



Facultad de educación de Palencia

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

El aprendizaje del inglés a través del juego y la psicomotricidad

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL/MENCIÓN EN LENGUA INGLESA

AUTOR/A: RUBÉN REVUELTA MIGUEL

TUTOR: LAURA GARCÍA GARCÍA

PALENCIA, 2024

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) examina la eficacia del juego y la psicomotricidad en el aprendizaje del inglés en niños de 5 años en educación infantil. La propuesta se basa en la integración de metodologías activas que combinan actividades lúdicas y físicas para mejorar la adquisición del idioma. Los objetivos incluyen evaluar cómo los juegos de vocabulario y rol contribuyen al aprendizaje de nuevas palabras y construcciones lingüísticas, y examinar cómo el movimiento facilita la comprensión y el uso del idioma. La implementación de juegos y actividades psicomotrices proporciona un entorno de aprendizaje dinámico que mejora la retención y la comprensión del inglés en la etapa de la infancia facilitando un aprendizaje natural y agradable.

Palabras clave

Juego, Psicomotricidad, Aprendizaje del inglés, Educación infantil, Metodologías activas, Competencia comunicativa, Motivación

Abstract

This Final Degree Project (TFG) examines the effectiveness of play and psychomotor skills in the learning of English in 5-year-old children in early childhood education. The proposal is based on the integration of active methodologies that combine recreational and physical activities to improve language acquisition. Objectives include assessing how vocabulary and role-playing games contribute to the learning of new words and linguistic constructions, and examining how movement facilitates language comprehension and use. The implementation of psychomotor games and activities provides a dynamic learning environment that improves the retention and comprehension of English in childhood, facilitating natural and enjoyable learning.

Key words

Play, Psychomotor skills, English learning, Early childhood education, Active methodologies, Communication competence, Motivation

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. JUSTIFICACIÓN	4
3. OBJETIVOS	6
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
4.1. Introducción al aprendizaje de segundas lenguas	7
4.1.1. Definición y relevancia del aprendizaje de una segunda lengua en educación infantil	7
4.1.2. El enfoque comunicativo y la competencia comunicativa	10
4.1.3. Teorías del aprendizaje de segundas lenguas	11
4.2. El papel del juego en el aprendizaje	16
4.2.1. Definición y tipos de juego	16
4.2.2. El juego y el aprendizaje de idiomas	18
4.3. La psicomotricidad y su relación con el aprendizaje	20
4.3.1. Definición de psicomotricidad	20
4.3.2. Teorías y modelos de psicomotricidad	21
4.3.3. Psicomotricidad y aprendizaje de idiomas	22
4.4. Integración del juego y la psicomotricidad en la enseñanza del inglés	24
4.4.1. Metodologías activas en la enseñanza del inglés	24
5. METODOLOGÍA	27
6. PROPUESTA	28
6. RESULTADOS Y CONCLUSIONES	34
7. BIBLIOGRAFÍA	36
8. ANEXOS	38

1. INTRODUCCIÓN

Para la realización de este Trabajo de Fin de Grado (TFG), que abordará el juego como una herramienta natural y esencial en el desarrollo cognitivo y social de los niños, se propone combinarlo con actividades físicas. Esta combinación puede no solo mejorar la adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales, todo ello sustentado en un marco teórico previamente consultado, sino también fomentar una mayor motivación e implicación en el aprendizaje del idioma, en este caso, el aprendizaje y adquisición del inglés. Esta propuesta se apoya en estudios previos, que se podrán ver en el marco teórico que evidencian la eficacia de enfoques multisensoriales y kinestésicos en la educación, y que estos proporcionan una base sólida para explorar nuevas estrategias que favorezcan un aprendizaje más dinámico y significativo en edades tempranas, como lo es la etapa de educación infantil.

2. JUSTIFICACIÓN

El aprendizaje de una segunda lengua en la etapa de infantil es una práctica que trae consigo numerosos beneficios durante su realización, tanto a niveles del desarrollo cognitivo del niño como en la adaptación social de estos. La elección de realizar este TFG que se centra en el inglés se justifica por su rol predominante como lengua usada a nivel global, facilitando a los alumnos que se eduquen en un ambiente donde la segunda lengua es el inglés, futuras oportunidades académicas y laborales (Crystal, 2003).

Durante la realización del Trabajo Fin de Grado (TFG), he visto desarrolladas diversas competencias clave que son fundamentales tanto en la formación académica como en la futura práctica profesional de un estudiante de Educación Infantil, que en un futuro estará frente a los niños en un aula.

Primero, el dominio de la terminología educativa está presente en el desarrollo del marco teórico, que después se observará, y el conocimiento profundo de las características psicológicas, sociológicas y pedagógicas del alumnado en diferentes etapas educativas ha

sido un conocimiento necesario al plantear las intervenciones. Se ha considerado siempre cómo funciona el cerebro del niño y como el juego y la psicomotricidad le motivan, que no deja de ayudar a desarrollar el presente TFG y elegir unos autores u otros al respaldar teóricamente mi propuesta. Este respaldo bibliográfico ha sido esencial para adaptar las estrategias de enseñanza a las necesidades específicas de los niños en la etapa de infantil.

Comprender los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, de Educación Infantil, ha sido esencial para el desarrollo de la planificación y su puesta en práctica durante las practicas realizadas en el centro educativo. Desarrollar esta competencia me ha permitido diseñar actividades y evaluaciones alineadas con el currículo oficial, asegurando que los niños no solo aprendan inglés, sino que lo hagan de manera coherente con el resto de su formación educativa, manteniendo una armonía entre todas las áreas.

Durante la implementación de la propuesta de este TFG en las prácticas, se ha puesto en práctica la planificación, implementación y evaluación de buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje, adaptando métodos lúdicos y psicomotrices para la enseñanza del inglés, que favorecieran el aprendizaje de los niños. La implementación de la información adquirida en años académicos anteriores, para resolver problemas educativos mediante procedimientos colaborativos, ha sido crucial para adaptar las actividades a las realidades del aula y coordinarse eficazmente con otros profesionales del centro, como mi tutora, fomentando un entorno de trabajo interdisciplinar.

En cuanto a la reunión e interpretación de datos, a través de la creación de rúbricas con la que observar y poder evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños me ha demostrado la capacidad para interpretar datos educativos y reflejar la eficacia de las estrategias aplicadas, utilizando herramientas de búsqueda de información y recursos informáticos. Este proceso ha sido fundamental para ajustar y realizar mejoras durante las prácticas educativas propuestas en el TFG.

Además, durante la realización de este TFG, he usado estrategias y técnicas de aprendizaje autónomo y continuo, evidenciando una capacidad de actualización de conocimientos en el ámbito socioeducativo. El conocimiento y dominio de metodologías

y estrategias de autoaprendizaje se reflejan en la investigación y desarrollo del marco teórico. La iniciación en actividades de investigación y el fomento de la iniciativa y creatividad han sido pilares fundamentales del TFG.

Este TFG ha fomentado un compromiso ético en mi como estudiante, promoviendo la educación integral, igualdad de oportunidades, accesibilidad y valores democráticos, en el aula en el que he realizado las intervenciones y mis prácticas. Al hablar de investigaciones de Jensen (2005), cuando hablamos del aprendizaje activo y participativo, este ayuda a crear un entorno educativo positivo que fomente la colaboración, la empatía y la autoestima de quienes se expongan a ese aprendizaje. Todas estas destrezas sociales son fundamentales para el crecimiento completo de los niños y su posterior o futura inclusión en la sociedad cuando crezcan.

La realización de este TFG, por lo tanto, es una oportunidad para aplicar de manera íntegra y práctica los conocimientos y competencias adquiridos durante la formación en el Grado en Educación Infantil, demostrando una sólida preparación para la práctica profesional en el ámbito educativo en un futuro próximo.

3.OBJETIVOS

Objetivo general

Analizar el impacto del juego y la psicomotricidad en el aprendizaje del inglés en niños de educación infantil de 5 años, evaluando la efectividad de estas estrategias para mejorar la adquisición del idioma.

Objetivos específicos

- Evaluar la efectividad del juego en el desarrollo de habilidades lingüísticas en inglés y la competencia comunicativa.
- Analizar cómo los juegos de vocabulario y rol contribuyen a la adquisición de nuevas palabras y construcciones lingüísticas.

- Examinar cómo el movimiento y las actividades físicas facilitan la comprensión y el uso del idioma en contextos prácticos.
- Determinar el nivel de motivación y compromiso de los niños hacia el aprendizaje del inglés mediante el juego y la psicomotricidad.
- Qué actividades específicas tienen el mayor impacto y son más positivas en el aprendizaje del inglés.

Estos objetivos buscan proporcionar una comprensión clara y práctica de cómo las estrategias basadas en el juego y la psicomotricidad pueden mejorar el aprendizaje del inglés en la etapa de la infancia.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. Introducción al aprendizaje de segundas lenguas

4.1.1. Definición y relevancia del aprendizaje de una segunda lengua en educación infantil

El aprendizaje de una segunda lengua en la educación infantil se define como el proceso mediante el cual los niños pequeños adquieren habilidades en un idioma adicional al materno a una edad temprana, generalmente antes de los seis años. Este periodo es considerado crítico para el desarrollo lingüístico debido a la alta plasticidad cerebral, lo que facilita la adquisición natural y eficiente de nuevos idiomas (Genesee, 2006; Singleton & Ryan, 2004).

La relevancia de aprender una segunda lengua durante la infancia se manifiesta en múltiples dimensiones. En primer lugar, existen beneficios cognitivos, como la mejora de la atención, la memoria y la flexibilidad cognitiva (Bialystok, 2009). Además, la adquisición temprana de una segunda lengua puede contribuir al desarrollo de habilidades metalingüísticas, lo que permite a los niños reflexionar sobre la estructura y el uso del lenguaje en general (Lightbown & Spada, 2013).

De igual manera, la inmersión en actividades lúdicas es muy efectiva para enseñar segundas lenguas a niños pequeños. A través del juego, los niños experimentan el aprendizaje del idioma de una manera natural y significativa, lo que incrementa su motivación y participación (Pinter, 2017; Cameron, 2001). Los juegos de rol, canciones, y actividades interactivas son estrategias que han demostrado ser exitosas en la enseñanza del inglés y otras lenguas extranjeras en contextos de educación infantil (Curtain & Dahlberg, 2010; Brewster, Ellis, & Girard, 2002).

En lo referente a la importancia de una segunda lengua como es el inglés, hay que tener claro que el inglés se ha consolidado como la lengua global por excelencia, siendo la principal herramienta de comunicación en contextos internacionales, científicos, tecnológicos y comerciales. El dominio de esta lengua abre puertas a oportunidades académicas y laborales, facilitando la participación en un mundo cada vez más globalizado (Crystal, 2003, citado en Nikolov, 2009).

