



---

# Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

## **EL USO DEL JUEGO EN LA PRIMERA LENGUA EXTRANJERA: INGLÉS.**

Curso académico 2023/2024

Presentado por Sandra Guerra Pardo para optar el Grado de Educación  
Primaria por la Universidad de Valladolid

Tutelado por Inés Gallego Olmedo

## **RESUMEN**

En este Trabajo de Fin de Grado, trataré de explicar y demostrar la importancia del juego en la enseñanza de la Segunda Lengua Extranjera, en este caso de la lengua inglesa, a través de una investigación y una propuesta llevada al aula.

Con ello, a su vez, expondré los beneficios de este recurso en el aula, valoraré este recurso didáctico y extraire las conclusiones de los resultados obtenidos de la propuesta llevada a cabo.

También, en este trabajo cito a varios autores del mundo de la educación, y que algunos de ellos han dedicado estudios relacionados con el juego como herramienta fundamental dentro del aula para el aprendizaje. A su vez, nombro metodologías y formas de llevarlo al aula según recomendaciones de varios autores.

## **ABSTRACT**

In this Final Degree Project, I will try to explain and demonstrate the importance of play in the teaching of the Second Foreign Language, in this case the English language, through research and a proposal brought to the classroom.

With this, in turn, I will explain the benefits of this resource in the classroom, I will evaluate this teaching resource and draw conclusions from the results obtained from the proposal carried out.

Also, in this work I cite several authors from the education world, and some of them have dedicated studies related to the game as a fundamental tool in the classroom for learning. At the same time, I name methodologies and ways to bring it to the classroom according to recommendations from various authors.

## **PALABRAS CLAVE**

Juego, Aprendizaje Basado en Juegos, Motivación, Gamificación, Juego de Reglas, Propuesta Didáctica.

## **KEY WORDS**

Game, Game based-learning, Motivation, Gamification, Rule-based Game, Didactic proposal.

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>4</b>
<b>OBJETIVOS.....</b>	<b>5</b>
Objetivo general.....	5
Objetivos específicos.....	5
<b>MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>6</b>
1. ¿Qué es el juego? Sus características.....	6
2. Tipos de juego.....	7
3. El uso de los juegos en el aula de lengua extranjera.....	12
4. Aprendizaje Basado en Juegos y sus características.....	13
5. Ejemplo de ABJ en el aula ELE.....	15
<b>PROPUESTA DIDÁCTICA.....</b>	<b>17</b>
<b>CUERPO CONCLUSIVO.....</b>	<b>31</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS.....</b>	<b>32</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>34</b>

## **INTRODUCCIÓN**

El juego es una herramienta igual de antigua que el hombre y con él siempre se ha aprendido. Sin embargo, el valor que se le ha dado en el ámbito educativo ha sido peyorativo y nos queda mucho trabajo por delante para poder mejorar esta visión.

Si echamos la vista hacia atrás, a nuestra infancia, podemos recordar aquellas partidas a nuestros juegos favoritos, o aquellas tardes de domingo con la familia donde competías para ganar y que pasabas desde la euforia hasta la frustración.

Todas esas sensaciones que nos provocaban, nos daban la vida pero si nos paramos a pensar, en ningún momento decíamos: “Gracias a este juego estoy mejorando mi memoria”, “Noto que estoy adquiriendo este conocimiento que más tarde lo aplicaré a mi vida personal o profesional”.

Por eso, el juego es tan importante y gusta tanto entre adultos y niños porque el aprendizaje se da de forma natural, sin olvidar la cantidad de destrezas y habilidades que adquieres indirectamente con todo tipo de juegos.

Con este Trabajo de Fin de Grado, quiero intentar dejar reflejado la importancia y la necesidad de aplicar el juego en las aulas, y no sólo por los conocimientos de las materias, sino para dotar a los alumnos de herramientas fundamentales para una vida satisfactoria en sociedad.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo general**

- Demostrar la importancia del juego como herramienta para la enseñanza de la lengua inglesa en el aula.

### **Objetivos específicos**

- Analizar las ventajas del uso de los juegos en el aula de inglés.
- Comprobar la efectividad de su uso mediante la puesta en práctica de una Situación de Aprendizaje en el aula de Primaria.
- Valorar y reflexionar sobre las conclusiones y resultados de la propuesta didáctica.

## MARCO TEÓRICO

### 1. ¿Qué es el juego? Sus características.

El juego, terminológicamente, proviene del latín *iocus* y se entiende como actividad que realiza el ser humano e incluso animales en ciertos momentos, que abarca el cuerpo y la mente y que se desenvuelve por partes iguales.

Por esta misma razón, podríamos definir el juego en el aula como una actividad natural y espontánea de los niños y niñas que ayuda a facilitar el desarrollo de un buen aprendizaje o para anclar y fijar ciertos conocimientos que ya tienen adquiridos, de forma lúdica.

No sólo se adquieren conocimientos o contenidos de las respectivas áreas de conocimiento, sino también adquieren una serie de valores importantes como el compañerismo, amor, tolerancia a la frustración, responsabilidad, autonomía, entre otras muchas, que se aplican en nuestro día a día y mejora el comportamiento de los alumnos.

Según Carmen Minerva Torres (2002) el juego sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables con reglas que permitan el fortalecimiento de valores, como los nombrados anteriormente, y ayudará a internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora.

“Los niños y niñas no juegan para aprender, pero aprenden porque juegan”, Jean Piaget. Esta frase define muy bien el significado y la importancia que tiene el juego en la educación. Al establecer cualquier tipo de juego en el aula con el que se tratan contenidos del área de conocimiento, generamos establecer la motivación de los alumnos y de esta forma la adquisición de dichos contenidos.

Una frase que me inspiró para escoger y realizar este tema para mi Trabajo de Fin de Grado, es la siguiente: “Todos los aprendizajes más importantes en la vida se hacen jugando” de Francesco Tonucci. Dicha afirmación nos recalca la idea de que gracias al juego, aprendemos mucho y adquirimos conocimientos que ni siquiera estudiamos

dentro de las aulas. A su vez lo asimilamos de forma más rápida y eficaz, y nos motiva para continuar jugando.

Reuniendo varias definiciones de varios autores, podríamos considerar que el juego tiene una serie de características en común. Algunas de ellas serían:

- **Motivación intrínseca:** los alumnos juegan y les genera esta motivación sin esperar una recompensa externa, es decir, lo hacen por la satisfacción que les genera realizarlo.
- **Participativo, comunicativo, interactivo:** son características comunes que considero que contiene el juego, ya que requiere de una participación individual o grupal, se necesita la comunicación como instrumento fundamental durante el proceso y es interactivo porque juega con los contenidos que se quieren tratar en una clase.
- **Personalización:** considero que los juegos pueden personalizarse y pueden tener variantes. Se puede adaptar a los alumnos en cuanto a sus estilos de aprendizaje y necesidades en el aula, entre otras muchas cosas.
- **Fomento del pensamiento crítico y obtención de valores:** es algo que he resaltado anteriormente, la obtención de valores es algo innato a la hora de jugar. El compañerismo, la empatía, el respeto..., son importantes. Aún así se puede aplicar más valores si personalizamos el juego, como he explicado en la característica anterior.

