



**Universidad de Valladolid**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL**  
**GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL**  
**CURSO 2024/2025**  
**TRABAJO DE FIN DE GRADO**

**Enseñanza/aprendizaje de Lenguas  
extranjeras y Educación bilingüe. Procesos,  
materiales, estrategias.**

**Carmen Fernández Sanabria.**

**Paula Pérez Lucas.**

**20 de junio de 2025.**

## **RESUMEN.**

El presente Trabajo de Fin de Grado se centra en el análisis y aplicación del juego como metodología principal para la enseñanza del inglés en un aula de Educación Infantil, concretamente a un grupo de alumnos de 3 y 4 años. A partir de una fundamentación teórica basada en los principios de aprendizaje significativo, la teoría del desarrollo infantil y la importancia de la estimulación temprana en lenguas extranjeras, se propone una intervención educativa donde el juego actúa como eje vertebrador del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El proyecto tiene como objetivo principal favorecer la iniciación a la lengua inglesa a través de actividades lúdicas adaptadas al nivel madurativo del alumnado, fomentando tanto la comprensión oral como la participación activa. Por ello, se han diseñado y llevado a cabo diversas propuestas pedagógicas en las que se combinan canciones, juegos de movimiento y dinámicas de repetición. Los resultados obtenidos muestran que el uso del juego como recurso didáctico potencia la motivación, la implicación y el disfrute del alumnado, facilitando una actitud positiva hacia la nueva lengua. Asimismo, se evidencia una mejora progresiva en la comprensión de instrucciones sencillas en inglés y una participación activa en las rutinas y actividades propuestas.

*Palabras clave:* juego infantil, enseñanza de lenguas extranjeras, Educación Infantil, aprendizaje lúdico, situaciones de aprendizaje, aprendizaje globalizado y significativo.

## ABSTRACT

This Final Degree Project focuses on the analysis and application of play as the main methodology for teaching English in an Early Childhood Education classroom, specifically with a group of 3- and 4-years old children. Based on a theoretical framework grounded in the principles of meaningful learning, child development theory, and the importance of early stimulation in foreign languages, an educational intervention is proposed in which play serves as the central axis of the teaching-learning process.

The main objective of this project is to promote the introduction to the English language through playful activities adapted to the student's development level, encouraging both oral comprehension and activities participation. To this end, various pedagogical proposals have been designed and implemented, combining songs, movement-based games, and repetition-based dynamics. The results show that using play as a didactic resource enhances student's motivation, engagement, and enjoyment, fostering a positive attitude towards the new language. Furthermore, there is clear evidence of progressive improvement in the comprehension of simple instructions in English and active participation in the proposed routines and activities.

*Keywords:* children's play, foreign language teaching, Early Childhood Education, playful learning, learning situations, globalized and meaningful learning.

RESUMEN .....	2
ABSTRACT.....	3
1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS.....	8
Objetivo general:.....	8
Objetivos específicos: .....	8
3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO. ....	9
4. MARCO LEGISLATIVO. ....	11
5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	14
5.1. EL JUEGO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL. ....	14
5.1.1 <i>Concepto de juego.</i> .....	14
5.1.2. <i>Diferentes teorías sobre el juego a través de la Historia.</i> .....	16
5.1.3 <i>Elementos lúdicos en la intervención educativa.</i> .....	21
5.1.4. <i>Características del juego.</i> .....	22
5.1.5. <i>Papel de los educadores.</i> .....	24
5.1.6. <i>Beneficios del juego.</i> .....	25
5.2. ENSEÑANZA DE LENGUA EXTRANJERAS EN EL AULA DE ED. INFANTIL.	27
5.2.1. <i>Adquisición de la lengua extranjera a través del juego.</i> .....	27
5.2.2. <i>Métodos de enseñanza.</i> .....	27
5.2.3. <i>Factores de la enseñanza del inglés en la etapa de Educación Infantil.</i> .....	30
6. DISEÑO DE LA PROPUESTA/PROYECTO/INVESTIGACIÓN.....	31
6.1. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA. ....	31
6.2. MARCO LEGAL Y JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA. ....	31
6.3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS. ....	34
6.4. MARCO LEGAL. ....	34
6.5. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.....	38
6.6. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.....	39
6.7. EVALUACIÓN.....	58
7. CONCLUSIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA.....	64
7.1. CONCLUSIONES. ....	64
7.2. PROPUESTAS DE MEJORA. ....	66

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	68
9. ANEXOS. ....	71

## 1. INTRODUCCIÓN.

Delgado Linares (2011) sostiene que “el juego es una actividad natural y adaptativa propia del hombre y algunos animales desarrollados que ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él”. Además, se trata de una actividad compleja, pues engloba una variedad de conductas a distintos niveles (físico, psicológico, social...)

Las situaciones de aprendizaje se erigen así, como el camino para la práctica docente, invitando al profesorado a la aventura de explorarlo creando su propio viaje. En este sentido, las situaciones de aprendizaje han de ir dándose forma desde una práctica reflexiva constante que conduzca a los docentes a mirar la realidad educativa para cuestionarla y comprometerse con ella (Zubizarreta et al., 2024).

Desde una perspectiva didáctica, el juego permite al docente planificar situaciones de aprendizaje, donde el alumnado participe de manera activa, espontánea y se implique en el desempeño de las actividades propuestas. Este tipo de experiencias no solo contribuye al desarrollo de la competencia comunicativa, sino que también refuerza habilidades transversales como la cooperación, la resolución de conflictos, la expresión corporal y la autonomía (González Casado, 2018).

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como tema principal la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras con especial atención en la etapa de Educación Infantil. El objetivo principal es analizar cómo con el juego, en todas las partes del mundo el alumnado juega en cuanto se les presenta la oportunidad, haciéndolo de un modo totalmente natural o espontáneo (Delgado Linares, 2011). Además, éste puede ser utilizado de manera intencionada y planificada para favorecer la adquisición de una segunda lengua en edades tempranas. Para ello, se examinarán los procesos implicados en el aprendizaje lingüístico infantil, los

materiales didácticos más adecuados; así como las estrategias metodológicas que permitan integrar el juego de forma eficaz en entornos bilingües.

La elección de esta temática responde al convencimiento de que la enseñanza de lenguas en la infancia debe alejarse de modelos rígidos y formales, apostando en cambio por propuestas educativas que conecten con las necesidades, intereses y características del alumnado. Pues el punto de partida de este estudio no es aprender una lengua a través de la memorización de reglas o vocabulario; sino que se trata de un proceso vivencial que implica al alumnado en su totalidad. Por eso, el juego se muestra como un escenario idóneo para experimentar, crear, comunicar, donde tienen lugar estímulos lingüísticos y sociales.

El actual currículo de Educación Infantil se basa en una perspectiva constructivista que engloba distintos principios metodológicos de intervención. Romero Trenas (2009) sostiene que “el aprendizaje constructivista es un término que se refiere a la idea de que las personas construyen ideas sobre el funcionamiento del mundo”, y pedagógicamente, construyen sus aprendizajes activamente, creando nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y pasados. Desde la concepción constructivista se asume que en la escuela los alumnos aprenden y se desarrollos en la medida en que pueden construir significados adecuados en torno a los contenidos que configuran en currículo actual (Romero Trenas, 2009).

Romero Trenas (2009) afirma que “el aprendizaje significativo surge cuando el alumno construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente;” por lo que a veces se construye al relacionar los conceptos nuevos con los conceptos que ya posee y otras al relacionar los conceptos nuevos con la experiencia que ya se tiene. Por otro lado, Delgado Linares (2011) sostiene que, a través del principio de globalización, un aprendizaje está relacionado con otros; pues relacionar los distintos

conocimientos facilita el aprendizaje de nuevos contenidos y desarrolla la memoria a largo plazo y también facilita la recuperación de datos de nuestra memoria.

En definitiva, este Trabajo de Fin de Grado propone una reflexión teórico-práctica sobre la enseñanza de lenguas extranjeras en Educación Infantil, abordándolo desde una perspectiva lúdica y significativa, con la intención de contribuir a una educación personalizada y eficaz en el desarrollo de su competencia comunicativa en una segunda lengua.

