil y primaria* (143-152). Madrid, Spain: Editorial Síntesis, S.A
- Gutierrez,R. (1997). *El juego de grupo como elemento educativo*.
- Klein, M. (1929). *La personificación en el juego de los niños*. *Obras completas, Contribuciones al psicoanálisis*, 2, 191-200.
- Lee, C. (1977). *The Growth and Development of Children*. Londres. Logman.
- Loor, L., Palma, M., Saltos, L., y Bolívar, O. (2018). *El aprendizaje cooperativo como una estrategia de enseñanza del Idioma de Ingles en las Escuelas públicas del Ecuador*. *Revista científica*, 4 (3), 431-448. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6560189.pdf>
- Meneses, M., y Monge, M.A. (2011). *El juego en los niños: enfoque teórico*. *Revista educación*, 25 (2), 113-124. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Mei, A. (2008). Cambios de paradigma en la enseñanza de inglés como lengua extranjera: el cambio crítico y más allá. *Revista Educación y Pedagogía*, 51 (20), pp. 11-23. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3074193.pdf>
- Michael, D. R., & Chen, S. L. (2005). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Muska & Lipman/Premier-Trade.
- Moreno, Murcia, J.A. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Málaga: Ediciones Aljibe
- Moyles, J. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata
- Payá, A. (2008). *Aprender jugando: una mirada histórico-educativa*. Universitat de València. Dpt. Educación Comparada e Història de la Educació.
- Reina, C. (2009). "El juego infantil". *Innovación y experiencias educativas*,15,1-9.

- Ruiz, C. R. (1996). *El juego infantil. Cultura y Educación: Culture and Education*, 1, 71-76.
- Ruíz, M, A. (2013). Aspectos metodológicos comunes en la enseñanza de idiomas. *Revista digital*. 80, 3-25.
- Valda Sanchez, F., & Arteaga Rivero, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio-Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 9(9), 65-80.
- Vygotsky, L. S. (1973). *Pensamiento y lenguaje*. La Plèyade. Buenos Aires.
- Vygotsky, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona.
- Wade, K. C. (2009). “Construyendo un segundo idioma”. El constructivismo y la enseñanza del L2. *Zona Próxima*, 10, 156-167.
- Winnicott, D. W. (1971). *Realidad y juego*. Barcelona. Gedisa.
- Zabalza, M.A. (1987) *Didáctica de la educación infantil*. Narcea Ediciones.

## Anexos

### Anexo

Imagen 1. “Mascota de la clase”



## Anexos 2. Las Flaschard del vocabulario de sesiones

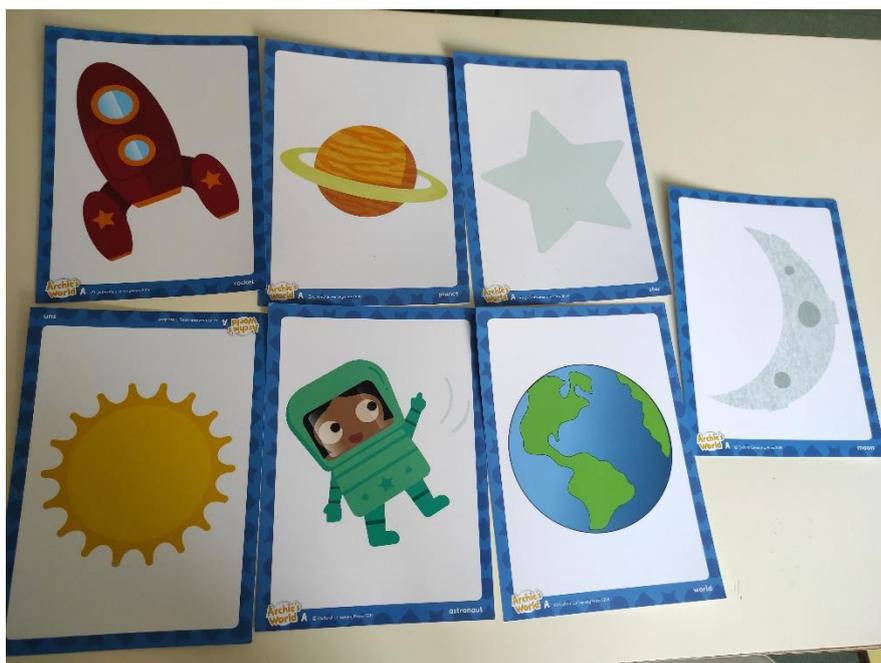
Imagen 2. Ilustraciones de las comidas.



Imagen 3. Ilustraciones de los colores.



**Imagen 4.** Ilustraciones de elementos de fantasía.



**Anexo 3. Sesión de las comidas**

**Imagen 5.** Cocina



**Imagen 6.** Material de la comida.



**Anexo 3. GYMKANA FANTASÍA.**

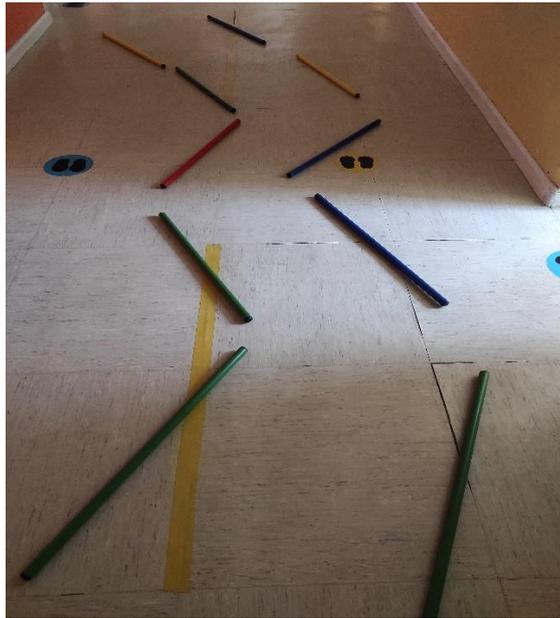
**Imagen 7.** Circuito psicomotriz.



**Imagen 8.** Cofre tesoro final



**Imagen 9.** Circuito psicomotriz.



**Imagen 10.** Disfraz pirata



**Anexo 4. CUIDO MIS DIENTES.**

**Imagen 11.**



**Imagen 12**