## **2. Tipos de juego**

A la hora de clasificar el juego, no podemos decir que una clasificación en concreto sea la correcta, ya que depende dónde quieras poner el foco tendremos distintas clasificaciones. También la tipología dependerá del desarrollo personal de cada niño o niña, ya que no se puede aplicar los mismos juegos en la primera infancia que en edades más avanzadas. Por ello voy a comentar una serie de clasificaciones según varios autores.

Según Maria Toth, el juego se puede distinguir en dos tipos:

- El juego competitivo: son aquellos juegos que tienen la finalidad de competir entre equipos para conseguir ser los ganadores.
- El juego cooperativo: son los juegos en los que el equipo trabaja unido con la finalidad de conseguir un objetivo común.

Por ello, la educadora Toth define el juego como: “un juego es una actividad con reglas, un objetivo y un elemento importante de diversión” (1995: 48).

En cambio, existen otros autores, psicólogos, educadores, que tienen otra forma de clasificar los juegos. Por ello, comentaremos los tipos de juego explicados por Jean Piaget (1946), ya que tiene en cuenta lo que comentaba anteriormente, la evolución del juego teniendo en cuenta el momento de vida y de desarrollo personal de los niños y niñas.

- **El juego funcional o de ejercicio:**

Este tipo de juego es característico del estadio sensoriomotor, es decir, propio de los dos primeros años de vida.

En dicho tipo de juego el niño o niña trata de repetir la acción numerosas veces por el gusto de la inmediatez del resultado.

El juego funcional o de ejercicio se puede llevar a cabo con objetos de por medio y también se puede realizar sin ellos. Por ejemplo:

- Gatear, caminar, arrastrarse..., no hay necesidad de reproducir este **juego de ejercicio** con objetos, sino que es **con el propio cuerpo**. Gracias a ello, el niño domina el espacio.
- En cuanto a las acciones que requieran chupar, morder, agitar..., se considerará **juegos de ejercicio con objetos**. En ellos, pueden manipular sensorialmente las cualidades y características que tienen los objetos.
- Y por último, el hecho de tocar, esconderse, sonreír..., se relaciona con **juegos de ejercicio con personas**. Como consecuencia van a favorecer el desarrollo social.

Así pues, de los juegos funcionales o de ejercicio obtenemos una serie de aspectos positivos. Entre ellos se encuentra el progreso sensorial, la relación o interacción social del niño o niña con el adulto de referencia, el desarrollo del equilibrio estático y dinámico, entre otros muchos beneficios.

- **Juego simbólico:**

Este juego es característico de la etapa preoperacional, es decir entre los dos primeros años de vida y los 6 ó 7 años donde nos podemos situar en Educación Infantil. El juego simbólico implica la representación de situaciones, objetos y personajes que, en el momento del desarrollo del juego, no están presentes físicamente durante el juego.

Un ejemplo muy claro del juego simbólico es el juego de roles como cuando se asignan personajes o trabajos como el de médico, bombero, maestro... O incluso roles familiares de ser mamá, papá, hermano, hermana..., y con ello recrean situaciones y actividades domésticas como cocinar, limpiar o cuidar de los muñecos como si fueran bebés.

Gracias al juego simbólico los niños y niñas favorecen la imaginación y creatividad, desarrollan el lenguaje ya que producen conversaciones imaginarias aunque sea solos o acompañados, y pueden comprender y asentar los roles que se establecen en los adultos.

- **Juego de reglas:**

Este tipo de juegos se da principalmente en la etapa de las operaciones concretas que se da entre los 6 ó 7 a los 12 años de edad, precisamente en la etapa donde llevo a cabo la propuesta didáctica.

Realmente las reglas no están dadas tan sólo en los juegos colectivos como los son los juegos de mesa, las reglas siempre están presentes incluso mucho antes de esta etapa.

En el juego de reglas podrán empezar a jugar a diferentes actividades regladas con o sin adulto presente. El niño o niña antes de empezar a jugar ya sabe el papel que tiene cada uno. Por ejemplo, en el caso del pilla-pilla o el escondite inglés, cada niño y niña sabe su rol en el juego, uno pilla y el resto corre, o todos se esconden y uno busca.

Entre los beneficios de este tipo de juego, se encuentra el gran poder socializador que puede llegar a ayudar a los niños y niñas a respetar al resto y a tener en cuenta las perspectivas y acciones de aquellos quienes juegan con ellos. A mayores, favorecen el desarrollo de la memoria, atención, razonamiento, etc.

- **El juego de construcción:**

Este tipo de juegos no tiene determinada una edad concreta aunque se le suele asignar el primer año de vida, se suele desarrollar de forma paralela con otro tipo de juegos. Evoluciona según la edad en la que se encuentren, por ejemplo si nos situamos en la etapa del juego simbólico, las construcciones les van a servir como ayuda en sus roles o guiones. Pero si lo situamos en el primer año de vida, dichas construcciones van a estar situadas en el periodo de los juegos motores donde los niños tiran torres, colocan piezas una sobre otra, entre otras acciones.

Sus beneficios son varios, entre ellos el juego de construcción favorece la creatividad, la coordinación óculo-manual, refina las habilidades de motricidad fina como agarrar, levantar, colocar..., y además incrementa notablemente la capacidad de concentración y atención.

Según Juan Carlos Ruiz y Pedro Giraldo, encontramos también clasificaciones dentro del juego, es decir, metodologías que dan forma al juego. Nos explica en su libro “ El juego como herramienta de aprendizaje” que dividen el juego en tres vertientes.

- **Aprendizaje Basado en Juegos:**

En este punto explicaré brevemente lo que significa este concepto ya que forma parte del diseño y quiero comentarlo más detalladamente.

En definitiva, el Aprendizaje Basado en Juegos o ABJ implica utilizar juegos, como su propio nombre indica, como herramienta para aprender, asentar contenidos y evaluarlos. Es decir, que gracias a los juegos captamos la motivación del alumnado para asimilar todos los contenidos de manera más divertida y lúdica posible. De esta forma ameniza las clases y la implicación del alumnado es mayor.

- **Gamificación:**

En primer lugar, el término “gamificación” proviene de GAME, juego en inglés, y es un proceso diferente al que he comentado y comentaré más adelante, y que suele crear al principio una serie de confusiones.

Gamificar no significa jugar, gamificar significa aplicar técnicas y estrategias propias del juego, como el aprendizaje cooperativo, al contexto educativo sin finalidad lúdica. De esta forma nos podremos beneficiar de los resultados que tengan la aplicación de dichas actividades a nuestros alumnos.