## **2. OBJETIVOS.**

Con el diseño de la siguiente propuesta didáctica lo que se pretende es lograr unos objetivos generales a través del juego, el cual es el eje principal de dicha propuesta, y lo que se quiere conseguir es desarrollar en el alumnado las siguientes capacidades.

### **Objetivo general:**

- Diseñar una propuesta didáctica para el aula de 3 años de Educación Infantil, basado en el diseño de diversas actividades y juegos de diversas temáticas para llevar a cabo en distintos momentos del horario escolar.
- Plantear una propuesta didáctica en inglés basada en el juego.

### **Objetivos específicos:**

- Estudiar la adquisición de una segunda lengua extranjera en edades tempranas.
- Conocer la importancia del juego en Educación Infantil.
- Relacionarse con sus compañeros, favoreciendo un clima de confianza, adoptando actitudes flexibles.
- Respetar las reglas de juego, tanto individual como colectivo.

- Comprender la importancia que tiene el juego a la hora de introducir una lengua extranjera.
- Conocer la manera idónea de introducir el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO.**

La idea de la elaboración de la propuesta para este Trabajo de Fin de Grado nace durante mi periodo de prácticas, donde observé que los estudiantes mostraban mayor interés en actividades lúdicas; las cuales facilitaban en gran medida el aprendizaje de un idioma extranjero y donde se promovía un entorno positivo y relajado; ofreciendo un ambiente óptimo para el proceso de enseñanza-aprendizaje al alumnado.

Siendo el modelo lúdico, un método de intervención educativa basado en el juego, considerado como una conducta propia de la infancia en general y del aprendizaje en la infancia en particular. Consiste en proponer actividades didácticas de un modo lúdico; a pesar de que requiere de esfuerzo, dinamismo y energía (Delgado Linares, 2011).

Este trabajo se fundamenta en el diseño y la elaboración de actividades que utilizan una metodología activa y participativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con ello, se busca que el objetivo principal es que el alumnado sea el principal protagonista de aprendizaje.

En la sociedad actual, es de gran importancia que los docentes sean conscientes de la necesidad de mantenerse al día y continuar desarrollándose profesionalmente. Es esencial, que reconozcan el valor de promover la cooperación entre el alumnado, empleando técnicas activas y participativas que se adapten de manera adecuada a las particularidades y necesidades individuales de cada alumno (Guerrero & Delgado, 2022).

Las metodologías activas y participativas tienen como objetivo fomentar el desarrollo de conocimientos específicos y brindar dinamismo a la materia, proporcionando experiencias enriquecedoras y significativas a los estudiantes para estimular su participación activa.

Rompiendo con el enfoque tradicional de enseñanza centrado en el profesor, promoviendo la interacción, la colaboración y el trabajo en equipo (Cabezas, 2017). Fomentan el desarrollo del pensamiento analítico, la creatividad y la capacidad para resolver problemas, aumentando la participación del alumnado. También, utilizan estrategias como proyectos, trabajo en equipo, utilizar el juego y el uso de tecnologías para crear un entorno de aprendizaje motivador y dinámico. Buscando transformar el paradigma de enseñanza-aprendizaje y promover una educación más innovadora, inclusiva y adaptada a las necesidades de este siglo (Cifuentes et al., 2021).

Por ello, se busca dejar atrás los métodos tradicionales de enseñanza, basados en la repetición y memorización de formas gramaticales; pues lo único que se generaba era desinterés y poca motivación a la hora de aprender un nuevo idioma. Y será el docente el que asumirá y tendrá un papel importante en el desempeño de la propuesta; pues se tendrá que esforzar al máximo para despertar el interés del alumnado y los animará a seguir aprendiendo, acercándoles a una segunda lengua. También, deberá tener en cuenta las características individuales de cada alumno para tratar de garantizar el disfrute general de todo el grupo (Colinet, 2018).

El juego es un modo de interactuar con la realidad, determinado por factores internos de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa; es la mejor manera que tienen los niños de aprender, desarrollar la creatividad y fomentar el desarrollo socio emocional; es una forma de ejercitar las capacidades y habilidades que permitan al niño desarrollarse (Gallardo López & Gallardo

Vázquez, 2018). Además, con el juego lo que se pretende es buscar un clima idóneo para el aprendizaje; ya que es un buen recurso para enseñar una segunda lengua extranjera como el inglés.

#### **4. MARCO LEGISLATIVO.**

A lo largo del desempeño de la siguiente propuesta didáctica desarrollada posteriormente, nos vamos a basar en el *DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.*

De conformidad con el anexo I del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, las competencias clave que destacan en dicha propuesta son la competencia en comunicación lingüística, la competencia plurilingüe, la competencia digital, la competencia personal, social y de aprender a aprender y la competencia en conciencia y expresión culturales.

Además, la enseñanza de la lengua extranjera comenzará en el primer curso del segundo ciclo de la etapa. Dado el carácter globalizado del currículo de la etapa, la enseñanza de la lengua extranjera se abordará a través de los contenidos del área Comunicación y Representación de la Realidad. Con respecto a los bloques de dicha área los que se abordan indirectamente son la gran mayoría; pues todos tienen relación entre ellos y se trabajan de manera coordinada entre todos.

Según las competencias específicas que se trabajan, nos centraremos en concreto en la de la tercera área.

## **Comunicación y Representación de la Realidad.**

1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.

Por otro lado, los criterios de evaluación que se han tenido en cuenta corresponden a los del segundo ciclo y son:

### Competencia específica 1.

1.4. Iniciarse en la interacción con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales sencillas con ayuda del adulto.

### Competencia específica 3.

3.2. Iniciarse en la utilización de las formas convencionales del lenguaje (saludar, despedirse, pedir disculpas, dar las gracias) respetando las normas lingüísticas establecidas.

3.3. Evocar y expresar ideas a través del relato oral sobre situaciones vivenciadas, con la ayuda del adulto.

Para ir cerrando este apartado, mencionar los saberes básicos más relevantes en el diseño de esta propuesta didáctica.

#### A. Intención e interacción comunicativas.

- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal, manifestación de sentimientos, necesidades, deseos e intereses, comunicación de experiencias propias y transmisión de información atendiendo a su individualidad.
- Formas socialmente establecidas (saludar, despedirse, dar las gracias, pedir disculpas, solicitar ayuda).

#### B. Las lenguas y sus hablantes.

- Canciones, rimas, retahílas y cuentos sencillos y contextualizados en lengua extranjera, con ayuda de imágenes y otros recursos, así como de medios informáticos y audiovisuales. Disfrute.

#### C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.

- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, rutinas, juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. El adulto como modelo de referencia.
- Aumento del vocabulario a través de proyectos, conversaciones, situaciones de aprendizaje y textos literarios. Distintas categorías y relaciones semánticas.
- Lenguaje descriptivo: objetos atendiendo a diferentes características (qué es, para qué sirve).

#### G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.

- Diferentes elementos (línea, forma, color, textura), técnicas (pegado, modelado, estampado, pintura) y procedimientos plásticos.

## 5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El juego es una actividad fundamental, pues es algo natural e innato en todas las personas desde el momento en que nacemos, y no solo esto, sino que además es esencial en nuestro crecimiento, desarrollo y maduración.

### **5.1. EL JUEGO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL.**

#### ***5.1.1 Concepto de juego.***

Etimológicamente, el sustantivo juego proviene de dos vocablos del latín “*iocus-i*” que significa broma, gracia, chiste y “*lūdus-i*” que significa juego, diversión. Generalmente, el juego está asociado con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría (Díaz, 2008).

Resulta difícil precisar el concepto de juego, ya que no existe una única y universalmente aceptada definición de juego que abarque todas sus características. Por ello, es importante hacer una definición acerca del concepto de juego; ya que es el eje principal de este trabajo. El juego es una herramienta que debemos aprovechar para provocar y facilitar el disfrute de los niños enriqueciéndonos de los beneficios que nos brinda. Es aquí donde entra el papel fundamental del educador, el cual es, el de convertir un acto espontáneo y natural como lo es jugar, en una actividad intencionada, con unos objetivos concretos, empleándolo como un recurso para conseguir educar en valores (Benítez Murillo, 2009).