Debido a su importancia, cuando hablamos del aprendizaje de una segunda lengua, la influencia de diversos factores en el aprendizaje de segundas lenguas en niños es un tema complejo y multifacético, estudiado por investigadores.

Comencemos con la premisa de que el aprendizaje de una segunda lengua en niños está profundamente influenciado por factores socioculturales. Estos factores abarcan una amplia gama de elementos que van desde la diversidad lingüística presente en el aula hasta el papel que juegan la familia y la comunidad en el desarrollo lingüístico del niño. Según Vygotsky (1978), el aprendizaje es un proceso social que está mediatizado por la interacción con los demás y el entorno cultural en el que se encuentra el individuo.

La diversidad lingüística en el aula va a tener un impacto significativo en el aprendizaje de la segunda lengua. Cuando los niños están expuestos a un entorno donde se hablan múltiples lenguas, tienen la oportunidad de desarrollar habilidades interculturales y una mayor sensibilidad hacia otras culturas y lenguas. García y Wei (2014) argumentan que las aulas en las que se hablan varias lenguas ofrecen un contexto rico para el desarrollo de la competencia lingüística y comunicativa, ya que los estudiantes pueden beneficiarse del contacto con diversas lenguas y culturas. Además, la práctica del translanguaging, que

implica el uso flexible de las lenguas que los estudiantes conocen, puede facilitar el aprendizaje y fomentar una mayor inclusión en el aula (García & Wei, 2014). Por lo tanto, encontramos evidencias de que este ambiente del aula, donde se habla en varias lenguas es un entorno favorecedor del aprendizaje.

Pero no debemos olvidar u obviar un entorno aún más cercano y donde el niño pasa mucho más tiempo, su hogar, la familia con la que pasa el 70-80% del tiempo de su día. La familia juega un papel crucial en el aprendizaje de la segunda lengua en niños. El apoyo y la motivación de los padres son fundamentales para el éxito en la adquisición de una nueva lengua. Según Cummins (2000), los niños que reciben apoyo en su lengua materna en casa tienden a tener un mejor rendimiento académico y una mayor facilidad para aprender una segunda lengua. Una base sólida en la lengua materna proporciona un andamiaje sobre el que se puede construir el aprendizaje de una segunda lengua. Además, los padres que valoran el bilingüismo y fomentan el uso de la segunda lengua dentro del hogar pueden ayudar a sus hijos a desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje de nuevas lenguas (De Houwer, 2009).

El círculo social en el que vive el niño es un factor que también tiene un impacto significativo en el aprendizaje de segunda lengua. Un entorno social que valora y promueve el multilingüismo puede ofrecer más oportunidades para que los niños practiquen y usen la segunda lengua en contextos reales. Hornberger (2002) sostiene que las comunidades que integran diversas lenguas y culturas en sus prácticas cotidianas facilitan la adquisición de segunda lengua al proporcionar un contexto enriquecedor para el uso de la lengua. Además, la presencia de programas dentro de esas comunidades que apoyen el aprendizaje de lenguas, como clases de idioma y actividades extraescolares en esa segunda lengua, puede complementar el aprendizaje formal en la escuela y fortalecer las habilidades lingüísticas de los niños (Hornberger, 2002).

De todo esto anterior, podemos determinar, por lo tanto, que los factores socioculturales tienen una influencia profunda en el aprendizaje de segundas lenguas en niños. La diversidad lingüística en el aula, el entorno familiar y el entorno social son elementos clave que pueden facilitar o dificultar este proceso.

Si pasamos a hablar del ámbito educativo, la enseñanza del inglés desde una edad temprana se ha vuelto una prioridad en muchos países. El inglés no solo es considerado una asignatura, sino una habilidad esencial para el desarrollo integral de los estudiantes. La capacidad de comunicarse en inglés permite a los estudiantes acceder a una vasta cantidad de recursos educativos y científicos, la mayoría de los cuales están disponibles predominantemente en este idioma (Lightbown & Spada, 2013).

Por lo tanto, esta incorporación del inglés en la educación infantil no solo responde a demandas económicas y profesionales futuras, sino también a objetivos pedagógicos que buscan formar individuos más competentes y conscientes culturalmente. Como ocurre con la incorporación de un enfoque comunicativo, buscado la adquisición de esa competencia comunicativa tan necesaria para un correcto aprendizaje e interiorización de las lenguas. Al aprender inglés, los niños no solo desarrollan habilidades lingüísticas, sino también una mayor comprensión y aprecio por la diversidad cultural (Cameron, 2001; García, 2009).

En resumen, el aprendizaje de una segunda lengua, y específicamente del inglés, en la educación infantil es una práctica fundamental que contribuye al desarrollo cognitivo, académico y social de los niños. La implementación de métodos lúdicos y significativos en la enseñanza del inglés garantiza una adquisición efectiva y duradera del idioma, preparándolos mejor para enfrentar los retos de un mundo interconectado (Pinter, 2017; Curtain & Dahlberg, 2010).

4.1.2. El enfoque comunicativo y la competencia comunicativa

En el apartado anterior se ha hecho mención del enfoque comunicativo, también conocido como Enseñanza Comunicativa de la Lengua (Communicative Language Teaching, CLT), un enfoque de enseñanza y aprendizaje de idiomas que se centra en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes (Richards & Rodgers, 2014), para la adquisición de dicha competencia. Surge en la década de 1970 como una alternativa a los enfoques orientados a los sistemas, como el método audiolingüe, y que busca alejarse de este tipo de modelos. Su fundamento lo encontramos en la idea de que el aprendizaje de un idioma se logra mejor a través de la comunicación real y significativa (Larsen-Freeman

& Anderson, 2011).

Entendiendo que, la competencia comunicativa es la habilidad de usar el lenguaje en diferentes situaciones sociales (Hymes, 1972). Se trata de una competencia realmente necesaria en las etapas de desarrollo del niño, ya que influye en su aprendizaje e interacción con el entorno que lo rodea, y más si nos vamos al aprendizaje ya no solo de su lengua materna, sino también en el aprendizaje de una segunda lengua, como puede ser el inglés. El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (CERF), destaca que la competencia comunicativa consta de tres componentes principales: la competencia lingüística, la competencia sociolingüística y la competencia pragmática (Consejo de Europa, 2001).

- La competencia lingüística se refiere, al conocimiento y la habilidad para usar los recursos formales del lenguaje, como la gramática, el vocabulario y la pronunciación.
- La competencia sociolingüística se relaciona con el uso apropiado del lenguaje en diferentes contextos sociales y culturales.
- La competencia pragmática se refiere a la capacidad de usar el lenguaje con fines comunicativos, como expresar intenciones, realizar funciones y organizar el discurso.

Atendiendo es este desglose de la competencia comunicativa que hace el CERF y a la publicación de 2001, dentro del contexto educativo de Educación Infantil, el enfoque comunicativo y el desarrollo de la competencia comunicativa se han convertido en un objetivo central en la enseñanza de idiomas. Tras la publicación de este documento, se ha impactado en la enseñanza internacional de idiomas, promoviendo un enfoque orientado a la acción y al desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes desde los más pequeños desde un enfoque constructivista, teniendo presente su entorno para lograrlo de la manera más satisfactoria posible.

4.1.3. Teorías del aprendizaje de segundas lenguas

Desde que se implementa el aprendizaje de segundas lenguas en la infancia, estas han

sido objeto de estudio de diversas teorías y enfoques que intentan explicar los procesos y mecanismos subyacentes en la adquisición de dichas lenguas. Entre las teorías más influyentes y sobre las que voy a hablar se encuentran Las 5 Hipótesis de Adquisición de una Lengua Extranjera de Krashen, la Interacción Social de Vygotsky, la Teoría de la Monitorización y el Natural Approach de Krashen y Terrel

Las 5 hipótesis de Krashen

Stephen Krashen (2009), experto en adquisición de lenguas, propuso cinco hipótesis fundamentales para la adquisición de un segundo idioma que son muy relevantes dentro en la educación infantil. Estas hipótesis engloban aspectos como, la distinción entre aprendizaje consciente y adquisición subconsciente, el orden natural, la figura del monitor, el ingreso de datos comprensibles y la importancia del filtro afectivo.

La primera hipótesis, **diferencia entre aprendizaje y adquisición**, con ella el autor nos sugiere que el aprendizaje de los niños se da mejor en contextos naturales y relajados, similar a cómo adquieren su lengua materna y no por la instrucción formal de reglas gramaticales.

La segunda hipótesis, trata del **orden natural**, afirma que las estructuras gramaticales se adquieren en un orden predecible, lo que implica que los programas educativos deben permitir una adquisición gradual y natural de estas estructuras, sino dicho aprendizaje o adquisición no llegara o llegara con retraso.

Tomando esto como premisa, Krashen y Terrell (1983) desarrollaron el **Natural Approach**, que, dentro de la enseñanza de idiomas, se trata de un enfoque que ha demostrado ser especialmente efectivo en la educación infantil al centrarse en la comprensión y el uso del lenguaje en contextos reales y significativos.

Es un método que enfatiza la importancia de un **input comprensible**, que los niños puedan entender con claridad, aunque esté ligeramente por encima de su nivel actual, conocido como "i+1". Destaca, además, que el uso de recursos visuales, gestos y objetos reales ayuda a que el input sea accesible y significativo para los niños, facilita la adquisición del idioma de manera natural y efectiva (Krashen & Terrell, 1983).

Dentro de esta teoría, la **interacción comunicativa**, es otro pilar fundamental del Natural Approach, permitiendo a los niños practicar el idioma en situaciones auténticas y significativas. Y son actividades como juegos de roles, cuentos y canciones donde no solo mejoran sus habilidades lingüísticas, sino que también desarrollan habilidades sociales y comunicativas esenciales (Cameron, 2001). Este método da gran peso a la importancia de crear un ambiente de aprendizaje con baja ansiedad, donde los niños se sientan cómodos y motivados para participar sin miedo a cometer errores, siendo estos entornos seguros donde se desarrolla mejor el aprendizaje del niño. Un entorno positivo y de apoyo que fomenta una actitud positiva hacia el aprendizaje del idioma, lo que es esencial para el desarrollo a largo plazo de la competencia comunicativa (Pinter, 2006).

Podemos determinar entonces que, en la etapa de educación infantil, es crucial que los niños primero comprendan el idioma antes de producirlo, lo cual se logra mediante actividades que reflejan situaciones de la vida real y que son relevantes para ellos (García & Wei, 2014). No solo mejorando la adquisición del inglés, sino que, también fomentando una actitud positiva hacia el aprendizaje de lenguas desde una edad temprana, alineándose con los principios que se expone el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (CERF), que enfatiza la comunicación efectiva y la competencia comunicativa (Consejo de Europa, 2001).