La gamificación nos ayuda enormemente cuando tenemos una falta de estímulos y de motivación por parte del alumnado en el aula.

Por lo tanto, la diferencia clave con el aprendizaje basado en juegos, es que en la gamificación no usamos juegos sino que creamos un entorno educativo que se incorporan elementos del juego, como por ejemplo los retos y los premios, en el que los participantes adquieren diferentes conocimientos mientras avanzan hacia sus objetivos.

Un ejemplo claro sería el uso de los videojuegos, ya que nos ofrece varias mecánicas que podemos llevar al aula para gamificar. Algunas de ellas sería la acumulación de puntos ya que podemos asignar una puntuación numérica a las acciones o actividades realizadas. Los niveles sería una mecánica muy interesante para llevar a cabo durante una búsqueda del tesoro, y las recompensas y premios por cada nivel superado como por ejemplo gemas de colores o puntos como hemos nombrado anteriormente. Todo ello contribuye notablemente a la mejora de la motivación del alumnado pero también a una mayor implicación en el aula para que los alumnos adquieran y asienten mejor los contenidos indirectamente.

- **Juegos serios o Serious Games:**

Los juegos serios o Serious Games, están diseñados específicamente para trabajar uno o varios conceptos y saberes básicos dentro de un área de conocimiento. Al adquirir estos últimos años más popularidad, los juegos serios y el ABJ van cada vez más de la mano, tanto es así que les separa una delgada línea de la que es muy fácil traspasar.

Los juegos serios ya se enmascaran poco a poco y consiguen la fusión perfecta que encontrábamos en el ABJ, juntando la diversión con el aprendizaje.

Dicha dinámica cada vez es más visible en las programaciones de nuestros docentes, pero también observamos la implementación de dicha metodología en muchas editoriales de libros de textos.

El uso de los juegos serios aporta una serie de beneficios que podemos comentar, como la mejora significativa de la motivación y responsabilidad de los estudiantes con el aprendizaje de forma notable. Otro beneficio muy positivo, es que los alumnos al ver este tipo de metodologías llevadas al aula, se entusiasman más por las clases y por aprender. Desean que llegue esa hora del área de conocimiento donde se aplica dicha metodología, para poder disfrutar y adquirir conocimientos.

A mayores, cuando juegan generamos en el alumnado una seguridad y confianza en sí mismos ya que se arriesgan a tomar decisiones y a cometer errores. También, los juegos de mesa generan y aportan el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, que ayudan notablemente a reforzarlos, ya que fomentan la colaboración y comunicación entre ellos y ayuda a arraigar mejor los valores como la empatía, cooperación, respeto...Y además, ayuda a fortalecer la salud mental, mejorando la tolerancia a la frustración y al fracaso, algo que es muy valioso para su vida futura.

Podríamos comentar muchos más beneficios, pero también es interesante comentar un poco los desafíos que podemos tener al querer implementar esta metodología. Uno de los problemas que podemos encontrar puede ser la falta de recursos y tiempo para poder dedicarlo de manera adecuada en el aula. La falta de tiempo también se relaciona a que los juego serios, como bien he comentado anteriormente, se centran en saberes básicos de manera muy concreta e individualizada, y hay docentes que tienen un currículo muy amplio y no les da tiempo a implementar juegos por cada saber básico. En cuanto a los materiales, pueden ser muy costosos y no suelen estar en todos los centros.

De todas maneras, según Aníbal el general cartaginés, “Encontraremos un camino y si no, lo crearemos”. Con esto quiero decir que podemos elaborar los recursos si es posible o encontrar alternativas y variantes que pueden ayudar a implementar el uso del juego en el aula.

### **3. El uso de los juegos en el aula de lengua extranjera.**

Los juegos tienen cada vez más uso en las aulas de idiomas, más concretamente en las clases de inglés. Los juegos son una herramienta muy eficaz y muy dinámica para la adquisición y el aprendizaje de la lengua inglesa, desde las estructuras gramaticales hasta el vocabulario básico y la mejora de las competencias orales, escritas, auditivas y de lectura.

Según Fred Genesee, profesor de psicología en la Universidad de McGill, “usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico” (1994: 264). En otras palabras, el uso del juego en el aula de inglés es algo indispensable para la enseñanza de dicha lengua extranjera, poniendo hincapié en las primeras etapas que, además del aprendizaje de ciertas habilidades y valores, ayuda y

hace que el alumnado mejore su participación en el aula y motive, además de amenizar las clases y luchar por un uso de metodologías más activas dentro del aula. También, al ser una forma más dinámica, indirecta y representativa de aprender y asentar contenidos lingüísticos, el aprendizaje del inglés será mucho más efectivo y tendremos mejores resultados en los alumnos.

Pero a su vez, como docentes, debemos de conocer las dificultades que pueden generar estos juegos antes de que el alumnado se enfrente a ellos. Por lo que la implementación de esta herramienta puede ser muy poderosa, pero también muy peligrosa si no consideramos cuidadosamente los beneficios educativos que tiene. Debemos de disponer de juegos que puedan proporcionar una mejora de la pronunciación, gramática, y de esta forma de las habilidades lectora, auditiva, oral y escrita del inglés.

Particularmente, los juegos son herramientas perfectas para practicar el vocabulario, formas verbales, estructuras gramaticales, para cambiar la rutina del aula, para cambiar el momento “silla”... Tiene muchas posibilidades pero tenemos que asegurarnos de que lo estamos haciendo de forma correcta, ser sensibles con la adecuación del juego con lo estrictamente visto en el aula, cómo lo quieres realizar, si es posible adecuarlo o si es posible su realización en aulas o zonas del colegio. Todo ello dentro de la moderación de su uso, ya que no siempre puede ayudar a mejorar la enseñanza-aprendizaje del inglés dentro de clase.

#### **4. Aprendizaje Basado en Juegos y sus características.**

Como bien he comentado anteriormente comentando los tipos de juego que existen, me quería detener de forma más extensa en el Aprendizaje Basado en Juegos o más conocido como ABJ.

Pues bien, anteriormente dejamos claro que es una metodología que emplea los juegos para facilitar el aprendizaje y promover la adquisición de competencias. Dichos juegos pueden ser originales creados por tí mismo, o incluso adaptados de otro juego y poder adaptarlo nuevamente según las necesidades de los alumnos y del contenido entre otras cosas. También sabemos que sirve para facilitar notablemente el aprendizaje ya que generamos motivación y eso ayuda a que haya diversión, participación activa, mejor asentamiento de los contenidos... Todo ello gracias a dinámicas, juegos y mecánicas del juego.

El aprendizaje basado en juegos tiene una serie de cualidades como que es un gran motivador de alumnos, la integración de las TICs, el aprendizaje activo que genera, y la buena socialización dentro del aula.