Autores como Viciiana y Conde (2002) proponen la siguiente definición acerca del juego, “el juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia” (p.83). Pues cuando un niño juega se está expresando. Además, es un medio de comunicación y expresión que está presente en nuestro día a día. Por otro lado, Rael (2009) habla del juego como algo placentero y voluntario que se realiza sin ninguna intencionalidad. En relación con la cita de Rael; Norberk defiende que existe una tendencia innata a jugar y que el juego es una acción

voluntaria y claramente diferenciada de otras actividades que no lo son (Delgado Linares, 2011). Martín y Duran (2016) definen el juego como: algo libre, espontáneo que incita al niño a descubrir el mundo que le rodea de manera libre. Así como surge el gozo, la libertad, la satisfacción y la paz con uno mismo y con los demás.

Por ello, el juego es algo innato del niño. Todo niño quiere jugar, experimentar y explorar el entorno que le rodea. Jugando, puede alcanzar la libertad a la vez que aprende a relacionarse con sus iguales y al auto conocimiento. Por lo tanto, como docentes debemos facilitar al alumno experiencias enriquecedoras de aprendizaje para contribuir en su desarrollo funcional.

Para Huizinga, Delgado Linares (2011) sostiene que “el juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites espaciales y temporales y bajo unas reglas libremente consentidas”. Se realiza de modo desinteresado, sin buscar más finalidad que el sentimiento de alegría que provoca ser algo diferente de lo que se es en realidad para que parezca lo que deseamos. Para este autor, el juego es una actividad llena de sentido que no sólo tiene una función social; sino que crea su propia estructura social y es por eso, que considera que el juego es más antiguo que la cultura.

Huizinga (1954), en su obra *Homoludens*, describió el juego no solo como una práctica social, sino como un fenómeno cultural que ya tenía lugar antes de la existencia de la sociedad humana. Lo describió así porque, según sus argumentos, el juego está presente tanto en el ser humano como en los animales, lo que para él no solo implicaba no ser una actividad exclusiva de la razón y la cognición humana.

Froebel define el juego como la actividad principal del niño y lo considera como una vía de expresión del mundo interior de la persona que forma parte de la imagen de toda su vida interior (Delgado Linares, 2011). El juego en el aprendizaje se ha estudiado desde

diversas perspectivas y son diversos los puntos de vista desde los que se analiza el acto de jugar y muchos autores los que han aportado sus ideas para la evolución y transformación del concepto juego.

Con respecto del juego y su relación con la cognición, es tal la valía del juego, que trasciende el sentido de su práctica que va mucho más allá de una repercusión meramente placentera y se reconoce en el currículum de Educación Infantil “como una herramienta didáctica que funciona como mediadora del aprendizaje” (Gobierno de España, 2022). Díaz (2016) afirma que “el juego es un aprendizaje clave para el desarrollo del ser humano”.

Una de las metodologías que se emplean en las aulas es el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) es uno de los enfoques metodológicos de la enseñanza-aprendizaje que aprovecha la potencialidad del juego con respecto al desarrollo de habilidades de pensamiento vinculadas con el desarrollo cognitivo (Bergen, 2018). Los estudios han probado que el aprendizaje basado en el juego fomenta el desarrollo cognitivo. Pues durante esta actividad, un individuo necesita poner en práctica sus conocimientos previos, adaptarse a requerimientos y a retos a los cuales se enfrenta y ofrecer respuestas.

### ***5.1.2. Diferentes teorías sobre el juego a través de la Historia.***

“La Teoría de la derivación por ficción” de Édouard Cleparède (1932). Afirma que el juego es una actitud diferente de la persona ante la realidad. Su teoría sostiene que lo más importante en la vida del niño es el juego, y considera que la actividad lúdica es un dominio en el que están presentes las tendencias y necesidades que, posteriormente, estarán en juego en la vida de la persona adulta (Parra, 2000). Para este autor, la definición de juego viene dada por quién juega, por su modo de interactuar con la realidad.

En este sentido Cleparède (1983) señala que el juego “es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyas murallas parecían separarla para siempre” (p.157). Postula, que el juego es una actitud del niño ante el mundo. Su clave es la ficción, es decir, la representación que hace el niño de la realidad o su modo de actuar ante ella. Esto permite al niño satisfacer sus deseos prohibidos o difíciles de cumplir (Delgado Linares, 2011).

La “Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento” de Piaget (1945). Este autor señala que el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Cualquier adaptación al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos. Y si la imitación, la incorporación de comportamientos que obligan a modificar las propias estructuras intelectuales, “es el paradigma de la acomodación, el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación” (Linaza y Maldonado, 1987, p.42).

Piaget y Inhelder (2007) distinguen cuatro categorías de juegos:

1. El juego de ejercicio se da a lo largo del periodo sensoriomotor (0-2 años) y corresponde a la necesidad de acción automática; en cuanto el niño ha superado las dificultades de adaptación a una nueva situación utiliza las habilidades adquiridas para obtener placer funcional (Valdés y Flórez, 1996). Son ejercicios simples o combinados de acciones con o sin un fin aparente.
2. El juego simbólico (dominante entre los 2-3 años y los 6-7 años) aparece alrededor de los 2 años y se caracteriza por el uso “simbólico” de los objetos. Este tipo de juego tiene su apogeo entre los 5 y los 6 años. Deja de ser predominante hacia los 7 años, cuando es sustituido por los juegos de reglas, aunque el declive es paulatino, ya que se puede observar aún un juego intenso

dependiendo de los niños o de los contextos que los favorezcan (Abad y Ruiz de Velasco, 2011).

3. Los juegos de reglas aparecen entre los cuatro y los siete años, según el contexto social del niño. Comienzan siendo juegos de reglas simples y directamente unidas a la acción, y en los que la lógica inductiva y deductiva, la formulación de hipótesis y la utilización de estrategias es frecuente (Montañés, 2003). Son juegos que están organizados mediante una serie de reglas que todos los jugadores deben respetar, de tal forma que se establece una cooperación entre ellos y al mismo tiempo una competencia (Delval, 1985); y son fundamentales porque “contribuyen al aprendizaje de las habilidades sociales, de cooperación, competencia, amistad, control emocional y concepto de norma” (Montañés, 2003, p.18). Además, favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, la atención, el razonamiento y la reflexión.
4. Los juegos de construcción marcan una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes tipos de juegos y las conductas adaptadas (Montañés et al., 2000). Aparece alrededor del primer año y está presente en todos los estadios del desarrollo infantil.

Estos juegos son fundamentales para lograr el desarrollo integral del niño en la etapa de Educación Infantil, ya que permiten al niño desarrollar las habilidades motoras final, la coordinación óculo-manual y las capacidades de análisis y síntesis; fomentar la imaginación y la creatividad; potenciar la capacidad de atención y concentración; estimular la habilidad manual, asociar ideas; ejercitar la capacidad de razonamiento lógico, etc.

“La Teoría sociocultural del juego” Vygotsky (1982) afirma que el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juegos es la regla, transformada en afecto.

El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño; por lo que contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo. Afirmando que durante el juego los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores. Así mismo, señala que la imitación es una regla interna de todo juego de representación. A través de éste “el niño se apropiá el sentido sociocultural de toda actividad humana” (Ortega, 1992, p. 64).

Vygotsky y Elkonin consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego protagonizado, característico de los últimos años de la etapa preescolar. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo de reconstrucción de roles adultos y de sus interacciones sociales (Linaza y Maldonado, 1987).

“La Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo” Chateua (1958) sostiene que el niño se desarrolla por el juego, señala que el gozo obtenido por el niño es un gozo moral, considera que el juego desempeña en el niño el rol que el trabajo desempeña en el

adulto, dice que el juego tiene su fin en sí mismo, en la afirmación de Yo, cree que la seriedad es una de las características esenciales del juego infantil y afirma que en el juego el niño muestra su inteligencia, su voluntad, su carácter dominador; en una palabra: su personalidad.