La tercera hipótesis, alude al **monitor**, y propone que quienes aprenden, especialmente los niños, utilizan la corrección consciente de errores por la necesidad de tiempo, enfoque en la forma y conocimiento de las reglas para que este mecanismo sea efectivo. De esta hipótesis surge posteriormente la teoría de la monitorización en la que Krashen distingue entre el aprendizaje consciente y la adquisición subconsciente de una lengua. Según esta teoría, el "monitor" es una función consciente que se usa para corregir errores y ajustar la producción lingüística basada en reglas gramaticales aprendidas. Mientras que la adquisición es un proceso natural y fluido, el uso del monitor requiere tiempo, conocimiento consciente de las reglas y concentración (Krashen, 1985).

La cuarta hipótesis, nos lleva al ingreso de datos comprensibles, en la que se destaca la importancia de exponer a los niños a un lenguaje que comprendan mayormente pero que

también incluya elementos nuevos y desafiantes, utilizando contextos visuales y temáticas familiares para facilitar este proceso.

Y finalmente, la quinta y última hipótesis. La hipótesis del **filtro afectivo** que destaca claramente cómo factores emocionales como la ansiedad, la motivación y la autoconfianza afectan la adquisición del lenguaje, ya sea de la lengua materna o segunda lengua. Frente a un entorno de aprendizaje con baja ansiedad, alta motivación y autoconfianza, que facilita significativamente la adquisición del idioma.

Todas juntas, estas hipótesis nos indican que los programas de enseñanza del inglés en la educación infantil deben enfocarse en proporcionar contextos ricos en comunicación y comprensión, facilitando una adquisición natural y efectiva del idioma, y promoviendo un entorno seguro y motivador para los niños. Hipótesis e ideas que se acercan mucho al constructivismo, dando importancia a esa construcción del aprendizaje nacida del propio niño y su interacción con su entorno más próximo.

Teoría de la interacción social de Vygotsky

Lev Vygotsky (1978) enfatiza el papel crucial de la interacción social en el desarrollo cognitivo y lingüístico. Su teoría sugiere que los niños aprenden lenguas a través de la interacción con hablantes más competentes, como adultos o compañeros más avanzados. La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) es un concepto central en su teoría, ya que describe la diferencia entre lo que un niño puede lograr hacer solo y lo que puede lograr hacer con ayuda. La mediación y el apoyo proporcionados en la ZDP son esenciales para el aprendizaje efectivo de una segunda lengua (Vygotsky, 1978).

Otros investigadores han contribuido significativamente al campo del aprendizaje de segundas lenguas en la infancia. Por ejemplo, Pinter (2017) discute cómo el juego y las actividades lúdicas son estrategias efectivas para el aprendizaje del inglés en niños pequeños, destacando que estas actividades fomentan un ambiente de bajo estrés y alta motivación (Pinter, 2017). Además, Lightbown y Spada (2013) resumen varias teorías y estudios sobre la adquisición de segundas lenguas, subrayando la importancia de la exposición constante y significativa al lenguaje (Lightbown & Spada, 2013).

Asimismo, la investigación de Cameron (2001) sobre la enseñanza de lenguas a jóvenes aprendices enfatiza la necesidad de adaptar las metodologías de enseñanza a las características cognitivas y afectivas de los niños, utilizando el juego y la interacción como medios principales de enseñanza (Cameron, 2001). Nikolov (2009) y Genesee (2006) también aportan a la comprensión de los procesos y resultados del aprendizaje temprano de lenguas, indicando que la inmersión y el bilingüismo pueden tener efectos positivos significativos en el desarrollo lingüístico y cognitivo (Nikolov, 2009; Genesee, 2006).

En resumen, las teorías del aprendizaje de segundas lenguas en la infancia destacan la importancia del input comprensible, la interacción social y el uso estratégico de la monitorización. Estas teorías, apoyadas por la evidencia empírica, subrayan la necesidad de crear entornos de aprendizaje ricos y significativos para facilitar la adquisición natural de una segunda lengua en los niños, donde sean ellos teniendo al maestro como guía quienes construyan el aprendizaje.

4.2. El papel del juego en el aprendizaje

4.2.1. Definición y tipos de juego

El juego es una actividad fundamental en la infancia que contribuye significativamente al desarrollo cognitivo, social y lingüístico de los niños. Existen diferentes tipos de juego, cada uno con características y beneficios específicos para el aprendizaje. Luego se definen y diferencian los tipos principales de juego que pueden usarse en el aprendizaje de una segunda lengua en la infancia.

- **Juego libre:** Actividades lúdicas que los niños eligen y dirigen por sí mismos, sin la intervención directa de un adulto. Este tipo de juego permite a los niños explorar, experimentar y desarrollar su creatividad y autonomía (Pinter, 2017).
- **Juego dirigido:** Actividades estructuradas y guiadas por un adulto, generalmente un maestro o cuidador, con objetivos específicos de aprendizaje en mente. Juego útil para introducir nuevos conceptos y vocabulario en inglés, así como para reforzar habilidades lingüísticas específicas (Lightbown & Spada, 2013).
- **Juegos de simulación o juegos de rol:** Aquellos que permiten a los niños asumir diferentes personajes y escenarios, facilitando el uso del idioma en contextos variados y realistas. Según Halliwell (1992), estos juegos no solo fomentan el aprendizaje del idioma, sino que también desarrollan habilidades sociales y emocionales al promover la empatía y la colaboración.
- **Juegos cooperativos:** Aquellos en los que los niños trabajan juntos para alcanzar un objetivo común. Estos juegos no solo fomentan el aprendizaje del idioma, sino que también desarrollan habilidades sociales como la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos (Curtain & Dahlberg, 2010). Según Fernández (2018), los juegos cooperativos pueden ser una herramienta poderosa en el aula de idiomas, ya que requieren que los niños utilicen el lenguaje para interactuar y coordinar sus acciones, lo que refuerza su uso práctico del inglés.
- **Juegos interactivos**
Estos juegos, pueden proporcionar retroalimentación inmediata y adaptativa, lo que los hace especialmente efectivos para el aprendizaje personalizado (Gass &

Selinker, 2008). Cameron (2001) menciona que los juegos interactivos pueden mantener a los niños motivados y comprometidos, al ofrecerles una forma divertida y dinámica de practicar el inglés. Además, debemos tener en cuenta todos y cada uno de los beneficios que nos pueden traer, entre los que están:

- Aprendizaje personalizado: Estos recursos pueden proporcionar retroalimentación inmediata y adaptativa, lo que los hace especialmente efectivos para el aprendizaje individualizado de los niños (Gass & Selinker, 2008).
- Motivación y compromiso: Los juegos interactivos pueden mantener a los niños motivados y comprometidos, al ofrecerles una forma divertida y dinámica de aprender (Cameron, 2001).
- Interacción y colaboración: Ciertas aplicaciones y materiales interactivos permiten a los niños colaborar y comunicarse entre sí, lo que favorece el desarrollo de habilidades sociales, tanto dentro como fuera del aula.
- Accesibilidad e inclusión: Las tecnologías digitales nos dan esa posibilidad de hacer que los recursos educativos sean más accesibles para niños con necesidades especiales o dificultades de aprendizaje (Falloon, 2020).

Y para aprovechar al máximo los beneficios anteriormente mencionados de los juegos interactivos y las tecnologías digitales en la educación infantil, es importante tener en cuenta algunas consideraciones clave que veremos a continuación.

El uso de las tecnologías permite realizar una selección cuidadosa de recursos, sencilla y segura. Ya que es fundamental elegir juegos y aplicaciones que sean apropiados para la edad y el nivel de desarrollo de los niños, y que estén alineados con los objetivos de aprendizaje (Falloon, 2020). Nos permiten integrar los curriculares, pudiéndose adaptar de forma coherente en el plan de estudios, para que complementen y enriquezcan las actividades de enseñanza y aprendizaje.

Aunque los recursos digitales pueden ser muy atractivos para los niños, el papel del docente sigue siendo crucial para facilitar el aprendizaje, brindar apoyo y

fomentar la reflexión (Falloon, 2020). Ya que será este docente el que debe conseguir ese equilibrio entre lo digital y lo no digital, asegurándose así el desarrollo integral del alumno. Siendo este docente quien deberá formarse también para poder sacarle todo el potencial a estas nuevas tecnologías.

Por lo tanto, ante el uso de diferentes tipos de juego en el aprendizaje del inglés en la etapa infantil ofrece múltiples beneficios, ya sea la adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales, hasta el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Integrar una variedad de juegos en el proceso educativo puede crear un entorno de aprendizaje rico y estimulante que favorece el desarrollo integral de los niños a edades tempranas.

4.2.2. El juego y el aprendizaje de idiomas

Debemos ser conscientes de que tradicionalmente, los juegos se han visto como entidades separadas del aprendizaje, pero la investigación más reciente subraya la conexión integral entre los juegos, el bienestar psicológico y la eficacia educativa. Este cambio de paradigma se refleja en marcos legislativos como la LOMLOE 3/2020, que enfatiza la importancia de la participación y los estados emocionales de los estudiantes en el aprendizaje de idiomas.

Tomando la mención del juego en la LOMLOE, debemos tener presente que el juego es una herramienta poderosa en la adquisición de segundas lenguas en la infancia. Y que, a través de este, los niños no solo se divierten, sino que también aprenden de manera natural y efectiva toda clase de conocimientos. A continuación, se abordará cómo los juegos pueden facilitar el aprendizaje de idiomas, destacando aspectos como la motivación, la práctica significativa, la reducción del filtro afectivo, lo social, los beneficios psicológicos, lingüísticos y pedagógicos.

La presencia del juego trae consigo un factor fundamental para el aprendizaje y desarrollo pleno de los niños que en ocasiones es esencial para aprender una segunda lengua. Según Pinter (2017), los juegos crean un ambiente donde los niños están más dispuestos a participar y practicar el idioma sin sentir la presión de un entorno académico tradicional. La motivación derivada del juego puede aumentar la exposición y el uso del idioma,

factores críticos en la adquisición lingüística (Lightbown & Spada, 2013). Esto se puede relacionar con lo social, ya que a través del juego se promueve la cohesión, cooperación, así como la adquisición de las normas sociales, atendiendo a lo que nos decía Vygotsky en su Teoría Sociocultural.

Dentro del abanico de posibilidades, Brewster, Ellis y Girard (2002) señalan que los juegos proporcionan contextos auténticos donde los niños pueden utilizar el lenguaje en situaciones prácticas y relevantes. Esta práctica significativa facilita la retención y el uso del nuevo idioma, ya que los niños pueden ver la utilidad del lenguaje en acciones cotidianas y divertidas. Trayendo consigo esa mejora de la competencia comunicativa anteriormente mencionada y que el CERF da gran importancia desde 2001.