Ahora la pregunta que nos podemos hacer es, ¿cómo podemos aplicar esta metodología dentro del aula?.

Pues bien, puede ser para algunos una pregunta con fácil respuesta, pero para otros muchos no tanta. Lo que tenemos que tener claro es que si queremos implementar esta metodología dentro de nuestra situación de aprendizaje, debemos de tener en consideración que cada aula, clase, colegio, alumnos, contexto, cotidianidad y la comunidad educativa es diferente, ya que es un primer paso imprescindible para la desarrollar juegos (en este caso) y aplicar soluciones como buen docente.

Cada maestro tiene una forma para la aplicación de dichos juegos y de la metodología en sus aulas, y para dar un ejemplo concreto de implementación, he leído y recopilado información y consejos del libro “El juego como herramienta de aprendizaje” de Juan Carlos Ruiz y Pedro Giraldo.

Estos autores aconsejan trabajar los juegos a partir de una situación de aprendizaje, es decir, la trabajamos, incluimos juegos a partir de los contenidos de dicha situación, fusionamos actividades con juegos, su correspondiente adaptación, generación de normas y reglas, y finalmente crear recompensas. Es cierto que cada uno lo implementa a su forma y parecer, pero nos recomiendan esta implementación especialmente si nunca antes se ha realizado algo parecido.

Hoy en día, tenemos la suerte de que existen millones de juegos y muchos de ellos se pueden adaptar a todos los saberes básicos que conocemos. Aunque si no nos cuadran o no nos gustan personalmente, siempre se pueden adaptar o generar unos nuevos adecuándose correctamente. Por eso, es importante que cuando creemos nuestra situación de aprendizaje, miremos e investiguemos si podemos introducir una herramienta más innovadora, como es en este caso el juego.

Si finalmente optamos por implementarlo en el aula, debemos saber que vamos a generar una motivación intrínseca de la que anteriormente he hablado en este trabajo. También tenemos que tener en cuenta las adaptaciones que podemos aplicar para nuestro alumnado, y no simplemente a los que requieran de atención a la diversidad, sino más bien a modo general. El hecho de usar pictogramas, tarjetas visuales, jugar más despacio, usar los gestos, ejemplificar... Todo ello entra dentro de adaptaciones y

que se usan normalmente incluso inconscientemente. A su vez, quiero recalcar que estas adaptaciones son fundamentales a la hora de utilizarlas en el aula de inglés ya que ayuda a una mejor comprensión de la lengua mediante imágenes, ejemplos, gestos por parte del profesor, entre otros.

## **5. Ejemplo de ABJ en el aula ELE.**

Existen multitud de formas y maneras de implementar el Aprendizaje Basado en Juegos en nuestro aula de inglés. Debemos de tener en cuenta multitud de aspectos como, el nivel de nuestra clase, no superar las posibilidades de comprensión de nuestros alumnos, la dificultad o facilidad de nuestros contenidos a implementar, si éstos generan desmotivación o aburrimiento, entre otras muchas cosas.

Un ejemplo que no he podido llevar al aula pero que me ha parecido una adaptación muy interesante, es utilizar un juego tradicional como el “¿Quién es quién?” y transformarlo con los contenidos que vayamos a querer transmitir a nuestros alumnos.

Como muy bien sabemos, “¿Quién es quién?” es un juego tradicional que seguramente lo hayamos trasteado la mayoría de nosotros durante nuestra infancia alguna vez. Para aquel que lo desconozca, se trata de una especie de tablero dividido en dos, ya que se juega en parejas. Los participantes se ponen cara a cara y tienen una serie de fichas de personajes con distintas características, aunque alguna es común. Cada uno elige a un personaje, y el contrario debe de intentar adivinar cuál es a base de preguntas, como por ejemplo, “¿Es chico?”, “¿Es rubia?”, “¿Tiene el pelo liso?”... Según vayan descartando opciones por cada pregunta, irán bajando las fichas de los personajes que no son, hasta dar con el personaje que es.

Pues bien, una vez entendido el juego de mesa, vamos a proceder a su consecuente adaptación para el aula de inglés. Imaginemos que el tema a tratar en el aula es el de animales salvajes, para el curso de primero de primaria.

La aplicación de dicho juego estaría destinado a sesiones finales, donde los alumnos ya hayan adquirido todo el lenguaje ya que requiere de una producción del vocabulario y elaboración de preguntas que se tratarán a través de las principales sesiones.

Pues bien, como docentes podemos reutilizar un tablero del juego original y generar imágenes de los animales salvajes tratados en el aula, del mismo tamaño que el original para que entren en las casillas. Si no disponemos de tantos tableros, podremos realizar

artesanalmente los tableros con cartón para poner de pie las fichas de animales y de esa forma que se puedan poner uno enfrente del otro.

El juego tratará de lo mismo, cada uno elige el animal que desea que el compañero tenga que adivinar, y viceversa. Se realizarán preguntas que se hayan tratado en el tema, como por ejemplo “Is it a water animal?” “Is it a land animal?” “Is it green?”... Así irán descartando animales hasta dar con el que es.

La parte positiva de la utilización de este juego es que pueden producir todo el vocabulario del tema, que participan a partes iguales, que reconocen los animales en el juego, aprenden y asientan conocimientos ya vistos, y repasan todo el temario de una forma más entretenida para ellos. Además, se puede repetir numerosas veces e incluso rotar de pareja.

La parte negativa que sacaría del ejemplo, es que los materiales que requerimos pueden ser difíciles de conseguir o no difíciles de poder tener. A mayores, debemos asegurarnos de dar una guía con preguntas de ejemplo, ya que sin un ejemplo los alumnos se pueden perder y la finalidad del juego puede ser negativa.

## PROPUESTA DIDÁCTICA

Para demostrar la importancia que tiene el juego en la enseñanza de la primera lengua extranjera, inglés, he decidido llevar una propuesta al aula en la que dentro de las sesiones de la situación de aprendizaje de la memoria del Practicum II, incorporo distintos juegos para la adquisición del vocabulario de inglés. Por ello esta propuesta que expongo a continuación, son actividades de forma individual ya que son ideas de juegos que se pueden llevar al aula y se pueden implementar en distintas sesiones dependiendo del punto del tema que se esté llevando a cabo. A su vez, son juegos que se pueden amoldar a otros temas con otro vocabulario distinto dejando como base las reglas del juego y aplicando y modificando su contenido.

Esta propuesta está destinada a alumnos y alumnas de primer curso de primaria en el área de inglés, en concreto son 18 estudiantes de entre 6 y 7 años de edad. Realicé la puesta en marcha durante el Practicum II en el CEIP Los Valles, en Laguna de Duero.

Los juegos que se ven a continuación tienen que ver con los animales salvajes, ya que se corresponde con el tema que estábamos viendo en el aula, que corresponde con la Unidad 5 del libro “New Tiger 1” de la editorial Macmillan.