Una de las ideas más importante de su teoría es “que el niño no sueña con ninguna cosa tanto como con ser adulto. El juego del niño, como toda su actividad, está regido por la gran sombra de la persona adulta” (Chateau, 1958, p. 33). Otra de las ideas de este autor es que el niño busca en el juego una prueba que le permita autoafirmarse, es decir, afirmar su personalidad. Y defiende la siguiente clasificación acerca del juego; por un lado, tendríamos los juegos sin ninguna regla, los cuales son juegos funcionales, hedonísticos, con algo nuevo, de destrucción, de desorden, de arrebato y solitarios; mientras que los juegos reglados, son juegos de imitación, de construcción, de regla arbitraria, sociales, figurativos, de competición, danzas y ceremonias.

Con la “Teoría de la enculturación de Sutton-Smith y Roberts” ambos autores plantean que existe una relación entre el tipo de valores inculcados por una determinada cultura y la clase de juegos, con objeto de garantizar la transmisión de los valores predominantes en una sociedad concreta y promovidos por cada cultura (Linaza, 1991). La teoría de la enculturación concede gran importancia a la relación y las interacciones que se producen entre el medio en el que vive y se desarrolla el niño y el tipo de juegos que éste realiza. Mediante el juego se transmiten normas y valores fundamentales para vivir en una determinada cultura y sociedad. Por ello, es importante considerar el contexto de la experiencia social a la hora de analizar el conocimiento que el niño está desarrollando acerca de los demás, ya que es difícil comprender el comportamiento humano y su desarrollo prescindiendo del contexto sociocultural en el que aparece (Garoz, 2009).

Se puede concluir que es importante destacar que el juego hoy en día ocupa un lugar importante en el mundo infantil. Es a través de él, dónde el niño aprende a conocer el mundo que le rodea, con sus peculiaridades y las limitaciones típicas de la edad y la cultura a la que pertenece; el funcionamiento de las estructuras sociales y las destrezas que necesitará en su vida adulta.

### ***5.1.3 Elementos lúdicos en la intervención educativa.***

Delgado Linares (2011) sostiene que, en la intervención educativa, a la hora de aplicar el modelo lúdico, se han de tener en cuenta una serie de variables o elementos que estarán siempre presentes y cuyo control posibilitarán una intervención educativa adecuada. Los elementos más importantes por considerar en la intervención educativa son:

La ambientación, es fundamental presentar el juego de manera atractiva y captar la atención de cada uno de ellos, sobre todo para sumergir a los niños en un mundo fascinante y crear un efecto visual a través de la decoración del entorno en el que estemos situados, música de fondo o también hacerles partícipes de manera más práctica mediante disfraces o recreaciones teatrales.

Deberemos tener en cuenta el tiempo del que disponemos, para el proyecto completo y para cada sesión y adaptarnos al mismo. También las actividades se adaptarán al espacio físico del que se disponga y se tendrán en cuenta las características de éste y es importante conocer si cuenta con las condiciones de seguridad adecuadas.

Otro punto relevante a considerar, son los objetivos que queremos alcanzar, es decir, debemos fomentar con el juego actividades diversas para adquirir aptitudes tanto físicas como intelectuales o sociales; pues es algo con lo que se pretende ayudar a valorar la diversidad de capacidades que tienen todos los niños.

También los participantes, es decir, el juego debe estar adaptado al grupo de niños que lo realizan y, además, hay que conocer en la medida de lo posible las características de los destinatarios (edad, predisposición, conocimientos previos, capacidades generales, etc.) No podemos sobreponer las posibilidades de a quienes van dirigidas las actividades o propuestas que vayamos a trabajar.

La intervención del educador en el juego es fundamental. Es él quien dirige el aula según los objetivos marcados anteriormente y preparando el aula según sus intenciones. Algunas de las funciones del educador en el aula son: contribuir al desarrollo integral del alumnado, favorecer la integración, organizar el espacio y los materiales, planificar actividades, prevenir futuros accidentes, realizar el inventario del material escolar contando con que los juguetes también son parte de este material y realizar los pedidos cuando sea oportuno, confeccionar informes.

A través de los contenidos curriculares se facilitará la asimilación de contenidos en un contexto vivencial. Es decir, se aprovecharán las fiestas tradicionales o eventos sociales significativos para elaborar las propuestas e incluir los aprendizajes en un ambiente familiar y divertido para el alumnado. Es por eso, que la educación debe centrarse en educar y acostumbrar al alumnado a través del juego y a disfrutar del proceso de enseñanza-aprendizaje en todo momento y a no ser una mera competición entre sus iguales ni se centre en la obtención de un resultado final.

#### ***5.1.4. Características del juego.***

Según García y Llull (2009) algunas de las principales características del juego son:

El juego es una actividad voluntaria y libre, se inicia libremente y, además, proporciona libertad, puesto que permite asumir de modo imaginario distintos roles que no podría ejercerse en la vida cotidiana. No puede haber coacción porque el juego es algo

espontáneo y autónomo y cuando hay reglas éstas son libremente aceptadas (Delgado Linares, 2011).

Reina Ruiz (2009) sostiene que “el juego tiene un espacio y un tiempo determinados”. Cada juego tiene un desarrollo temporal frecuentemente establecido en las reglas que contemplan un inicio, un desarrollo y un final. Por otra parte, el juego también tiene un espacio particular para su desarrollo, es decir, es conveniente que los alumnos tengan un punto de referencia a la hora de llevar a cabo la acción. Además, el juego tiene un carácter desinteresado, es decir, el juego no debe perseguir ningún fin material, pues es la satisfacción y el placer que produce de modo inmediato el matiz principal que lo caracteriza. Todo juego contiene un elemento de tensión, pues para realizarse requiere de esfuerzo y es en esa tensión es donde surge el aprendizaje y se desarrollan facultades físicas, intelectuales, espirituales y morales.

El juego está conectado con la realidad, pues permite al niño un mejor conocimiento del mundo que le rodea y favorece su integración; e implica acción, pues los niños se mueven, corren, se desplazan y ejecutan acciones. Es necesario tanto para los adultos como para los niños. En los adultos tiene una función básica de liberación de estrés, evasión, descanso (lo cual no impide que continúen desarrollando ciertas habilidades a través del juego), pero en los niños el juego adquiere un significado mucho más amplio, puesto que es la principal vía a través de la que conoce su entorno e interactúa con él de un modo adaptativo.

Todo ello va a servir para favorecer la socialización, a través de las normas que se van estableciendo en su tránsito; ya que potencian la relación y el entendimiento. Además, trata contra las desigualdades y es una herramienta integradora. Por eso es fundamental destacar

que el juguete es un recurso útil pero no necesario para jugar; pues cualquier objeto puede desempeñar la función de juguete y, de no haber objeto, el niño lo inventa.

Delgado Linares (2011) afirma que “el juguete no es un recurso imprescindible para jugar; aunque en la infancia se utiliza de forma habitual”. Existen muchos tipos de juguetes, desde los juguetes caseros creados por los adultos o los propios niños a los juguetes tecnológicos más sofisticados. Todos ellos son utilizados para jugar y a menudo son utilizados de un modo muy distinto a aquel para el que fueron diseñados. Es por eso que un juguete adquiere significados distintos en manos de un niño.

Concluir que es un derecho reconocido por la Declaración de los Derechos del Niño, la cual afirma, tras la adaptación en la asamblea de la ONU, que

*“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones las cuales deberán estar orientadas hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho” (Declaración de los Derechos del Niño, 1959)*

### **5.1.5. Papel de los educadores.**

Los adultos son muy importantes en el juego de los más pequeños, pues en muchas ocasiones los niños necesitan de la interacción con ellos en el juego para la consecución de algunas de las finalidades del juego infantil (García & Pastor, 2006). De esta forma, el docente de Educación Infantil debe tener claras algunas consideraciones metodológicas sobre el juego (García, 2005).