El filtro afectivo es otro elemento que se trabaja a través del juego, con esta denominación se hace referencia a las barreras emocionales, que pueden interferir con el aprendizaje de una segunda lengua, tales como la ansiedad, el miedo al fracaso y la falta de confianza. Todo esto trabajándolo a través del juego, puede servir para satisfacer la necesidad innata de los niños de placer, relajación y organización cognitiva, en línea con los aportes de Piaget y Freud. Según Krashen (1982), los estudiantes con un filtro afectivo bajo están más abiertos a recibir y procesar el input lingüístico. De ahí la siguiente afirmación: el juego ayuda a reducir este filtro al crear un ambiente relajado y de apoyo, donde los errores son vistos como parte del proceso de aprendizaje y no como fracasos (Curtain & Dahlberg, 2010).

Implementar juegos en el aula de idiomas puede transformar la dinámica de aprendizaje. Halliwell (1992) destaca que los juegos no solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también permiten a los niños aprender sin darse cuenta de que están aprendiendo. Esta inconsciencia del proceso de aprendizaje puede llevar a una adquisición más natural y fluida del idioma, logrando ese objetivo tan ansiado por los docentes al desempeñar su labor.

Podemos determinar entonces que los juegos, son una estrategia pedagógica de gran valor en la enseñanza de segundas lenguas a niños. No solo incrementan la motivación y proporcionan práctica significativa, sino que también reducen el filtro afectivo, creando

un entorno propicio para el aprendizaje natural y efectivo del idioma.

4.3. La psicomotricidad y su relación con el aprendizaje

4.3.1. Definición de psicomotricidad

La psicomotricidad es una disciplina que estudia la interacción entre las habilidades motoras y cognitivas y cómo esta relación promueve el desarrollo integral del niño. Según Vayer (1981), la psicomotricidad se centra en el movimiento corporal como medio de expresión y aprendizaje, lo que facilita la integración de funciones neurológicas, psicológicas y sociales. Esta disciplina juega un papel crucial en la educación infantil, ya que fomenta la coordinación, el equilibrio, la lateralidad, y la conciencia espacial y temporal en los niños (Le Boulch, 1997).

La integración de habilidades motoras y cognitivas es fundamental para el desarrollo integral del niño, ya que estas habilidades están interconectadas y se influyen mutuamente (García Núñez, 2011). Por ejemplo, el desarrollo motor grueso, que incluye movimientos como saltar, correr y trepar, está relacionado con la maduración del cerebro y el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria y la atención (López & Pérez, 2020). Del mismo modo, el desarrollo motor fino, que implica movimientos más precisos como agarrar y manipular objetos, está vinculado con la capacidad de realizar tareas complejas y con el desarrollo de habilidades lingüísticas (Martínez, 2019).

En el contexto del aprendizaje del inglés como segunda lengua, la psicomotricidad también juega un papel significativo. Brewster, Ellis y Girard (2002) destacan que los juegos y actividades que combinan el movimiento y el lenguaje son especialmente efectivos para los niños pequeños. Estas actividades permiten a los niños asociar palabras y frases en inglés con acciones físicas, lo que facilita la retención y comprensión del idioma. Además, Curtain y Dahlberg (2010) señalan que la inclusión de actividades psicomotoras en el aprendizaje del inglés ayuda a mantener la atención y el interés de los niños, lo que resulta en una experiencia de aprendizaje más positiva y efectiva.

La psicomotricidad también contribuye a la creación de un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante, donde los niños pueden explorar y aprender a través del juego

(Cameron, 2001). Genesee (2006) argumenta que el uso de actividades físicas en la enseñanza del inglés no solo mejora las habilidades lingüísticas, sino que también promueve el desarrollo social y emocional de los niños, ya que aprenden a cooperar y comunicarse con sus compañeros en un segundo idioma.

En resumen, la psicomotricidad es una disciplina integral que no solo fomenta el desarrollo motor y cognitivo de los niños, sino que también facilita el aprendizaje de una segunda lengua como el inglés. La integración de actividades físicas y cognitivas crea un entorno de aprendizaje enriquecedor y efectivo, promoviendo así el desarrollo integral del niño.

4.3.2. Teorías y modelos de psicomotricidad

En el subapartado anterior hemos observado la definición de psicomotricidad, como una disciplina que integra el desarrollo motor, cognitivo y emocional del niño, y tiene una influencia significativa en el aprendizaje, incluyendo la adquisición de una segunda lengua como el inglés. A continuación, se describen los modelos teóricos fundamentales en psicomotricidad, mencionando su relación con el aprendizaje del inglés.

Pierre Vayer y Jean Le Boulch son dos figuras prominentes en el campo de la psicomotricidad. Le Boulch (1979) propuso un modelo basado en la educación psicomotriz, el cual subraya la importancia del movimiento para el desarrollo integral del niño en todos los ámbitos de su desarrollo. Según Le Boulch, el desarrollo motor está íntimamente ligado al desarrollo cognitivo y afectivo, lo cual es esencial también para la adquisición de habilidades lingüísticas, ya sean de la lengua origen del propio niño, como de una segunda lengua. La implementación de actividades lúdicas que integran movimientos coordinados puede facilitar la memorización y la comprensión del inglés en los niños pequeños (Le Boulch, 1979).

Pierre Vayer (1977) por su parte, desarrolló un enfoque psicomotriz centrado en la relación entre el cuerpo y el entorno. Este autor enfatizó en la importancia del juego simbólico y de roles como medios para desarrollar habilidades sociales y comunicativas. Todas estas actividades promueven el desarrollo psicomotor y ofrecen oportunidades para

que los niños practiquen y adquieran una segunda lengua en un contexto significativo y motivador, donde su aprendizaje se construye en el entorno que los rodea. Según Vayer (1977), los juegos de rol y las actividades simbólicas permiten a los niños experimentar situaciones comunicativas reales o muy próximas a su vida cotidiana, facilitando así el aprendizaje del inglés a través del juego.

Por lo tanto, si atendemos a la relación de ambas teorías de psicomotricidad podemos determinar que ambas tienen implicaciones directas para el aprendizaje del inglés en la infancia. Ofreciendo la integración de actividades psicomotrices en el currículo de enseñanza del inglés un entorno de aprendizaje más dinámico y efectivo. Por ejemplo, actividades que combinan movimientos físicos con el uso del inglés, como cantar canciones en inglés mientras se realizan movimientos coordinados, pueden ayudar a los niños a asociar palabras con acciones, mejorando su comprensión y retención del idioma (Curtain & Dahlberg, 2010).

Además, el enfoque de Vayer en el juego simbólico y de roles puede ser particularmente beneficioso para el aprendizaje del inglés. Ya que, a ser partícipes en estos juegos de roles, los niños tienen la oportunidad de usar el inglés en contextos simulados, lo que no solo mejora su competencia lingüística, sino que también aumenta su confianza en el uso del idioma (Pinter, 2017). Estas actividades lúdicas y psicomotrices crean un entorno de aprendizaje más natural y menos intimidante para los niños, lo cual es crucial para el aprendizaje y la adquisición de una segunda lengua en la infancia (Lightbown & Spada, 2013).

4.3.3. Psicomotricidad y aprendizaje de idiomas

Como hemos ido destacando anteriormente, el desarrollo psicomotor en la infancia juega un papel crucial en la adquisición de habilidades lingüísticas en todas las etapas de desarrollo del niño, pero sobre todo en la etapa de infantil. Por lo que son todas las actividades psicomotoras específicas, que combinan el movimiento físico con el aprendizaje cognitivo, facilitando significativamente el aprendizaje de un segundo idioma, como el inglés, en estos pequeños.

Las teorías del desarrollo infantil, como las propuestas por Piaget (1952), destacan la importancia del movimiento y la actividad física en el desarrollo cognitivo y lingüístico. Para este autor, los niños aprenden a través de la interacción activa con su entorno, lo que incluye la manipulación de objetos y la exploración física de su entorno.

Además, nos encontramos con que, en el contexto del aprendizaje de idiomas, las actividades psicomotoras pueden incluir juegos que involucren movimientos corporales coordinados, canciones con acciones, y ejercicios rítmicos que combinen el habla con el movimiento. Brewster, Ellis y Girard (2002) señalan que estos enfoques lúdicos no solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo para los niños, sino que también ayudan a reforzar las conexiones neuronales que subyacen al aprendizaje del lenguaje.

Además, Curtain y Dahlberg (2010) argumentan que las actividades psicomotoras ayudan a consolidar el aprendizaje del idioma al involucrar múltiples modalidades sensoriales y motoras. Un buen ejemplo sería el siguiente, un juego en el que los niños deban moverse según las instrucciones dadas en inglés (como "jump," "run," "clap", "walk") no solo les enseña nuevas palabras y frases, sino que también refuerza su comprensión a través del movimiento físico.

Encontramos investigaciones recientes que también respaldan esta relación entre la psicomotricidad y el aprendizaje de idiomas. Un estudio de Pinter (2017) destaca que los niños pequeños aprenden mejor cuando las actividades de aprendizaje son físicamente activas y están integradas con el contenido lingüístico. Este enfoque multisensorial y motriz se observa que facilita una mayor retención y comprensión del idioma que se quiere enseñar a los niños.

Según Halliwell (1992), las actividades que implican movimiento y juego ayudan a los niños a relajarse y disfrutar del proceso de aprendizaje, lo que puede aumentar su motivación y disposición para aprender un nuevo idioma.

En conclusión, la psicomotricidad y el aprendizaje de idiomas están estrechamente relacionados. Todas las actividades que combinan el movimiento físico con el aprendizaje cognitivo no solo hacen que el proceso de aprendizaje sea más divertido y atractivo para

los niños, sino que también apoyan el desarrollo de habilidades lingüísticas de manera efectiva. Por lo tanto, la integración de estas actividades en el currículo de aprendizaje del inglés puede resultar en beneficios significativos para los niños en sus primeras etapas de desarrollo.

4.4. Integración del juego y la psicomotricidad en la enseñanza del inglés

4.4.1. Metodologías activas en la enseñanza del inglés

En lo que se refiere a métodos o técnicas para llevar a cabo la implementación del juego como una vía de aprendizaje para la segunda lengua encontramos dos grandes distinciones, el Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) y el Aprendizaje Basado en el Movimiento (MBL).

Aprendizaje Basado en Juegos (GBL), se trata de una metodología que hace referencia a la utilización de juegos como herramientas educativas para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Esta metodología no solo hace el aprendizaje más entretenido, sino que también puede mejorar la retención de información y el desarrollo de habilidades cognitivas (Halliwell, 1992). Según García (2021), el uso de juegos en el aula de inglés permite a los niños de 5 años aprender de manera natural y significativa, ya que están inmersos en actividades que disfrutan y que fomentan la repetición y la práctica del idioma en contextos variados.