Me he propuesto llevar a cabo 8 juegos donde tuvieran que desarrollar la competencia escrita, oral, auditiva y lectora, aunque mayormente se desarrollan las tres primeras. De dichos ocho juegos, he podido realizar seis ya que no disponía de más tiempo en otras sesiones. A continuación se puede observar la tabla con las actividades que he propuesto realizar.

### CUADRO GENERAL DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

<b>Etapas: PRIMARIA</b>	<b>Nivel/curso: 1º</b>	
<b>Objetivos de etapa:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a trabajar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.</li></ul>		

- Desarrollar los hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.

<b>Competencias clave</b>	<b>Competencias específicas</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística.</li> <li>- Competencia plurilingüe.</li> <li>- Competencia digital.</li> <li>- Competencia ciudadana.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprender el sentido general e información específica y predecible de textos breves y sencillos, expresados de forma clara y en la lengua estándar, haciendo uso de diversas estrategias y recurriendo, cuando sea necesario, al uso de distintos tipos de apoyo, para desarrollar el repertorio lingüístico y para responder a necesidades comunicativas cotidianas.</li> <li>2. Expresar textos sencillos de manera comprensible y estructurada, mediante el empleo de estrategias como la planificación o la compensación, para expresar mensajes breves relacionados con necesidades inmediatas y responder a propósitos comunicativos cotidianos.</li> <li>3. Interactuar con otras personas usando expresiones cotidianas, recurriendo a estrategias de cooperación y empleando recursos analógicos y digitales, para responder a necesidades inmediatas de su interés en intercambios comunicativos respetuosos con las normas de cortesía.</li> </ol>

<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<p>- Bloque A: Comunicación. Abarca los contenidos que es necesario movilizar para el desarrollo de las actividades comunicativas de comprensión, expresión, interacción y mediación, incluidos los relacionados con la búsqueda guiada de información.</p> <p>- Bloque B: Plurilingüismo. Engloba los contenidos relacionados con la capacidad de reflexionar sobre el funcionamiento de las lenguas con el fin de contribuir al aprendizaje de la lengua extranjera y a la mejora de las lenguas que conforman el repertorio lingüístico del alumnado.</p>	<p><b>Competencia específica 1.</b></p> <p><b>1.1</b> Reconocer palabras y expresiones habituales en textos orales y multimodales breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal y próximos a su experiencia, expresados de forma comprensible, clara, sencilla y directa, y en lengua estándar a través de distintos soportes.</p> <p><b>Competencia específica 2.</b></p> <p><b>2.1</b> Expresar oralmente frases cortas y sencillas, para hablar de sí mismo o de su entorno más inmediato, utilizando, de forma guiada, recursos verbales y no verbales básicos, recurriendo a modelos y estructuras previamente presentados y prestando atención al ritmo, la acentuación y la entonación.</p> <p><b>2.2</b> Reconocer, de forma guiada, estrategias básicas para expresar mensajes breves y sencillos adecuados a las intenciones comunicativas usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento.</p> <p><b>Competencia específica 3.</b></p> <p><b>3.2</b> Utilizar, de forma guiada, estrategias elementales para saludar, despedirse y presentarse; expresar mensajes sencillos y breves; y formular y contestar preguntas básicas para la comunicación, respondiendo a las necesidades comunicativas que surjan en situaciones y contextos próximos a su entorno.</p>

### Situaciones de aprendizaje y Actividades

**Actividad 1**

“Fly Swatter”

**Actividad 2**

“Wild dominoes”

**Actividad 3**

“TIC-TAC-TOE”

**Actividad 4**

“Who is who?”(versión artista)

**Actividad 5**

“Guess the animal”

**Actividad 6**

“Get the tail!”

**Actividad 7**

“Animal’s races”

**Actividad 8**

“Wild animals”

#### Actividad/tarea número 1

<b>Título:</b> “Fly Swatter”	<b>Tipo de actividad:</b> Reinforcement activity. <b>Tipo de juego:</b> Juego de reglas.	<b>Temporalización:</b> 5 minutos aproximadamente.
<b>Gestión del aula:</b> En asamblea.	<b>Recursos:</b> Matamoscas de plástico de colores y flashcards del vocabulario del tema (sólo imágenes). (Anexo 1)	

**INDICADORES DE LOGRO:**

- Reconoce los animales producidos por parte del profesor.
- Entiende el vocabulario de manera oral.
- Responde correctamente a la explicación recibida del juego.
- Realiza el juego respetando a sus compañeros y de manera pacífica.

***Explicación del juego.***

Es un juego de comprensión, ideal para las primeras actividades de las primeras sesiones. Está diseñado para ser un juego rápido que les entretenga, pero con la finalidad de que adquieran visual y auditivamente el vocabulario del tema. También podremos observar si al explicar y presentar las flashcards se ha quedado con el vocabulario y lo han comprendido correctamente.

Pues bien, para comenzar se presentan las flashcards del vocabulario del tema. Éstas solo son de imágenes, nunca escritas y tú presentas oralmente lo que es, a su vez los niños y niñas repetirán el vocabulario oralmente.

En el caso de la clase donde llevo a cabo estas actividades, nos encontramos con 18 alumnos y alumnas, por lo que al tener 4 matamoscas, repartiré 1 cada 4 salvo uno que serán 5. La razón de hacerlo así es para que no se acumulen todos y jueguen de manera incorrecta. Esos 4 alumnos y/o alumnas se acercarán a las flashcards en el suelo y en mi caso diré 3 ó 4 palabras del vocabulario. Tendrán que ser rápidos para dar a la tarjeta que nombro.

Y así con el resto de alumnos hasta que se acaben los turnos.

**Actividad/tarea número 2**

<b>Título:</b> “Wild dominoes”	<b>Tipo de actividad:</b> Reinforcement activity. <b>Tipo de juego:</b> ABJ y Juego de Reglas.	<b>Temporalización:</b> 10-15 minutos aproximadamente.
<b>Gestión del aula:</b> Grupos de 3 ó 4 alumnos en mesa.	<b>Recursos:</b> Dominó creado de forma personalizada con Canva. (Anexo 2)	

**INDICADORES DE LOGRO:**

- Expresa oralmente los animales de manera correcta.
- Reconoce los animales vistos en clase.
- Respeta los turnos de sus compañeros a la hora de jugar.
- Utiliza los recursos adecuados para la producción del vocabulario.

***Explicación del juego.***

Este juego es el Dominó que hemos jugado todos siempre pero adaptándolo al vocabulario y contenidos del tema, que son los animales salvajes.

En este caso, el juego fue creado a través de la herramienta “Canva” por mi tutora del centro donde realicé el Practicum II y que me prestó para la realización de dicha actividad.