Con la presentación hay que tener en cuenta que tiene que llamar la atención de los pequeños; se debe explicar con mucha claridad, en qué consiste; no comenzara a jugar hasta

que todos los niños tengan claro en qué consiste y, por último, es importante dar nombre al juego que se va a llevar a cabo para que los alumnos lo conozcan posteriormente.

Y con los elementos lúdicos en la intervención educativa se debe prestar especial atención al espacio, tener en cuenta la iluminación, el aprovechamiento de espacios abiertos, emplear espacios de la naturaleza. También, hay que tener en cuenta la duración de los juegos; pues se debe pensar en el tiempo de atención de los niños para adecuar el juego a sus características, a los materiales, que deben adecuarse a las necesidades de los niños, deben ser seguros, deben cuidarse y limpiarse, deben ser atractivos y presentados en función del requerimiento del juego.

#### ***5.1.6. Beneficios del juego.***

Sabemos los múltiples beneficios del juego, este facilita a los niños el uso de su creatividad a la par que el desarrollo de su imaginación y las habilidades y destrezas físicas, cognitivas y emocionales (Ginsburg, 2007). Pero nos interesa clasificar dichos beneficios en función de las áreas de desarrollo infantil. En este sentido, López (2010) establece una clasificación de las áreas que pueden potenciarse a través del juego.

En las etapas iniciales del desarrollo infantil, la afectividad cobra un papel clave; ya que es en ese momento cuando comienza a forjarse la identidad y la personalidad con el fomento de la autonomía. A través del juego se permite la libre expresión de sus sentimientos, intereses y aficiones (López, 2010).

Mediante el juego, el niño está involucrado en el autoaprendizaje explorando y experimentando a través de sensaciones, movimientos y relaciones que le permiten conocerse a sí mismo y formar sus propios conceptos del mundo (Hartley, Frank, Goldenson, 2013). Con la motricidad. El juego contribuye en gran medida al desarrollo físico y supone una de las razones prioritarias por las que el niño debe jugar (Meneses y Monges, 2001). El poder

del juego como motor del aprendizaje en la primera infancia y como una fuerza vital para el físico de los niños pequeños, el desarrollo social y emocional está fuera de toda duda (Miller y Almon, 2009). El juego construye cuerpos activos y saludables (Ginsburg, 2007). Gracias a los juegos van comprendiendo su funcionamiento corporal, de modo que incorporan capacidades como el equilibrio y la coordinación. La educación por medio del movimiento hace uso del juego y beneficia al niño en gran medida; ya que contribuye al desarrollo de su potencial cognitivo además de la destreza perceptiva, la activación de la memoria y las habilidades lingüísticas (Meneses y Monges, 2001).

El juego influye positivamente en el desarrollo psicológico con grandes aportaciones en el área del lenguaje y socialización, cognoscitivas, motoras gruesas y finas y de autocuidado (Damián, 2007). Gracias al juego se produce un desarrollo de la inteligencia práctica que da paso a una inteligencia abstracta y con la creatividad; pues a través del juego el niño otorga protagonismo a sus fantasías e imaginación.

Finalmente, con la sociabilidad. Los juegos colectivos implican comunicación, implican a varios jugadores, que ofrecen oportunidades de interacción social y de practicar aspectos como guardar el turno, comunicación, negociación, resolución de conflictos, así como la empatía (Hassinger-Das et al., 2017). De este modo, el juego puede ser efectivo para aprender habilidades sociales y practicar roles de adultos (Hassinger-Das et al., 2017).

## **5.2. ENSEÑANZA DE LENGUA EXTRANJERAS EN EL AULA DE ED. INFANTIL.**

### ***5.2.1. Adquisición de la lengua extranjera a través del juego.***

Las clases de Educación Infantil disponen de una gran variedad de recursos que facilitan una didáctica del inglés enriquecedora. Uno de los métodos para introducir a los niños en un idioma extranjero es mediante el disfrute. Es importante considerar que todas las actividades deben ser personalizadas y fundamentadas en las particularidades psicoevolutivas de los estudiantes.

Autores como Paul Moor (1981), Erik Erikson (1982) o Donald W. Winnicott (1986), defienden que la motivación y estimulación de los niños en clase de lengua extranjera aumenta cuando se utilizan en ella materiales auténticos, tales como juegos, imágenes, objetos reales; en lugar de los tradicionales materiales como los libros de textos o de ejercicios.

Por otro lado, Marina Yagüello afirma que “todo hablante posee una actividad metalingüística inconsciente y donde esta actividad se revela del todo es particularmente en el juego” (1983:12) para defender la actividad lúdica como uno de los mejores recursos posibles para el objetivo que perseguimos. Respecto a la adquisición del lenguaje, Bruner afirma que “las formas más complejas gramaticalmente y los usos pragmáticos más complicados aparecen en primer lugar en contactos de juego” (Bruner, 2004:36).

### ***5.2.2. Métodos de enseñanza.***

Mur Lope (1988) sostiene que nos podemos cuestionar cómo introducir el inglés en la etapa de Educación Infantil. En las palabras de esta autora, resulta pertinente preguntarse “¿por qué comenzar la introducción del inglés en esta etapa?”. Vivimos en una sociedad que requiere de una escuela abierta a cambios y al resto de países. Es una necesidad que los niños posean una competencia comunicativa en una lengua extranjera y cuanto antes se comienza,

mayores niveles se alcanzan al finalizar la enseñanza primaria. También es fundamental preguntarse si es “¿factible y positiva la introducción del idioma a tan temprana edad?” Pues cuando el niño llega a la escuela, no viene con las manos vacías, lleva consigo una serie de instintos y destrezas que ya ha comenzado a utilizar y que seguirá utilizando para su aprendizaje tanto de la propia lengua como en este caso del inglés.

Por otra parte, para llevar a cabo dicha integración del idioma en Educación Infantil hay que tener en cuenta, además de esas destrezas e instintos mencionados anteriormente, las propias características del desarrollo de su lenguaje en lengua materna. Esta etapa es un momento apropiado, ya que coincide con el desarrollo de la competencia comunicativa de su propia lengua (Mur Lope, 1988).

En cuanto a formas de trabajar la lengua extranjera, una de las formas más utilizadas en el aula es trabajar a través de rincones; pues una estrategia con la que llevar a cabo gran variedad de juegos, poder reducir el número de participantes mediante equipos pequeños y también a la hora de llevar a cabo la acción para evitar la monotonía y el aburrimiento. A través de estos se pueden desarrollar habilidades lectoras y se puede contar con libros adaptados a su edad, donde se fomente el acercamiento a la lengua extranjera de manera autónoma (Gobierno de Canarias, 2013).

También es importante trabajar con objetos reales, actualmente conocida como *realia*; la cual es una herramienta útil para la enseñanza del inglés en la etapa de Educación Infantil. Pues a través de los juguetes o materiales próximos del aula se pueden trabajar las características de los objetos e introducir conceptos (color, tamaño, textura) y también desarrollar juegos de roles y es por eso, que mediante la participación activa se pretende lograr un aprendizaje más íntegro y eficaz (Anós Población, 2017).

Otro recurso con el que fomentar la atención y el aprendizaje de forma lúdica es a través de marionetas y títeres; pues sirve como factor motivante para la realización de una actividad, una muestra del uso de la lengua extranjera o un ejemplo de una situación comunicativa. Los títeres como herramientas artísticas han sido objeto de estudio y análisis por su capacidad para estimular su imaginación y el pensamiento creativo de los espectadores, especialmente en el contexto educativo. Desde tiempos antiguos se han utilizado para explorar aspectos de la naturaleza humana y del entorno, sirviendo como forma de expresión. Investigaciones y opiniones de expertos respaldan la idea de que los títeres pueden tener un impacto significativo en el desarrollo cognitivo y social del alumnado (Timarán Bonev, 2025).