Un ejemplo concreto es el uso de juegos de rol, donde los niños asumen diferentes personajes y situaciones, lo que les permite practicar el inglés en un ambiente lúdico y seguro (Suárez, 2020). Como vemos, toda representación de lo real, similar a su entorno es enriquecedora para su aprendizaje, esos roles que adquieren les dan una libertad de no ser ellos y actuar de diferentes maneras. Este enfoque facilita la adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales de manera contextualizada, lo que es esencial para el desarrollo del lenguaje en los primeros años (Curtain & Dahlberg, 2010).

La teoría detrás del GBL se basa en el constructivismo, la cual sostiene que los niños construyen su conocimiento a través de experiencias activas y significativas (Vygotsky, 1978). Todo lo que rodea al niño, al fin y al cabo, determina como este crece y desarrolla,

por lo que su aprendizaje no deja de ser un reflejo de lo que ese niño observa, acciona e interioriza en su entorno. Además, Piaget (1951) argumenta que el juego es una parte integral del desarrollo cognitivo y emocional de los niños, ya que les permite explorar, experimentar y aprender de manera autónoma.

El Aprendizaje Basado en el Movimiento (MBL) implica la incorporación de actividades físicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es una metodología particularmente efectiva en la educación infantil, a través de ella, los niños pequeños aprenden mejor al estar físicamente activos (Pinter, 2017). Según estudios, las actividades que combinan movimiento y lenguaje pueden mejorar significativamente la adquisición del inglés en la infancia (Espinosa, 2008). Todo este movimiento de los niños crea nuevas conexiones neuronales y activa partes del cerebro que, estando estáticos en una silla y una mesa, no se darían.

Un ejemplo de MBL es la técnica "**Total Physical Response**" (TPR), desarrollada por James Asher, esta técnica combina comandos verbales con acciones físicas. Durante su aplicación los niños responden a las instrucciones en inglés realizando movimientos específicos, lo que refuerza la comprensión auditiva y la memoria kinestésica (Asher, 1969). Esta técnica se basa en la teoría de la "respuesta física total", que sostiene que la asociación de palabras con acciones físicas puede mejorar la retención y el recuerdo de nuevas palabras (Lightbown & Spada, 2013). Así como influenciada por la psicología del aprendizaje, particularmente la teoría de la memoria cinestésica, que sugiere que la memoria se fortalece cuando se asocia con movimientos físicos (Asher, 2003). Por consiguiente, en el contexto de la educación infantil, TPR se transforma en una herramienta dinámica y participativa facilitando así la comprensión y retención de nuevo vocabulario y estructuras gramaticales durante el proceso de aprendizaje.

El uso de juegos que implican movimiento, como "Simón dice" en inglés, también pueden ser particularmente efectivos para enseñar vocabulario y verbos de movimiento. La combinación de ese lenguaje y movimiento no solo ayuda a los niños a aprender de manera más efectiva, sino que también mejora su desarrollo físico y coordinación motora (Fernández, 2018).

Aunque para la correcta implementación del TPR en el entorno educativo, el papel del docente es fundamental, ya que será el encargado de diseñar actividades que involucren a los estudiantes en acciones físicas coordinadas con comandos verbales específicos.

Observamos entonces que la integración de metodologías activas como el GBL y el MBL en la enseñanza del inglés se fundamenta en varias teorías del aprendizaje. El constructivismo, propuesto por Piaget (1951) y Vygotsky (1978), quien enfatiza la importancia de las experiencias activas y significativas en el desarrollo del conocimiento. Según Vygotsky, el aprendizaje es un proceso social y colaborativo, y el juego proporciona ese contexto ideal para la interacción y el desarrollo del lenguaje en el niño en sus edades más tempranas.

Por otro lado, y volviendo a la teoría de la "respuesta física total o TPR" de Asher (1969) sugiere que el aprendizaje está más profundamente arraigado cuando se asocia con acciones físicas, lo que es particularmente relevante en el contexto del MBL. Esta teoría se alinea con la neurociencia moderna, que nos lleva indicando los últimos años, que el movimiento puede estimular áreas del cerebro relacionadas con la memoria y el aprendizaje (Mayberry & Lock, 2003). Fomentando ambos a niveles que muchas veces se desconocen, aportando los siguientes beneficios:

Lo primero que nos encontramos es que, con el TPR, se enfatiza la comprensión del lenguaje antes que la producción, lo que reduce la ansiedad y permite a los niños adquirir el idioma de manera más natural. Además, a niveles de estimulación cerebral el TPR involucra tanto el hemisferio izquierdo como el derecho del cerebro, lo que mejora la retención a largo plazo (Asher, 1977).

Si pasamos al ámbito social, se ha observado que funciona bien tanto con grupos pequeños, como con grupos grandes, y no precisa de una preparación exhaustiva ni de materiales. Y además se ha determinado de que es un modelo divertido para los estudiantes y puede ser un gran estimulante en el aula, mejorando el ritmo y el estado de ánimo de los alumnos durante el desarrollo de las clases (Asher, 1977).

En conclusión, las metodologías activas como el GBL y el MBL no solo hacen el aprendizaje del inglés más atractivo y divertido para los niños pequeños, sino que también

están respaldadas por teorías sólidas que destacan la importancia del juego y el movimiento en el desarrollo cognitivo y lingüístico. Siendo la más importante en la etapa de infantil el, el TPR. Una herramienta muy valiosa para dar una enseñanza de lenguas en educación infantil que involucre el cuerpo y la mente buscando la mejorar en la adquisición del lenguaje de una manera lúdica y efectiva. Implementar estas metodologías en el aula puede proporcionar un entorno rico y estimulante que favorezca la adquisición natural y efectiva del inglés en las etapas de infantil, donde el cerebro del niño es más plástico, y por lo tanto tiene mayor capacidad a la hora de adquirir información.

5. METODOLOGÍA

A continuación, en este apartado se detallará la metodología empleada para realizar la investigación del aprendizaje del inglés a través del juego y la psicomotricidad en la clase de educación infantil en la que he tenido la oportunidad de aplicar la propuesta y realizar mis practicas universitarias, la muestra con la que se trabajó está compuesta por 24 niños correspondientes a la clase que mi tutora tenía a su cargo, a los que se deben sumar los alumnos de la otra clase de 3º de Infantil, en la cual también lleve a cabo la propuesta que posteriormente se presentará.

Toda la metodología ha sido planteada para captar de manera precisa y detallada la influencia de las actividades lúdicas y psicomotrices en la adquisición de la segunda lengua en un entorno escolar.

Descripción de la muestra.

La investigación se llevó a cabo con una clase de 24 niños de educación infantil, de los cuales 13 eran chicos y 11 eran chicas, y en una clase de 26 niños donde eran 13 chicos y 13 chicas, con edades comprendidas entre los 5 y 6 años. Todos los participantes asistían a la misma institución educativa y tenían una exposición en algunos casos limitada al inglés fuera del entorno escolar y en otros asistían a clase particulares o a academias de inglés.

El **diseño de la investigación** se fundamenta en un enfoque cualitativo complementado con elementos cuantitativos, donde la observación directa fue la técnica principal para la recolección de datos. Esta metodología permitió una exploración de las interacciones y comportamientos de los niños durante actividades de juego y psicomotricidad, facilitando una comprensión de su influencia en el aprendizaje del inglés. Se llevó a cabo un estudio de caso con un enfoque exploratorio, lo que permitió analizar las prácticas y resultados de una intervención educativa.

La **intervención educativa** consistió en un total de 12 sesiones estructuradas a lo largo del tercer trimestre en las que se llevaron a cabo actividades diseñadas para promover el aprendizaje del inglés a través del juego y la psicomotricidad. Las sesiones se planificaron para durar aproximadamente 30-40 minutos cada una, 4 veces por semana.

- **Juegos de vocabulario:** Actividades como juegos de cartas, representaciones gráficas, juegos de memoria y canciones en inglés para familiarizar a los niños con nuevos conceptos acerca del universo y el espacio.
- **Juegos de rol:** Dramatizaciones y juegos simbólicos que permitieron a los niños utilizar el inglés en contextos simulados.
- **Actividades psicomotrices:** Juegos que involucraban movimiento, como carreras de obstáculos, trepa, arrastres, equilibrios y juegos de pelota, integrando comandos y vocabulario en inglés para reforzar ese aprendizaje que se busca lograr a través de la actividad física y movimiento corporal.

6. PROPUESTA

Se ha diseñado y desarrollado una propuesta de intervención que integra el área de inglés y psicomotricidad, con el diseño de una situación de aprendizaje. Esta propuesta busca aprovechar las sesiones dedicadas a estas disciplinas para enriquecer el conocimiento sobre el universo y el sistema solar a través de la historia de Astroboy, un robot de la NASA que comparte sus conocimientos con Cora la Castora, la mascota de la clase. A continuación, se detalla cómo se ha estructurado y distribuido esta experiencia educativa.

Para presentar la unidad, se creó un robot llamado Astroboy (se trata de un robot hecho a mano con una caja de cartón y decorado como si fuera un astronauta), quien trabaja para la NASA y es amigo de Cora la Castora, la mascota de la clase. Astroboy ha venido a contarle a Cora todo lo que sabe sobre el universo, las galaxias y el sistema solar. Sin embargo, Astroboy solo habla en inglés, por lo que su presencia se limita a las clases de inglés y las de psicomotricidad, donde se refuerzan los aprendizajes de las sesiones de inglés.

La distribución de las sesiones fue la siguiente: seis sesiones de inglés y seis sesiones de psicomotricidad, organizadas de manera que los lunes y miércoles, tenían lugar las sesiones de inglés, y los jueves y viernes eran los días en los que se desarrollaban las sesiones de sesiones de psicomotricidad.

Esta distribución permite que las sesiones de psicomotricidad se realicen consecutivamente, lo cual ayuda a reforzar lo trabajado y explicado, asegurando que las dinámicas y juegos no se olviden de un día para otro o se vean afectadas por el paso de varios días entre las mismas, y así sirven como refuerzo para los alumnos sobre la última sesión de inglés.

Intervenciones de psicomotricidad llevadas a cabo:

- Asteroides y satélites (1 sesión)
- Explorando diferentes planetas (2 sesiones)
- Construimos nuestro cohete (2 sesiones)
- La misión final, ¡de vuelta a casa! (1 sesión)

Todas las intervenciones mencionadas anteriormente se llevaron a cabo con el objetivo de reforzar los contenidos tratados en las sesiones en inglés, tal y como se detalla a continuación.