“Wild dominoes” se juega igual que con las fichas de dominó tradicionales, se reparten a cada jugador fichas tras haberlas barajado y se empieza sacando en sentido de las agujas del reloj. Deberá coincidir los animales escritos con los animales en dibujo. Cuando pongan las fichas deberán expresar oralmente el animal que están poniendo.

Es un juego interesante para las primeras sesiones donde ya producen el vocabulario de forma oral.

Una variante sería que en sesiones más avanzadas, pudieran definir una característica de dicho animal que están haciendo coincidir con su nombre o dibujo.

**Actividad/tarea número 3**

<b>Título:</b> “TIC-TAC-T OE.”	<b>Tipo de actividad:</b> Reinforcement activity. <b>Tipo de juego:</b> ABJ y Juego de Reglas.	<b>Temporalización:</b> 20 minutos aproximadamente.
<b>Gestión del aula:</b> De pie, divididos en parejas de dos. Se puede jugar en el patio del colegio o en el aula.	<b>Recursos:</b> Fichas de los animales y tizas. (Anexo 3)	

**INDICADORES DE LOGRO:**

- Expresa oralmente de forma correcta los animales vistos en clase.
- Reconoce los animales para poder producirlos correctamente.
- Respeta el turno de su compañero.

***Explicación del juego.***

Este juego consistirá en un tres en raya pero adaptado al tema de los animales. Podremos realizarlo en el patio si las condiciones meteorológicas son las idóneas, y así pintamos con tiza el suelo creando líneas horizontales y verticales para poder jugar a este juego.

Podemos usar fichas, pero para que sea más adaptado, las fichas serán los animales.

Los alumnos irán en parejas, aunque se puede adaptar a dos grupos. Me parece más interesante observar el juego en parejas, ya que cada pareja tiene dos animales distintos y podrán rotar a otros cuando termine la partida.

“TIC-TAC-TOE” es interesante para la producción del vocabulario. Cada pareja dispondrá de un animal cada uno y se le dará sus respectivas fichas. Consiste en lograr colocar 3 animales en línea, ya sea horizontal, vertical o diagonal. Cuando coloquen su ficha, deberán de producir en voz alta el animal siempre que le toque su turno.

Cuando terminen, rotarán las parejas en sentido de las agujas del reloj y podrán jugar con otros animales distintos a los que tenían. Es decir, que las fichas se mantienen en el sitio donde han jugado.

**Actividad/tarea número 4**

<b>Título:</b> “Who is who?”	<b>Tipo de actividad:</b> Reinforcement activity. <b>Tipo de juego:</b> ABJ y Juego de Reglas.	<b>Temporalización:</b> 15-20 minutos aproximadamente.
<b>Gestión del aula:</b> En parejas en las mesas o suelo.	<b>Recursos:</b> Papel y pinturas. (Anexo 4)	

**INDICADORES DE LOGRO:**

- Realiza frases cortas para poder comunicarse.
- Expresa de manera clara y sencilla lo que desea comunicar.
- Formula la descripción de manera clara.
- Describe el animal con el vocabulario apropiado.

***Explicación del juego.***

Este juego es un Who is Who pero cambiando el contenido. Se reunirán en parejas y cada pareja tendrá un folio y sus pinturas. El compañero que no tenga folio será el encargado de describir el animal que quiere que represente su otro compañero. El que dispone de folio, deberá de ir dibujando el animal según obtiene información y sus características que el compañero está describiendo. Al final del turno, se verá si han sabido representar el animal correctamente o no.

Más tarde se cambiarán las tornas, y le tocará describir oralmente al que anteriormente estaba dibujando y le tocará dibujar a aquel que describió antes el animal.

**Actividad/tarea número 5**

<b>Título:</b> “Guess the animal!”	<b>Tipo de actividad:</b> Reinforcement activity. <b>Tipo de juego:</b> ABJ y Juego de Reglas.	<b>Temporalización:</b> 20 minutos aproximadamente.
<b>Gestión del aula:</b> Todos juntos en la asamblea.	<b>Recursos:</b> Figuras de juguete de animales y un pañuelo de tela. (Anexo 5)	

**INDICADORES DE LOGRO:**

- Elabora frases cortas, claras y sencillas para la descripción del animal.
- Expresa correctamente el vocabulario y las características.
- Respeta los turnos de los compañeros para hablar.

***Explicación del juego.***

Este juego es el más completo junto con la actividad 7, “Animal races”, las cuales vemos reflejado si el vocabulario y estructuras gramaticales han quedado asentadas en el alumnado.

Este juego consiste en estar todos los alumnos en asamblea sentados en el suelo, y uno de ellos de pie a mi lado con los ojos vendados. Yo dispondré de una bolsa de tela con animales de juguete de la cual tendrá que coger un animal aleatorio. Yo lo cogeré y el resto de compañeros tendrán que producir oralmente las características de dicho animal pero sin descifrar cuál es ya que el alumno que ha salido tendrá que adivinarlo con las descripciones que sus compañeros le proporcionan.

Cuando adivine el animal podrá sentarse y saldrá otro alumno de forma aleatoria.

**Actividad/tarea número 6**

<b>Título:</b> “Get the tail!”	<b>Tipo de actividad:</b> Reinforcement activity. <b>Tipo de juego:</b> ABJ	<b>Temporalización:</b> 20-25 minutos aproximadamente.
<b>Gestión del aula:</b> Dos grupos de nueve alumnos, en el patio del colegio.	<b>Recursos:</b> Pañuelo de tela. (Anexo 6)	
<b>INDICADORES DE LOGRO:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Comprende el vocabulario de manera oral.</li><li>- Reconoce el animal oralmente.</li><li>- Reacciona al escuchar al animal.</li><li>- Respeta a los compañeros y a las reglas.</li></ul>		

***Explicación del juego.***

Este juego, es el tradicionalmente conocido como el juego del pañuelo. En este caso se ha añadido variante y se ha adaptado para que corresponda con los contenidos del tema.

Pues bien, aquí desarrollaremos la comprensión oral, ideal para cuando ya se haya trabajado bastante el tema.

La disposición y las reglas son las mismas pero con alguna variación.

Separaremos a los alumnos en dos grupos de nueve cada uno, y asignaremos en vez de números, animales. En mi caso, me colocaré a una distancia media entre los dos equipos y extenderé el brazo sujetando un pañuelo de tela en mi mano. Cuando diga un animal en alto, el niño de cada equipo que lo tenga tendrá que correr a por el pañuelo e intentar llegar a su equipo sin que le pille. Recordaremos que no vale empujar ni hacerse daño, ya que no es la finalidad primera del juego. Y aunque sea pillado, si dice una característica del animal correctamente, ese equipo tendrá un punto asegurado.