El método de respuesta física total (TPR) es el referente metodológico para la enseñanza del inglés a niños. Según Asher (1976), los niños desarrollan la habilidad de comprensión antes que la habilidad para hablar, es decir, entienden el mensaje, aunque no pueden expresarse. Esta habilidad la adquieren en la medida en que responden físicamente al lenguaje oral en forma de órdenes o mandatos. Asher (1933), afirma que “las actividades derivadas del TPR fomentan el desarrollo de los procesos cognitivos, como resultado de la activación de ambos hemisferios”. En el caso de la lengua materna, el niño escucha órdenes y luego responde físicamente a las mismas. Según Chacón (1996) se comienza con verbos que expresen acciones y luego, de manera paulatina se van agregando estructuras lingüísticas hasta formar frases y oraciones cortas. Gradualmente, el alumnado aprende relacionando el lenguaje con movimientos y acciones en situaciones reales, en la medida en que el docente lo involucra usando TPR. Es decir, mediante el uso de gestos y mimética en los cuentos, los juegos y las canciones el alumnado construyen el significado a partir de acciones concretas y significativas con el propósito de familiarizar al alumnado con la pronunciación del idioma extranjero y fomentar el aprendizaje de vocabulario básico y frases sencillas.

Según Asher (1969) *Total Physical Response*, es relevante destacar las ideas principales que tiene esta metodología; las cuales son fomentar la comprensión de la lengua extranjera a través del movimiento corporal, la comprensión del lenguaje hablado debe desarrollarse previa a la expresión oral y el uso de imperativos puede formar parte de una poderosa herramienta para que el profesorado dirija el comportamiento de los niños.

### ***5.2.3. Factores de la enseñanza del inglés en la etapa de Educación Infantil.***

Mur Lope (1988) afirma que desde edades tempranas es relevante introducir y acercar una segunda lengua; ya que destaca un predominio del lenguaje oral sobre el gestual y es por eso por lo que hacen constantemente numerosas preguntas y por lo que se despierta la curiosidad en cada uno de ellos. También va aumentando su vocabulario y se va mejorando la pronunciación y su capacidad de atención está ligada al interés que despiertas ciertas cosas. Al ejecutar órdenes, comienza a interiorizar símbolos e interpretarlos cuando los ve reflejados en imágenes.

Teniendo en cuenta todos estos factores, puede decirse que es muy positiva y factible la integración del inglés la etapa de Educación Infantil y, además, es importante presentarlo de forma integrada con otras áreas del currículo porque lo que se pretende, en definitiva, es que el alumnado vea el idioma extranjero como algo natural y normal. Por tanto, no debe quedar apartado de las demás áreas de aprendizaje. Además, la experiencia docente demuestra que cuanto antes se inicia al niño en la enseñanza del idioma, mayor nivel alcanza al finalizar su etapa escolar.

## **6. DISEÑO DE LA PROPUESTA/PROYECTO/INVESTIGACIÓN.**

### **6.1. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.**

En esta propuesta he utilizado el juego como principal eje para la enseñanza del inglés, lo que facilita la adquisición de una segunda lengua extranjera; todo ello surge de forma espontánea y motivadora.

El juego es una herramienta fundamental en la etapa de Educación Infantil; ya que permite a los niños aprender de manera natural, significativa y divertida. Es por eso, que mediante las actividades lúdicas que he diseñado los niños tienen la oportunidad de familiarizarse con el vocabulario en inglés. Además, con el enfoque lúdico se fomentan habilidades sociales, como el trabajo en equipo, el respeto, la cooperación y también se fortalecen el desarrollo motor y cognitivo.

La propuesta que he diseñado se basa en el aprendizaje significativo; pues los niños aprenden el idioma mientras se divierten y por eso se garantiza una experiencia enriquecedora y adaptada a su edad y características.

### **6.2. MARCO LEGAL Y JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.**

#### ***1. Justificación en relación con la LOMLOE.***

La presente propuesta didáctica se enmarca dentro de la normativa vigente que regula el sistema educativo español, concretamente la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación (LOMLOE). Esta ley otorga una gran importancia a la etapa de Educación Infantil, reconociéndola como fundamental para el desarrollo integral del niño en los primeros años de vida.

Dentro del segundo ciclo (3-6 años) de Educación Infantil, se fomenta una metodología globalizada basada en el juego, la exploración y el descubrimiento del entorno. La introducción temprana de lenguas extranjeras se contempla de forma natural y lúdica, promoviendo el desarrollo progresivo de las capacidades comunicativas.

La LOMLOE enfatiza la atención a la diversidad, el desarrollo de competencias clave, el aprendizaje significativo y contextualizado, así como la adquisición progresiva de la lengua oral. En este sentido, se considera adecuado introducir el inglés mediante actividades que respeten los ritmos individuales del alumnado y estén adaptadas a sus intereses y necesidades.

Además, el Real Decreto 95/2022, por el que se establece la ordenación de enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, resalta la importancia de las experiencias lúdicas y comunicativas. Este decreto sirve de base para los currículos autonómicos, y menciona expresamente la exposición temprana a lenguas extranjeras mediante propuestas motivadoras y contextualizadas, como canciones, rutinas, juegos y cuentos.

*“Las experiencias de contacto temprano con otras lenguas, siempre a través del juego y en contextos significativos, contribuyen a desarrollar una actitud positiva hacia la diversidad lingüística y cultural” (RD 95/2022, BOE)*

## **2. Justificación en relación con el MCER.**

El Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas (MCER), elaborado por el Consejo de Europa, proporciona una base común para la enseñanza y aprendizaje de lenguas en Europa. La propuesta está adaptada al nivel Pre-A1 del MCER, dirigido a aprendientes que están empezando a familiarizarse con una lengua extranjera, y enfocado principalmente en la comprensión oral y la interacción básica. Según el MCER, el alumnado de este nivel puede comprender palabras y expresiones muy básicas relativas a su entorno inmediato,

participar en interacciones sencillas si se habla despacio y con claridad y responder a órdenes simples y rutinas conocidas en lengua extranjera.

El enfoque del MCER promueve una metodología comunicativa, centrada en tareas y en el uso funcional del lenguaje en contextos reales. En esta propuesta, el juego actúa como vehículo principal para fomentar la comprensión oral a través de canciones sencillas, se facilita la interacción básica a través de rutinas y juegos dirigidos y también se desarrolla una actitud positiva hacia el aprendizaje de lenguas.

La propuesta diseñada compuesta por 6 sesiones con 2 actividades cada una, utiliza el juego como eje central, lo cual es coherente tanto con la LOMLOE como con el enfoque comunicativo del MCER. Las actividades están planteadas para estimular la comprensión oral y expresión en inglés, favorecer el aprendizaje significativo a través de contextos lúdicos y seguros, desarrollar las competencias plurilingües desde edades tempranas y respetar los principios metodológicos del aprendizaje en Infantil, como la imitación, la repetición, el uso de gestos y la interacción con el adulto.

Esta propuesta de iniciación al inglés mediante el juego en un aula de 3 años está plenamente justificada desde un enfoque legal, pedagógico y metodológico. Cumple con las directrices de la LOMLOE respecto a la atención integral y globalizada del alumnado en Educación Infantil, y se apoya en los principios del MCER sobre la exposición temprana, la competencia comunicativa y la interacción significativa. Todo ello se traduce en un proyecto coherente con el currículo actual, que responde a las necesidades reales del aula y del alumnado, y que favorece el aprendizaje del inglés de manera natural, vivencial y motivadora.

### **6.3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.**

Los objetivos que he definido en esta propuesta giran en torno al juego y a una primera aproximación de la segunda lengua extranjera; concretamente actividades en inglés:

- Desarrollar la comprensión y expresión oral en inglés a través de canciones y juegos.
- Fomentar la participación activa de los niños en juegos grupales, promoviendo el uso de palabras y frases sencillas en inglés.
- Identificar y nombrar el vocabulario básico en inglés.
- Reconocer instrucciones sencillas en inglés relacionadas con el juego y seguir las correctamente.
- Favorecer el trabajo en equipo y el respeto por los compañeros, aprendiendo a compartir y turnarse en los juegos.
- Despertar el interés y la curiosidad por el aprendizaje del inglés mediante actividades divertidas y significativas.
- Esforzarse por llegar a conseguir resultados satisfactorios dentro de las posibilidades de cada uno.