A lo largo de estas sesiones, el inglés se utilizó en profundidad, especialmente para describir el vocabulario utilizado en cada juego. Por ejemplo, en la primera sesión, se explicó el juego "Asteroides y satélites", donde se emplearon sistemáticamente vocabulario y verbos relevantes en inglés de la Situación de Aprendizaje, como "saltar

con una pierna" y "saltar con dos piernas".

Estas sesiones se centraron en temas relacionados con el sistema solar, la galaxia y el universo, proporcionando una línea temática y narrativa coherente en la que los estudiantes pudieron sumergirse. Asumieron roles como elementos del sistema solar o astronautas, como se vio en las sesiones finales de psicomotricidad, donde cada sesión se convirtió en una aventura motriz que tuvieron que superar en equipo.

Intervenciones en inglés

- ¿Quién es Astroboy? (1 sesión)
- Descubriendo los planetas (2 sesiones)
- Soy un planeta (Juego de mímica) (1 sesión)
- Espacio de dibujo (Juego Pictionary) (1 sesión)
- Tarea final (Juego de memoria + El nuevo traje de Astroboy) (1 sesión)

Todas estas intervenciones se encuentran explicadas en el anexo (Sección 1)

Justificación:

La enseñanza del Sistema Solar en esta etapa educativa es fundamental para despertar el interés científico en los alumnos desde edades tempranas. Con esta Situación de Aprendizaje, el objetivo principal es desarrollar habilidades de observación, comparación y análisis, permitiendo a los estudiantes explorar y comprender el entorno que los rodea de una manera lúdica y significativa. Además, se fomentan los valores educativos, como el respeto al medio ambiente y el trabajo en equipo.

La intervención de AstroBoy no solo hará que las sesiones sean más atractivas, sino que también introducirá vocabulario en inglés relacionado con las partes del cuerpo.

Objetivos de aprendizaje

- Desarrollar habilidades de observación y análisis.
- Promover el trabajo colaborativo y el aprendizaje a través de la experimentación.
- Fomentar el interés por la astronomía y el espacio.

- Descubrir la relación entre las partes de su cuerpo y las acciones que realizan.

Resultados esperados del aprendizaje

- Identificar y nombrar los principales componentes del Sistema Solar
- Describir las características básicas de los planetas y otros cuerpos celestes.
- Conocer las formas de recopilar información
- Respetar la opinión de sus compañeros en la toma de decisiones
- Aprender que una hipótesis no siempre es cierta
- Aprender las partes del cuerpo en inglés.

Contenidos trabajados en esta situación

- Componentes del Sistema Solar: Sol, planetas, lunas, asteroides, cometas, asteroides, satélites, estrellas.
- Vocabulario sobre las características básicas de los planetas: tamaño (grande/pequeño), color (rojo, azul, gris, naranja), distancia al Sol.
- Rotación y traslación de los planetas.
- Importancia del Sol como fuente de energía.
- Partes del cuerpo en inglés: cabeza, brazos, piernas, manos, pies, ojos, nariz, boca, orejas.
- Verbos relacionados con el universo en español: volar, aterrizar, saltar, rotar, traslación...

Competencias trabajadas

- Competencia Comunicativa Lingüística: Uso de vocabulario específico y expresión de ideas.
- Competencia Matemática y Ciencia y Tecnología: Observación, comparación y clasificación de cuerpos celestes.
- Competencia Digital: Uso de recursos tecnológicos para explorar el Sistema Solar.
- Aprender a Aprender: Desarrollo de la curiosidad y el interés por el conocimiento.
- Competencia Social y Cívica: Trabajo en equipo y respeto por turnarse para hablar.

- Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor: Participación activa y creativa en las actividades propuestas.
- Conciencia y Expresión Cultural: Valorar la importancia del Sistema Solar en la cultura y la ciencia.

Criterios de evaluación:

- Reconoce y nombra correctamente los principales componentes del Sistema Solar.
- Describe las características básicas de los planetas en términos simples.
- Nombra correctamente las partes del cuerpo en inglés.
- Participa activamente en las actividades y muestra interés por el tema.
- Trabaja de forma colaborativa y respeta las opiniones de sus compañeros.
- Utiliza adecuadamente los recursos tecnológicos proporcionados.

Expectativas:

- Todos los niños deben ser capaces de:
 - identificar y nombrar correctamente los principales componentes del Sistema Solar, como planetas, lunas, asteroides, etc.
 - participar activamente en actividades relacionadas con el tema y mostrar interés en aprender sobre el Sistema Solar.
- La mayoría de los niños deben ser capaces de:
 - describir las características básicas de los planetas en términos sencillos, incluyendo el tamaño, la composición, la órbita, etc.
 - colaborar eficazmente en el trabajo en grupo y respetar las opiniones de sus compañeros.
- Algunos de los niños deben ser capaces de:
 - nombrar correctamente las partes del cuerpo en inglés.
 - utilizar adecuadamente los recursos tecnológicos proporcionados durante las actividades.

Metodología

La metodología utilizada en esta situación de aprendizaje se basa en el aprendizaje por descubrimiento, la experimentación y el trabajo colaborativo. Los estudiantes participarán en actividades prácticas que les permitirán explorar y comprender el Sistema Solar de una manera significativa. AstroBoy, el robot, presentará cada sesión y enseñará las partes del cuerpo en inglés. Se utilizarán recursos tecnológicos y materiales manipulativos para facilitar el aprendizaje y la motivación. Además, se trabajará siguiendo las teorías vistas en la fundamentación teórica, como el Total Physical Response (TPR), el Communicative Language Teaching y el Natural Approach, así como la psicomotricidad y el movimiento a través del uso de juegos para la adquisición de una lengua. Estas metodologías permitirán a los estudiantes aprender de manera activa y significativa, integrando el movimiento físico con la comprensión y el uso del inglés.

Atención a la diversidad

Para satisfacer las necesidades de todos los estudiantes, se adoptarán las siguientes estrategias:

- Adaptación de actividades. El nivel de complejidad de las actividades se ajustará de acuerdo con las necesidades y habilidades de cada alumno.
- Soporte personalizado. Se proporcionará ayuda adicional a los estudiantes que lo requieran, a través de asistencia durante actividades individuales o en grupos pequeños.
- Recursos variados. Se utilizarán diferentes tipos de recursos visuales, auditivos y kinestésicos para facilitar el aprendizaje de todos los alumnos.
- Evaluación continua. Se realizará un seguimiento constante del progreso de los alumnos y se ajustarán las actividades en función de los resultados obtenidos.

Instrumentos de evaluación:

- Observación directa y registros anecdóticos.
- Cuestionarios y juegos interactivos.
- Producciones gráficas y manuales de los alumnos durante las clases.

- Rúbrica de evaluación del alumnado “Tabla 7”

6. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

El proceso que he llevado a cabo en este Trabajo Fin de Grado (TFG) ha sido un viaje lleno de aprendizajes, pero también de retos y descubrimientos.

Desde el primer momento, AstroBoy como "mascota" o como elemento facilitador de las sesiones ha sido un elemento motivador crucial. Los niños no solo se han sentido atraídos por la propia figura del robot, sino que también han sacado a la luz durante el transcurso de las sesiones, una notable mejora en su participación y motivación. Este enfoque interactivo con un personaje ficticio ha mantenido a los alumnos de 3º de Educación Infantil motivados y comprometidos a lo largo de toda la situación de aprendizaje, permitiendo así un aprendizaje más efectivo y sostenible a medida que avanzaba la propuesta.

La selección de la temática, así como de los contenidos sobre el Sistema Solar, junto con el vocabulario en inglés ha demostrado ser una estrategia altamente efectiva durante las sesiones. Gracias a esto los niños no solo han aprendido conceptos básicos del universo, sino que también han ampliado su vocabulario en inglés, mostrando una comprensión significativa de ambos temas, haciendo referencia a las últimas sesiones donde se repasaban o usaban todos los contenidos aprendidos. Esta dualidad en el aprendizaje ha potenciado su capacidad para asociar conocimientos y aplicarlos en diferentes contextos, ya fueran reales o ficticios, fortaleciendo así sus habilidades cognitivas y lingüísticas, tanto en su lengua principal, pero sobre todo en la lengua inglesa.

Las actividades grupales, que en todo momento estaban centradas en el trabajo colaborativo, han sido otro de los puntos fuertes de esta propuesta tras su análisis posterior. Los alumnos se han desarrollado como individuos de una pequeña sociedad que es su aula, desarrollando o adquiriendo habilidades sociales, surgidas del trabajo conjunto con la finalidad de alcanzar los objetivos marcados en las sesiones de psicomotricidad y en las actividades realizadas en las clases de inglés. Como he mencionado, esta

cooperación no solo ha fomentado una mejora en la cohesión del grupo, sino que también ha promovido un entorno de aprendizaje positivo y solidario.

Pero como suele ocurrir, no todo ha sido tan bueno y satisfactorio. La atención a la diversidad y la necesidad de adaptaciones personalizadas para algunos alumnos con necesidades específicas han sido desafíos constantes, provocando que el no haber tenido en cuenta variantes o alternativas para-X niños, ha provocado en ocasiones caos y descontrol en el aula y desarrollo de algunas sesiones. Aunque se han realizado esfuerzos significativos para atender a todos los estudiantes, ciertos alumnos requerían un apoyo más individualizado, aspecto que en ocasiones y que de cara a futuras sesiones se intentaba mejorar. Esto destaca al analizar con una visión de pájaro, cada una de las sesiones, la importancia de seguir perfeccionando las estrategias de y apoyo educativo, haciéndolas cada vez más individualizadas cuando las situaciones lo requieren.

De igual manera que tenemos esa diversidad de alumnado, he identificado la necesidad de profundizar en ciertos conceptos para aquellos estudiantes que muestran un mayor interés y capacidad de aprendizaje, si a nivel individual se realizan adaptaciones para facilitar el aprendizaje, tras la realización de este TFG pienso aún más que se debe dar más al que su capacidad solicita más conocimientos o aprendizajes. Ofrecer oportunidades para explorar temas con mayor detalle podría no solo satisfacer la curiosidad de estos alumnos, sino también enriquecer su experiencia educativa y fomentar un aprendizaje más profundo.

La evaluación continua ha sido otro aspecto que mejorar. Pese a implementar las rubricas que se adjuntan en Anexos, debía haber implementado evaluaciones más frecuentes y pequeñas que podría haberme ayudado a identificar y abordar las dificultades de aprendizaje a medida que surgen, permitiendo ajustes más oportunos en las actividades y estrategias educativas, comparado con realizarlas al final cuando ya esos cambios no son tan útiles.