<b>Actividad/tarea número 7</b>		
<b>Título:</b> “Animal races”	<b>Tipo de actividad:</b> Reinforcement activity. <b>Tipo de juego:</b> ABJ y Juego de Reglas.	<b>Temporalización:</b> 10-15 minutos aproximadamente.
<b>Gestión del aula:</b> Dos grupos de nueve cada uno.	<b>Recursos:</b> Pizarra tradicional (y tizas) o pizarra digital.	
<b>INDICADORES DE LOGRO:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Elabora palabras escritas de manera correcta.</li><li>- Expresa el vocabulario escrito sin faltas.</li><li>- Respeta a los compañeros y las reglas del juego.</li></ul>		

### ***Explicación del juego.***

Este juego es uno de los más completos junto al de la actividad número 5, “Guess the animal”, ya que tenemos comprensión oral y escrita, a la vez compiten para ganar puntos y hacerlo de la mejor forma posible.

“Animal races” trata de agrupar a los alumnos en dos grupos de la forma más equitativa posible, en este caso cada grupo será de nueve. Se situarán delante de la pizarra, que podremos optar por la digital si se tiene o la tradicional. Ya que están en primero de primaria, yo he optado por la pizarra tradicional para que les suponga mejor la escritura al coger una tiza. Cada grupo podrá ponerse un nombre de equipo, y se les dará una tiza de color distinta a cada grupo. Cuando estén preparados, los dos primeros compañeros de cada grupo saldrán hacia la pizarra y expresaré de forma oral el animal salvaje que se ha visto durante las sesiones de manera escrita también. Cuando se emite la palabra, los dos compañeros de los distintos equipos escribirán en la pizarra sin mirarse el uno al otro, y quien tenga la palabra entera correcta sin ningún fallo ganará punto el equipo. En caso de empate al finalizar, se podrá desempatar. Pero la finalidad, como siempre, no es ganar o perder, es adquirir el lenguaje de forma escrita.

<b>Actividad/tarea número 8</b>		
<b>Título:</b> “Wild animals”	<b>Tipo de actividad:</b> Reinforcement activity. <b>Tipo de juego:</b> ABJ y Juego de Reglas.	<b>Temporalización:</b> 15-20 minutos aproximadamente.
<b>Gestión del aula:</b> En círculo en una zona espaciosa como el patio del colegio.	<b>Recursos:</b> Disponibilidad del patio del colegio o del gimnasio.	
<b>INDICADORES DE LOGRO:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Expresa el vocabulario de manera correcta y comprensible.</li><li>- Sigue las normas del juego.</li><li>- Produce distintos animales sin repeticiones y con soltura.</li></ul>		

- Participa activamente en el juego.

***Explicación del juego.***

En este juego vamos a realizar el juego tradicional de “pato, pato, pato, pato... CUÁ” en el que los alumnos se ponen en círculo sentados en el suelo, y uno de ellos va andando por detrás de todos y por cada cabeza que toque, en orden evidentemente, tendrá que decir un animal visto en clase. Tendrán que decir como mínimo 4 animales, y a partir de ahí pueden seguir diciendo animales o pueden gritar “WILD ANIMAL” y tendrá que levantarse el compañero al que le han tocado la cabeza en esa palabra y correr tras el compañero que iba diciendo los animales. Éste último tendrá que llegar al hueco que ha quedado libre y sentarse. De esta forma el nuevo compañero, empezará de nuevo, y el que se ha sentado no podrá ser elegido de nuevo para salir.

La finalidad no es pillar, porque nadie gana en el juego.

**- CONCLUSIONES DE LA PUESTA EN PRÁCTICA.**

Debido a que sólo he podido realizar y llevar al aula 5 juegos, comentaré los resultados y conclusiones que he sacado de la práctica.

Es cierto que existen infinidad de juegos de mil formas y maneras, y que a veces los realizamos y pensamos que son muy básicos o ni siquiera nos damos cuenta de que son juegos. Pero si nos paramos a pensar, hasta del juego más simple podemos adaptarlo y utilizarlo para la mejor comprensión del vocabulario en inglés.

A esta conclusión llegué cuando puse en práctica juegos que pueden parecer simples y básicos pero que dan muy buenos resultados.

Por norma general, todas las propuestas llevadas al aula han resultado ser muy satisfactorias en el alumnado. Tanto es así, que el grado de motivación y de comprensión fueron muy altos al terminar cada sesión.

La mayoría de los juegos se llevaron a cabo en las clases de media hora que disponíamos los viernes a última, ya que así fomentamos la concentración y la motivación.

El primer juego que llevé a la práctica fue “Fly swatter”. Es uno de los más usados al principio de los temas en cursos bajos como primero y segundo, o en Infantil. Tuvo buenos resultados ya que los alumnos veían que intervienen en el proceso de

enseñanza-aprendizaje y participaban activamente. A su vez, como docente, me sirvió como forma de ver si habían comprendido el vocabulario enseñado.

El segundo fue “Wild dominoes”. Es el juego tradicional del dominó pero adaptado con animales en sus fichas. Los resultados en la práctica fueron óptimos, ya que fomenté el trabajo en equipo, el respeto, y también favoreció la comprensión del vocabulario y la producción de éste. Se llevó a la práctica tras las dos primeras sesiones del tema, y ya habían adquirido a la perfección el vocabulario.

En tercer lugar, llevé al aula “Guess the animal”, que me sirvió para cerrar el tema en las últimas sesiones, ya que intercalé todo el vocabulario, características, clasificaciones..., vistas en el aula. Los alumnos tuvieron que producir todo ello, con la ayuda de una guía en la pizarra digital que proporcionaba para que siguieran un orden. Tuve que ayudar a que siguieran dicha estructura, ya que de la emoción todos hablaban a la vez y cada uno decía una cosa distinta, cosa que liaba al participante. Pero en cuanto a la producción y comprensión de los contenidos, solo tengo buenas palabras respecto a dicho juego. Salieron tan satisfechos que me pedían más sesiones con él.

En cuarto lugar, “Get the tail!” fue el siguiente en poner en práctica. Un juego divertido que ya llevan a la práctica en Educación Física o en campamentos, pero que al llevar a la práctica en inglés y con los animales lo hizo aún más entretenido para ellos. Si tuviese que hacer algún comentario al respecto, sería la distracción de algún compañero a la hora de salir cuando le tocaba su turno. Aún así, no es significativo ya que no se debía a la falta de comprensión.

Y por último, pero no menos importante, “Wild animals!”. Es un juego adaptado del tradicional “Pato, pato, pato...CÚA”. Al principio les costaba un poco arrancar con el vocabulario, ya que debían de decir animales con soltura. Pero una vez fueron participando más, se soltaron con facilidad y pudieron realizarlo de manera satisfactoria. Para evaluar dichas actividades, no realizaré tabla de evaluación ya que lo haré mediante la observación. Esto se debe a que los juegos son actividades dentro del tema y de diferentes sesiones, que me sirven para ver la evolución y la comprensión de los contenidos en los alumnos.