### **6.4. MARCO LEGAL.**

El presente Trabajo Fin de Grado, centrado en el desarrollo de una propuesta didáctica para la enseñanza del inglés al alumnado de 3 y 4 años de Educación Infantil, se fundamenta en un sólido marco legislativo tanto a nivel estatal como autonómico. A continuación, se detallan los documentos normativos y orientativos más relevantes que sustentan esta propuesta.

### ***1. Normativa estatal.***

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), modificada por la LOMLOE (2020). Esta ley constituye el eje vertebrador del sistema educativo español. En su redacción actual, tras la modificación introducida por la LOMLOE, se establece que uno de los fines fundamentales de la Educación Infantil es contribuir el desarrollo integral del niño, incluyendo la comunicación en diferentes lenguajes, entre ellos las lenguas extranjeras.

En este sentido, la LOMLOE subraya la importancia de iniciar el contacto con otras lenguas desde edades tempranas, siempre a través de metodologías activas, globalizadoras y lúdicas, lo que conecta directamente con la propuesta de este TFG. Además, se destaca el valor del juego como herramienta pedagógica esencial en edades tempranas, sirviendo como contexto natural para la exploración, el descubrimiento y la construcción de aprendizajes significativos.

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo. Es relevante para contextualizar la progresión del aprendizaje de lenguas extranjeras; en él se refuerza la presencia del inglés como lengua extranjera desde el primer ciclo de Primaria y se establece como una continuidad metodológica con lo iniciado en Infantil. Por tanto, iniciar al alumnado de tres años en el contacto lúdico con el inglés contribuye a facilitar su transición hacia etapas posteriores del sistema educativo.

Además de la normativa legislativa, existen documentos orientadores que respaldan la enseñanza temprana de lenguas extranjeras y que han sido tenidos en cuenta en la elaboración de este TFG. Las “Recomendaciones de la Comisión Europea sobre el aprendizaje precoz de lenguas extranjeras”, que insisten en que el contacto con otras lenguas debe iniciarse desde la primera infancia, en entornos positivos, inclusivos y significativos, priorizando la comunicación sobre la corrección formal. Por otro lado, las “Orientaciones pedagógicas del

Ministerio de Educación y Formación Profesional,” que promueven el aprendizaje activo, participativo y significativo de las lenguas extranjeras en contextos lúdicos. Finalmente, los “Planes de fomento de lenguas extranjeras”, como el Plan PIPE (Plan Integral de Plurilingüismo Educativo), el Portfolio Europeo de las Lenguas (PEL) u otras iniciativas autonómicas. Estos programas animan a las escuelas a integrar el inglés desde las primeras etapas mediante propuestas motivadoras, como en este caso, a través de juegos, canciones y rutinas diarias en lenguas extranjeras.

Todo lo expuesto evidencia que existe un respaldo normativo claro y coherente para introducir el aprendizaje del inglés desde edades tempranas, siempre que se utilicen metodologías adecuadas al desarrollo infantil. El juego, en este sentido, no solo es un recurso válido, sino que se convierte en el medio más natural y eficaz para que el alumnado de tres años adquiera sus primeras competencias comunicativas en lengua extranjera.

Este TFG se alinea con los principios pedagógicos y legislativos mencionados, proponiendo una serie de actividades lúdicas en inglés que respetan las características evolutivas del alumnado de tres años, promueven su desarrollo global y garantizan una aproximación positiva a la lengua extranjera desde una etapa tan determinante como la Educación Infantil.

Los contenidos de esta propuesta están especialmente enfocados en la Área 3 del currículo: Comunicación y Representación de la Realidad, esta área engloba todos los lenguajes que el alumnado utiliza para comunicarse con los demás y con el mundo que le rodea. Uno de los contenidos fundamentales de esta área es la iniciación al aprendizaje de una lengua extranjera. A través de las actividades lúdicas diseñadas en mi propuesta, el alumnado entra en contacto con el inglés de forma natural y contextualizada mediante canciones, juegos

de repetición y rutinas orales; lo que va a permitir una aproximación significativa al nuevo idioma.

El juego en Educación Infantil está vinculado al cuerpo. Las actividades propuestas incluyen juegos de movimiento donde el lenguaje corporal se convierte en el recurso expresivo y comunicativo clave. El alumnado aprende a utilizar su cuerpo para representar acciones, emociones, situaciones y también se trabajan habilidades motrices, expresión emocional y creatividad. Mi propuesta incorpora el uso de canciones, ritmos y juegos musicales en inglés, lo cual tiene un papel esencial tanto en la adquisición lingüística como el desarrollo del lenguaje musical. Además, el juego simbólico es una de las formas más importantes de representación de la realidad en la infancia, y tiene un papel protagonista en la propuesta; pues a través de este tipo de juego, el alumnado recrea situaciones del entorno, imitan roles sociales y proyectan su mundo interior.

Algunas de las actividades incluyen juegos de clasificación, seriación y asociación, donde el lenguaje matemático también está presente de forma implícita. También se plantea el uso de recursos audiovisuales que combinan diferentes lenguajes y contribuyen el desarrollo global del alumnado y su capacidad de comunicarse con el entorno de forma creativa y autónoma.

Para abordar los tres tipos de contenidos (conceptual, procedimental y actitudinal) las actividades que se han diseñado nos ayudarán a conseguir los objetivos marcados y a alcanzar los contenidos propuestos.

Por tanto, las actividades planteadas responden a lo que expone el currículo. Es por eso por lo que todas y cada una de las actividades que se han diseñado están abiertas a posibles cambios y son flexibles, de manera que se adaptan a las limitaciones y características del alumnado a las que van dirigidas y así favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## 6.5. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.

La metodología que se trabaja en esta etapa educativa está centrada en contribuir al desarrollo integral y armónico del alumnado en todas sus dimensiones, así como su educación en valores cívicos para la convivencia y el inicio del proceso de adquisición de las competencias clave para el aprendizaje permanente.

Se ha de favorecer una atención individualizada, según los diferentes niveles madurativos; para garantizar la igualdad de oportunidades y la inclusión educativa a través de la aplicación de los principios del DUA (Junta de Castilla y León, 2022). En esta etapa los alumnos deben desarrollar experiencias emocionalmente positivas y adquirir aprendizajes significativos que sean cercanos y próximos a sus intereses. También, es importante que el alumnado tenga libertad de movimiento, que contribuya a su autonomía y esfuerzo muscular, que aprenda a tomar decisiones autónomamente y utilizar sus ideas e inclinaciones con el fin de hacerse personas seguras y proactivas.

Además, en esta etapa es importante que el alumnado aprenda por imitación observando normas, hábitos, rutinas y conductas de las personas de su entorno; siendo a través del juego el principal medio de aprendizaje y disfrute; pues contribuye a fomentar la imaginación, la creatividad y la posibilidad de interactuar con sus iguales.

Por último y más importante, es una metodología con un enfoque globalizador, dado que he integrado las distintas áreas del currículo en la siguiente propuesta didáctica, promoviendo una visión holística del aprendizaje. Estas metodologías hacen que los alumnos sean protagonistas activos en su educación y también se les empieza a saber trabajar en equipo con sus compañeros.

## **6.6. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.**

Las actividades que he diseñado giran en torno a distintas temáticas que tienen relación con el juego en Educación Infantil y con los distintos contenidos a trabajar a lo largo del curso.

Están divididas en 6 sesiones, con 2 actividades por cada sesión. A continuación, se detallan y describen cada una de ellas.