En resumen, este TFG me ha permitido vislumbrar el enorme potencial del juego y la psicomotricidad en la enseñanza del inglés en la educación infantil. A pesar de los desafíos encontrados, los resultados obtenidos son satisfactorios y ofrecen una base sólida

para futuras mejoras y aplicaciones pedagógicas dentro del aula. La integración de metodologías activas y psicomotrices no solo ha facilitado un aprendizaje más significativo y motivador, sino que también, desde mi observación del proceso, prepara a los niños para enfrentar con éxito los retos de un mundo cada vez más interconectado.

Mirando hacia atrás, me gustaría añadir para acabar estas palabras. Cada sesión, cada actividad y cada sonrisa de los niños durante la su realización me han reafirmado el valor de esta propuesta. No puedo no sentirme agradecido por la oportunidad de haber explorado y aprendido junto a estas pequeñas mentes pensantes, quienes, con su entusiasmo y curiosidad, me han recordado la esencia misma de la educación: aprender, crecer y disfrutar del maravilloso proceso de descubrir el mundo que nos rodea ya sea en su propia lengua materna o en una segunda como ha sido en esta ocasión, el inglés.

7. BIBLIOGRAFÍA

- **Alexander, F., & Arturo, C. (2014).** El juego de rol: Revisión y una propuesta para la enseñanza de la Historia. *Entramados: Educación y Sociedad*, 11(15), 176-193. <https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/entramados/article/view/7902>.
- **Briceño Núñez, C. E. (2022).** La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO (Asunción)*, 9(1), 11-22. <https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>.
- **Cameron, L. (2001).** *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press.
- **Curtain, H., & Dahlberg, C. A. (2010).** *Languages and children: Making the match* (4th ed.). Pearson.
- **Espinosa, L. M. (2008).** Challenging common myths about young English language learners. *FCD Policy Brief Advancing PK-3*, (8), 1-11.
- **Fabricio, P., Rosanna, A., & Jason Gentry Jones. (2021).** La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de Las Ciencias*, 7(1), 9. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8231651.pdf>.
- **Fernández, P. (2018).** El papel del juego en la adquisición del inglés en la primera

infancia. Educadores en Acción.

- **García Núñez, J. (2011).** Psicomotricidad y desarrollo infantil. Editorial Síntesis.
- **García, M. (2021).** Aprendizaje del inglés en la educación infantil a través del juego. *Revista de Educación Bilingüe*, 15(3), 45-58.
- **García, O. (2009).** Bilingual education in the 21st century: A global perspective. Wiley-Blackwell.
- **Gass, S. M., & Selinker, L. (2008).** Second language acquisition: An introductory course (3rd ed.). Routledge.
- **Genesee, F. (2006).** Educating English language learners: A synthesis of research evidence. Cambridge University Press.
- **Halliwell, S. (1992).** Teaching English in the primary classroom. Longman.
- **Krashen, S. D. (1982).** Principles and practice in second language acquisition. Pergamon Press.
- **Krashen, S. D. (1985).** The input hypothesis: Issues and implications. Longman.
- **Le Boulch, J. (1997).** El desarrollo psicomotor: Desde el nacimiento hasta los 6 años. Paidós.
- **Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013).** How languages are learned (4th ed.). Oxford University Press.
- **López, A., & Pérez, J. (2020).** Estrategias de juego para el aprendizaje del inglés en preescolar. *Journal of Early Childhood Education*.
- **Martínez, L. (2019).** Impacto del juego en la enseñanza del inglés en la educación infantil. *International Journal of Language Teaching*.
- **Molina, C. (2021).** Juegos de palabras y el aprendizaje del inglés en la infancia. *Revista de Lenguas y Educación*.
- **Nikolov, M. (2009).** Early learning of modern foreign languages: Processes and outcomes. *Multilingual Matters*.
- **P. F. Molina-García, A. R. Molina-García y J. Gen-try-Jones (2021).** La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 722-730.
- **Pinter, A. (2017).** Teaching young language learners (2nd ed.). Oxford University Press.

- **Singleton, D., & Ryan, L. (2004).** Language acquisition: The age factor (2nd ed.). Multilingual Matters.
- **Vayer, P. (1981).** La psicomotricidad en la educación infantil. Editorial Narcea.
- **Vygotsky, L. S. (1978).** Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

8. ANEXOS

Sección 1

Actividades de SdA propuestas

Sesión 1: ¿Quién es Astroboy?

- Duración: 30 minutos
- Descripción: AstroBoy da la bienvenida a los estudiantes y se presenta con una canción cantada por él. Luego, a través de una presentación de tarjetas interactivas, presenta a los estudiantes el Sistema Solar y todos los elementos. Luego, el profesor pone unas tarjetas didácticas en las paredes del aula y los niños tienen que moverse en esos elementos como el profesor les ha ordenado. Por ejemplo, cuando el profesor dice cohete, los alumnos tienen que moverse rápido y con los brazos formando con su cuerpo, la forma de un cohete. Si se les dice que vayan hacia el astronauta, deben caminar como si no hubiera gravedad y estuvieran en el espacio, si se nombra la estrella deben ir hacia donde está colocada la estrella, formando una estrella con su cuerpo. Este es el caso de la gran mayoría de palabras de vocabulario que el profesor coloca en las paredes del aula.
- Materiales: AstroBoy (robot), Tarjetas didácticas de Solar System.

Sesión 2 (Psicomotricidad): Asteroides y satélites

Sesión 3 + Sesión 4: Descubriendo los planetas

- Duración: 30 minutos
- Descripción Sesión 2: AstroBoy da la bienvenida a los estudiantes y se presenta con una canción cantada por él. Luego, a través de una presentación de tarjetas interactivas, presenta a los estudiantes el Sistema Solar y todos los elementos. Después de esta introducción, se colocó un juego de memoria en cada mesa, pero solo con las imágenes de los planetas y otros elementos del sistema solar y el espacio. Y divididos en equipos, tenían que conseguir el mayor número de parejas en cada mesa.
- Descripción Sesión3: AstroBoy comienza la clase recordando lo aprendido el día anterior, pasando las tarjetas didácticas del sistema solar, mientras los alumnos dicen cuál es cada elemento, luego lo que se lleva a cabo es la escucha de nuevo el canto de los planetas, donde los alumnos se desplazan por el aula representando la característica principal de cómo es cada planeta, o con gestos y acciones que estén relacionadas con las características de los 8 planetas que suenan en la canción. Por ejemplo, cuando Mercurio canta, deben hacerse pequeños, cuando la tierra canta, deben hacer el movimiento de rotación, cuando Saturno canta, deben actuar como si estuvieran bailando un aro o un hula-hop...
- Materiales: AstroBoy, objetos rojos, tarjetas didácticas del Sistema Solar.

Sesión 2 (Psicomotricidad): Explorando diferentes planetas

Sesión 4: Soy un planeta (Juego de mímica)

- Duración: 30 minutos
- Descripción: AstroBoy comienza la clase recordando lo aprendido el día anterior, pasando las tarjetas didácticas del sistema solar, mientras los alumnos dicen qué es cada elemento, luego lo que se lleva a cabo es la escucha nuevamente del canto de los planetas, donde los alumnos se desplazan por el aula representando la característica principal de cómo es cada planeta, o con gestos y acciones que estén relacionadas con las características de los 8 planetas que aparece en la ficha que muestra el profesor.
- Por ejemplo, cuando aparece Mercurio deben hacerse pequeños, cuando aparece

la tierra deben hacer el movimiento de rotación, cuando aparece Júpiter deben actuar como si estuvieran bailando un aro o hula-hop, cuando aparece la luna deben dar la vuelta a la tierra.

- Materiales: AstroBoy, Tarjetas didácticas del Sistema Solar

Sesión 3 (Psicomotricidad): Explorando diferentes planetas

Sesión 5: Comparando el tamaño del planeta y del cuerpo

- Duración: 1 hora
- Descripción: AstroBoy presenta la actividad y repasa las partes del cuerpo previamente aprendidas. Los estudiantes comparan los tamaños de diferentes planetas usando varios objetos.
- Materiales: AstroBoy, pelotas de diferentes tamaños, cinta métrica.

Sesión 4 (Psicomotricidad): Construimos nuestro cohete

Sesión 6: Dibujar el espacio (Juego Pictionary)

- Duración: 30 minutos
- Descripción: AstroBoy introduce la actividad y enseña nuevas partes del cuerpo en inglés (ojos, nariz). Utilizando las tarjetas como si fueran cartas del juego Pictionary, los alumnos deben elegir una, luego de esto lo que tendrán que hacer es observar qué palabra está escrita en la tarjeta, buscar el dibujo que le corresponde, observarla y luego tendrán 2 minutos para dibujarla y que sus compañeros lo adivinaron. La clase se ha dividido en dos equipos.
- Materiales: AstroBoy, tarjetas didácticas del Sistema Solar, etiquetas con nombres de planetas y elementos del sistema solar.

Sesión 7 - Tarea final (Juego de memoria + El nuevo traje de Astroboy)

- Duración: 60 minutos
- Descripción: AstroBoy presenta un juego de memoria interactivo para repasar y

evaluar lo que los estudiantes han aprendido sobre el Sistema Solar, cómo se escriben y leen; y las partes del cuerpo en inglés. En esta actividad los niños se dividirán en dos grupos, uno de los grupos se encargará de decorar la mitad del cuerpo de ASTROBOY, con una temática espacial, ya que cuando llegó a la tierra perdió su traje y ahora que se va necesita uno, y quiere que sea decorado por los niños que ha conocido aquí en la tierra. Mientras que el otro grupo estará jugando al Juego de Memoria, donde además de encontrar la imagen del elemento del universo y su palabra correspondiente, lo que tendrán que hacer es dibujarla en la pizarra y luego representársela a sus compañeros.

- Materiales: AstroBoy, tarjetas didácticas de juegos de memoria, pizarra, tiza.

Sesión 5 (Psicomotricidad): La misión final, ¡de vuelta a casa!

Sesión 8: Celebración y reflexión

- Duración: 30 minutos
- Descripción: AstroBoy cierra la situación de aprendizaje con una pequeña celebración donde los alumnos reciben certificados y un planeta por haber logrado su objetivo y ser expertos sobre el universo. Y se despiden de ASTROBOY, quien comienza su viaje de regreso a su galaxia Pegaso.
- Materiales: AstroBoy, certificados, mini-planetas, snacks, carta de despedida de ASTROBOY.

Tabla 1.

Rubrica para evaluar la efectividad del juego en el desarrollo de habilidades lingüísticas en inglés y la competencia comunicativa.