En conclusión, la realización de dichos juegos fue un éxito y he podido sacar en claro la importancia que tiene el uso de ellos en el aula de inglés, ya que genera mayor motivación, comprensión y participación del alumnado.

También comentar que el no haber podido llevar a la práctica el resto de juegos, fue por el escaso tiempo que acabé teniendo en la realización del tema, pero tengo por seguro que les hubiese gustado y hubiesen resultado igual de satisfactorios que los llevados a cabo.

## **CUERPO CONCLUSIVO.**

La realización de este Trabajo de Final de Grado me ha supuesto un aprendizaje a mayores debido a la investigación realizada, y a la experiencia adquirida al poder llevar a cabo la puesta en práctica en un aula real.

Al principio, la elección del tema del que quería indagar fue una tarea fácil ya que siempre me ha interesado esta herramienta de aprendizaje en el aula, pero a su vez fue complicado poder concretar un tema tan amplio con el objetivo que realmente quería llegar a demostrar y alcanzar.

Así pues, me dediqué a investigar en fuentes como libros, estudios de autores reconocidos, profesores, psicólogos..., entre otras muchas.

Me sorprendió ver que es un tema que interesa para una mejora del aprendizaje en el aula, concretamente en la enseñanza de la primera lengua extranjera, inglés, a pesar de que este tipo de metodologías no se ha usado de forma correcta en diferentes aulas o incluso no se le da la importancia que realmente tiene. Muchos consideran los juegos como una pérdida de tiempo o como una forma de distracción para los alumnos que sólo deben de llevarlo a la práctica en sus casas con familias y amigos, y esto se debe a no saber aplicarlo o usarlo de una manera correcta y eficaz.

Este tipo de herramienta sirve para multitud de aspectos desde la adquisición de contenidos y competencias del área correspondiente hasta lograr una inclusión educativa satisfactoria, sin olvidarnos de que si hacemos un correcto uso de ello, los alumnos podrán adquirir habilidades sociales y comunicativas, además de obtener valores importantes para su vida en sociedad.

En mi opinión, debería de ser un tema que se deba de tener más en cuenta y que el juego pueda ser un instrumento válido que pueda llegar a todas las aulas y áreas de conocimiento, para que todos los alumnos puedan disfrutar de una nueva forma de aprender.

En inglés, me he dado cuenta de lo importante que es poder llevar recursos y juegos al aula que salgan de una clase convencional y tradicional de gramática y vocabulario. Los alumnos aprenden de forma mucho más eficaz y su motivación por aprender más se mantiene en cada clase de inglés. A mayores, consiguen mantener una atención plena, sin distracciones, y desean con ansias la próxima hora lectiva de la semana.

## BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Minerva Torres, C., (2002). El juego: una estrategia importante . *Educere*, 6(19), 289-296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Ruiz, Juan Carlos y Giraldo, Pedro (2024) *El juego como herramienta de aprendizaje*. Aula en juego.
- Equipo editorial, Etecé. (2022, 2 febrero). *Juego - Concepto, tipos y beneficios*. Concepto. <https://concepto.de/juego/>
- Setién Santamaría, M. L. (2009). *Ocio, calidad de vida y discapacidad*. Universidad de Deusto. <http://www.deusto-publicaciones.es/deusto/pdfs/ocio/ocio9.pdf#page=49>
- Andrés, T. (2017). *BUCM :: E-Innova BUCM :: Biblioteca*. BUCM :: E-Innova BUCM :: Biblioteca Complutense. <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php>
- Rubio, A. D. J., & García Conesa, I. M. (2013). “El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la Educación Primaria.”. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, Vol. 6, Núm. 3, p. 169-185. <https://guao.org/sites/default/files/biblioteca/El%20uso%20de%20juegos%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20del%20ingl%C3%A9s%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20primaria.pdf>
- Cornellà, Pere; Estebanell, Meritxell; Brusi, David. “Gamificación y aprendizaje basado en juegos.”. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 2020, Vol. 28, Núm. 1, p. 5-19, <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Setién Santamaría, M. L. (2000). *Ocio, calidad de vida y discapacidad*. Universidad de Deusto, Bilbao. <http://www.deusto-publicaciones.es/deusto/pdfs/ocio/ocio9.pdf#page=49>
- *DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León - Portal de Educación de la Junta de Castilla y León*. <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-38-2022-29-septiembre-establece-ordenacion-curricul>

- McGraw-Hill. (6 de mayo de 2024). Fundamentos de bases de datos. Recuperado de <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

## ANEXOS

### ANEXO 1: ACTIVIDAD 1



Imagen 1: Algunas de las flashcards utilizadas. Imagen 2: matamoscas utilizados.

### ANEXO 2: ACTIVIDAD 2



Imagen 3: Dominó de los animales.

### ANEXO 3: ACTIVIDAD 3



Imagen 4: ejemplo de fichas de animales.

ANEXO 4: ACTIVIDAD 4

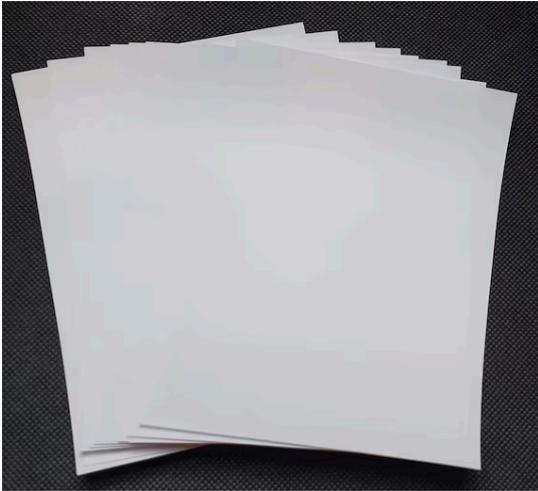


Imagen 5: papel para el dibujo.



Imagen 6: pinturas de cera o de palo.

ANEXO 5: ACTIVIDAD 5



Imagen 7: Juguetes de animales salvajes.

ANEXO 6: ACTIVIDAD 6

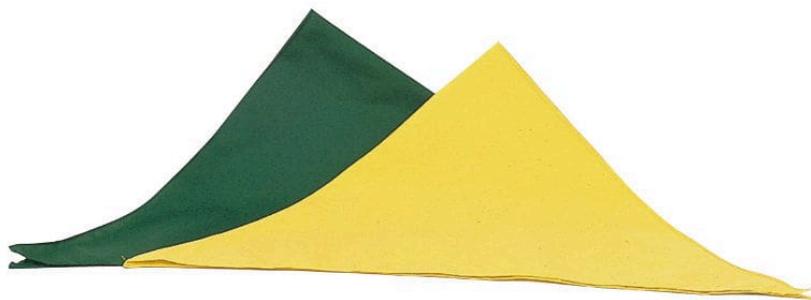


Imagen 8: Pañuelo de tela.