Estándar	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Participación en actividades	Participa menos del 25% del tiempo de duración de la actividad	Participa entre el 25% y el 50% del tiempo de duración de la	Participa entre el 50% y el 75% del tiempo de duración de la	Participa el 100% del tiempo de duración de la actividad

		actividad	actividad	
Uso correcto del vocabulario trabajado	Hace un uso correcto de al menos 3 palabras nuevas de vocabulario	Hace un uso correcto de entre 3 y 6 palabras nuevas de vocabulario	Hace un uso correcto de entre 6 y 12 palabras nuevas de vocabulario	Hace un uso correcto de más de 12 palabras nuevas de vocabulario
Competencia Comunicativa	Dificultad para iniciar una conversación en inglés.	Inicia y mantiene conversaciones breves con ayuda.	Inicia y mantiene una conversación con una fluidez moderada sin ayuda	Inicia y mantiene conversaciones fluidas y coherentes sin ninguna ayuda

Tabla 2.

Rúbrica para analizar cómo los juegos de vocabulario y rol contribuyen a la adquisición de nuevas palabras y construcciones lingüísticas.

Estándar	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Adquisición de vocabulario	Aprende y da uso en conversaciones al menos de 3 palabras nuevas.	Aprende y da uso en conversaciones entre 3 y 6 palabras nuevas.	Aprende y da uso en conversaciones entre 6 y 12 palabras nuevas.	Aprende y da uso en conversaciones más de 12 palabras nuevas.
Uso de construcciones lingüísticas	Usa escasas y simples construcciones gramaticales	Usa simples construcciones y algunas complejas	Usa diversas construcciones gramaticales de manera correcta.	Usa construcciones gramaticales complejas y variadas con

				corrección.
--	--	--	--	-------------

Tabla 3.

Rubrica para examinar cómo el movimiento y las actividades físicas facilitan la comprensión y el uso del idioma en contextos prácticos.

Estándar	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Integración de movimiento y lenguaje	De manera muy escasa demuestra el uso del inglés durante actividades físicas.	Ocasionalmente demuestra el uso del inglés durante actividades físicas.	Frecuentemente demuestra manejo del inglés durante actividades físicas.	Consistentemente demuestra manejo del inglés durante actividades físicas durante actividades físicas.
Comprensión y seguimiento de instrucciones	Comprende y sigue con dificultad solamente las instrucciones sencillas en inglés.	Comprende y sigue de manera correcta las instrucciones sencillas en inglés.	Comprende y sigue de manera correcta las instrucciones sencillas y complejas en inglés.	Comprende y sigue a la perfección las instrucciones sencillas y complejas en inglés.

Tabla 4.

Rubrica para determinar el nivel de motivación y compromiso de los niños hacia el aprendizaje del inglés mediante el juego y la psicomotricidad.

Estándar	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Motivación	Muestra poco interés y rara vez participa oralmente ni en las actividades.	Muestra algo de interés y participa ocasionalmente de manera oral y en las actividades	Muestra interés medio y participa frecuentemente de manera oral y en las actividades	Muestra mucho interés y participa constantemente de manera oral y en las actividades
Compromiso	Se distrae fácilmente y está poco focalizado tiempo en la realización de las actividades.	Se distrae en ocasiones y esta focalizado más tiempo en la realización de las actividades.	Se mantiene enfocado y está focalizado gran parte del tiempo en la realización de las actividades.	Se mantiene altamente enfocado y trabajando todo el tiempo en la realización de las actividades.

Tabla 5.

Rubrica para determinar qué actividades específicas tienen el mayor impacto y son más positivas en el aprendizaje del inglés.

Estándar	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Evaluación de actividades	Progreso escaso en vocabulario y fluidez durante y después de las actividades realizadas.	Progreso medio en vocabulario y fluidez durante y después de las actividades realizadas.	Progreso notable en vocabulario y fluidez durante y después de las actividades realizadas.	Progreso excelente en vocabulario y fluidez durante y después de las actividades realizadas.
Participación y entusiasmo	Participación y entusiasmo durante las actividades escaso.	Participación y entusiasmo durante las actividades apreciable.	Participación y entusiasmo durante las actividades destacable.	Participación y entusiasmo durante las actividades excepcional.

Tabla 6.*Rubrica de evaluación final de los alumnos*

Criterio a evaluar	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
1. Identificar y nombrar los componentes principales del Sistema Solar.	Identifica algunos componentes principales del Sistema Solar, como el Sol y algunos planetas.	Identifica la mayoría de los componentes principales del Sistema Solar, como el Sol, los planetas y las lunas.	Identifica todos los componentes principales del Sistema Solar, como el Sol, los planetas, las lunas y los cometas.	Identifica todos los componentes principales del Sistema Solar y puede dar ejemplos y describir sus características.
2. Describir las características básicas de los planetas y otros cuerpos celestes.	Describe algunas características básicas de los planetas, como su tamaño y color.	Describe la mayoría de las características básicas de los planetas, como su tamaño, color y distancia al Sol.	Describe todas las características básicas de los planetas, como su tamaño, color, distancia al Sol y movimiento de rotación y traslación.	Describe todas las características básicas de los planetas y otros cuerpos celestes, y puede hacer comparaciones entre ellos.

<p>3. Aprender formas de recopilar información.</p>	<p>Menciona una forma de recopilar información, como leer libros o mirar videos.</p>	<p>Menciona dos formas de recopilar información, como leer libros y hacer experimentos sencillos.</p>	<p>Menciona tres formas de recopilar información, como leer libros, hacer experimentos sencillos y observar el cielo nocturno.</p>	<p>Menciona tres o más formas de recopilar información y explica cómo cada una puede ayudar a aprender más sobre el Sistema Solar y el cuerpo humano.</p>
<p>4. Respetar la opinión de sus compañeros en la toma de decisiones.</p>	<p>Escucha las opiniones de sus compañeros, pero no siempre las respeta.</p>	<p>Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros en la toma de decisiones.</p>	<p>Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros en la toma de decisiones, y muestra interés en entender diferentes puntos de vista.</p>	<p>Escucha y respeta activamente las opiniones de sus compañeros en la toma de decisiones, y muestra empatía y consideración hacia los demás.</p>
<p>5. Aprender que una hipótesis no siempre es verdadera.</p>	<p>Entiende que una hipótesis puede ser verdadera o falsa, pero no siempre puede explicar por qué.</p>	<p>Entiende que una hipótesis puede ser verdadera o falsa, y puede dar ejemplos de situaciones en las que una</p>	<p>Entiende que una hipótesis puede ser verdadera o falsa, y puede explicar por qué una hipótesis no</p>	<p>Entiende que una hipótesis puede ser verdadera o falsa, y puede formular y probar hipótesis basadas en</p>

		hipótesis no se cumple.	siempre se cumple.	evidencia científica.
6. Aprender las partes del cuerpo en inglés.	Reconoce algunas partes del cuerpo en inglés, como "head" y "arms".	Reconoce la mayoría de las partes del cuerpo en inglés, como "head", "arms", "legs", "hands", "feet", "eyes", "nose", "mouth" y "ears".	Reconoce todas las partes del cuerpo en inglés y puede nombrarlas correctamente.	Reconoce todas las partes del cuerpo en inglés, puede nombrarlas correctamente y que hace acciones realizan cada una de ellas.

Porfolio de las lenguas

PORTFOLIO EUROPEO DE LAS LENGUAS

Mi primer portfolio

My first Portfolio Mon Premier Portfolio

3-7 años

Estos colores representan las lenguas que llenan mi mundo

Me llamo
 Esta es la historia de un aprendizaje: el mío. En estas hojas registraré todos mis progresos: las lenguas que aprendo, las actividades que hago y cómo consigo saber más cada día.
 Mi primera lengua es 😊. En el colegio aprendo 😊.
 Con algunos miembros de mi familia y compañeros me comunico en 😊, con otros en 😊.

Logos: European Language Portfolio, COUNCIL OF EUROPE, CONSEIL DE L'EUROPE, sepié

Pasaporte de lenguas Language Passport

	1º CURSO E. Infantil	2º CURSO E. Infantil	3º CURSO E. Infantil	1º CURSO E. Primaria	2º CURSO E. Primaria
Colegio:					
Dirección:					
País:					

Progresos

	👂	👁	📖	✋	👄	✍	✍
Az+							
Az.2							
Az.1							
A1+							
A1.2							
A1.1	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑

e-NIPO: 098-20-009-2

PORTFOLIO European Language Portfolio
 COUNCIL OF EUROPE
 CONSEIL DE L'EUROPE

Portfolio Europeo de las Lenguas: Modelo acreditado N° 50.2003
 European Language Portfolio: accredited model N. 50.2003
 Concedido a / Awarded to

COMITÉ DE EDUCACIÓN-COMITÉ DE VALIDACIÓN PEL
 Este modelo se ajusta a los Principios y Líneas Directrices comunes.
 This model conforms to common Principles and Guidelines.
 STEERING EDUCATION COMMITTEE-ELP VALIDATION COMMITTEE

Versión multimodal, lenguas orales y lenguas signadas, del modelo acreditado N° 50.2003.
 Adaptación realizada por María Bao e Inmaculada Sáez, miembros del Grupo GRILES de la Universidad de Vigo.
 Multimodal version, spoken languages and signed languages, of the accredited model No 5 0.2003.
 Adaptation designed by María Bao and Inmaculada Sáez, members of the GRILES Group of the University of Vigo.

sepié

Biografía de lenguas: Mis primeros pasos

Language Biography

Éstas son las personas importantes de mi vida. Me cuentan cuentos, jugamos o cantamos. Algunas usan otras lenguas. Me ayudan a aprender.

Pega aquí su foto

Su nombre
es mi

Sus cuentos
.....

Sus juegos o canciones

Pega aquí su foto

Su nombre
es mi

Sus cuentos
.....

Sus juegos o canciones

Pega aquí su foto

Su nombre
es mi

Sus cuentos
.....

Sus juegos o canciones

Pega aquí su foto

Su nombre
es mi


Sus cuentos
.....


Sus juegos o canciones


Si no tienes espacio suficiente para representar a todas las personas importantes: amigos, amigas, familiares y vecinos, dibújalas en un papel y guárdalo en tu DOSSIER.




Hago un montón de cosas en otras lenguas:

Disfruto participando en fiestas de otras culturas 

Veó programas de televisión en otras lenguas 

Conozco personajes famosos de otras culturas 

Guardo etiquetas, juguetes, y cuentos de otros países 

Sé jugar en otras lenguas a:

Juegos de acción 

Juegos de mesa 

Juegos tradicionales 

Juegos de ordenador 

Juegos de cartas 

Adivinanzas 

Mis Viajes:

He viajado en tren , avión ,
autobús , barco ,

He estado en

Tengo fotos en

Allí he visitado

Me gusta:

Comer

Bailar o cantar canciones

Ver estas películas y dibujos animados

Disfrutar de historias y cuentos

Hacer teatro

Hojear y leer libros

Guarda en el DOSSIER todas las cosas importantes que te ayudan a recordar.