SESIÓN 1: THE COLOURS.	
Objetivos de sesión	Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer los colores.</li> <li>• Asociar el color con su nombre.</li> <li>• Reconocer objetos que sean del color que se les solicita.</li> </ul>	<p><b>Conceptuales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vocabulario de colores básicos en inglés.</li> <li>- Asociación de colores con objetos conocidos.</li> </ul> <p><b>Procedimentales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificación visual de los colores en objetos del entorno.</li> <li>- Participación activa en juegos.</li> </ul> <p><b>Actitudinales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interés y entusiasmo por aprender un nuevo idioma.</li> <li>- Respeto y participación durante las actividades grupales.</li> </ul>
Competencias específicas	
<p><b>1. Competencia en Comunicación Lingüística:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce y nombra colores básicos en inglés.</li> <li>- Comprende y responde a instrucciones simples relacionadas con los colores.</li> </ul> <p><b>2. Competencia en Aprender a Aprender:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asocia colores con objetos cotidianos de forma autónoma.</li> <li>- Uso de canciones y juegos para recordar vocabulario de los colores.</li> </ul>	

<p><b>3. Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica colores en elementos visuales (flashcards, juegos, láminas)</li> </ul> <p><b>4. Competencia Social y Cívica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colabora con sus compañeros durante juegos y actividades.</li> <li>- Respeta las reglas del juego y escucha a sus compañeros y docente.</li> </ul> <p><b>5. Competencia Digital:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactúa con canciones y videos de colores en inglés.</li> </ul>	<b>Temporalización</b>
	2 actividades, la primera con una duración aproximada de 20 minutos y la segunda con una duración de 15 minutos.

**Tabla 1:** Sesión 1. The colours

<b>ACTIVIDAD 1: What colour is it?</b>	
<a href="#">What Color Is It? Song   Learn 11 Colors   Learn English Kids - YouTube</a>	
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los colores y el nombre correspondiente de cada color.</li> </ul>	
AGRUPAMIENTO	MATERIAL/RECURSOS
En gran grupo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tarjetas de dragones de colores.</li> <li>○ Nombre de los colores.</li> <li>○ Pantalla digital.</li> </ul>
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	
En primer lugar, veremos el video para que el alumnado se vaya familiarizando con los colores y con el nombre al que corresponde cada color.	

Después, mediante tarjetas de dragones de colores que se les irán mostrando se les preguntará ¿qué color es? El alumnado tendrá que decir el nombre del dinosaurio del color que se les muestra y asociarlo al nombre al que corresponde dicho color.

- Por ejemplo: se les muestra una tarjeta roja y tendrán que buscar el nombre del color al que corresponde y asociarlo al color de la tarjeta que se les indica.

**Tabla 2:** Actividad 1. What colour is it?

<b>ACTIVIDAD 2: Colored magnets.</b>	
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	
<b>AGRUPAMIENTO</b>	<b>MATERIAL/RECURSOS</b>
Individual	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Imanes de colores.</li> <li>○ Objetos de colores.</li> </ul>
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	
<p>Esta actividad consiste en relacionar los distintos imanes de colores con los objetos que corresponden a cada color.</p> <p>Primero, en gran grupo vamos a recordar los nombres de los colores y después de manera individual cada niño tendrá que completar el color con los objetos que corresponden a cada color.</p>	

**Tabla 3:** Actividad 2. Colored magnets.

SESIÓN 2: THE NUMBERS	
Objetivos de sesión	Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer los números del 1 al 10.</li> <li>• Ampliar el vocabulario en inglés relacionado con los números.</li> <li>• Comprender la relación número-cantidad.</li> </ul>	<p><b>Conceptuales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vocabulario de los números del 1 al 10 en inglés.</li> <li>- Correspondencia número-cantidad.</li> </ul> <p><b>Procedimental:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asociación de números con objetos.</li> <li>- Identificación visual y auditiva de los números.</li> </ul> <p><b>Actitudinal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interés por aprender y repetir los números en inglés.</li> <li>- Respeto por los turnos y participación de los compañeros durante las actividades.</li> </ul>
<b>Competencia específica</b>	
<p><b>1. Competencia en Comunicación Lingüística:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce y nombra correctamente los números del 1 al 10.</li> <li>- Pronuncia los números en inglés de forma clara.</li> </ul> <p><b>2. Competencia en Aprender a Aprender:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Relaciona el número con su cantidad.</li> <li>- Uso de canciones y juegos para recordar vocabulario de los números.</li> </ul> <p><b>3. Competencia Matemática:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende la relación número-cantidad</li> </ul>	

- Ordena los números del 1 al 10 de manera secuencial.

**4. Competencia Social y Cívica:**

- Participa activamente en juegos grupales relacionados con números,
- Respeta los turnos escucha las respuestas de sus compañeros.

**5. Competencia Digital:**

- Interactúa con canciones o videos sobre números en inglés.

**Temporalización**

Dos actividades, donde la primera tiene una duración de media hora y la segunda actividad de media hora también.

**Tabla 4. Sesión 2. The numbers.**

<b>ACTIVIDAD 3: Bingo</b>	
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colorear el número que corresponde.</li> <li>• Desarrollar la atención y la memoria visual.</li> </ul>	
<b>AGRUPAMIENTO</b>	<b>MATERIAL/RECURSOS</b>
Individual	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cartón de bingo.</li> <li>○ Pinturas de colores.</li> </ul>
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	
En primer lugar, contamos del 1 al 10 con los dedos de la mano. Primero del 1 al 5, después del 5 al 10 y después a la inversa.	

A continuación, pasamos a jugar al bingo de los números, la actividad consistía en que se iba sacando los números del 1 al 10 de una bolsa y el alumnado tenía que colorear con las pinturas el número que correspondía; una vez que hubiesen completado el cartón, tenían que decir en alto la palabra “bingo”.

**Tabla 5.** Actividad 3. Bingo.

<b>ACTIVIDAD 4: Memory of the numbers.</b>	
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar habilidades sociales como esperar turnos y respetar normas de juego.</li> <li>Potenciar la observación y la atención sostenida.</li> </ul>	
<b>AGRUPAMIENTO</b>	<b>MATERIAL/RECURSOS</b>
Individual.	<input type="radio"/> Tarjetas de los números del 1 al 10.
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	
<p>Esta actividad consiste en colocar los números boca abajo y el alumnado tiene que al dar la vuelta a las tarjetas encontrar la misma tarjeta; es decir, tienen que sacar el mismo número. Por ejemplo: al levantar la primera tarjeta han sacado el número 3 y en la siguiente el número 5, no es correcta; pero si al levantar una tarjeta sacan el número 6 y la siguiente es el número 6, ya es correcta.</p> <p>La función de este juego es que memoricen dónde están cada una de las parejas y ayudarse los unos a los otros a conseguir todos tener una tarjeta.</p>	

**Tabla 6.** Actividad 4. Memory of the numbers.

<b>SESIÓN 3: THE ANIMALS.</b>	
<b>Objetivos de sesión</b>	<b>Contenidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar y nombrar imágenes en inglés.</li> <li>• Conocer los distintos animales.</li> <li>• Relacionar cada animal con su sonido.</li> </ul>	<p><b>Conceptuales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vocabulario de animales en inglés.</li> <li>- Sonidos característicos de los animales.</li> </ul> <p><b>Procedimentales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificación visual y auditiva de los animales.</li> <li>- Uso de mimética para representar animales.</li> </ul> <p><b>Actitudinales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interés por aprender y repetir el nombre de los animales en inglés.</li> <li>- Participación activa y respetuosa durante las actividades grupales.</li> </ul>
<b>Competencia específica</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Competencia en Comunicación Lingüística:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce y nombra correctamente animales en inglés.</li> <li>- Responde a preguntas simples “What sound does it make...?”</li> </ul> </li> <li><b>2. Competencia en Aprender a Aprender:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asocia cada animal con su sonido.</li> <li>- Memoriza nombres de animales a través del juego.</li> </ul> </li> <li><b>3. Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica los animales en elementos visuales (flashcards, juegos, láminas)</li> </ul> </li> </ol>	

<p><b>4. Competencia Social y Cívica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colabora con sus compañeros durante el juego.</li> <li>- Desarrolla actitudes de respeto y escucha a las respuestas de sus iguales.</li> </ul> <p><b>5. Competencia Digital:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactúa con canciones y videos de animales en inglés.</li> </ul>
<b>Temporalización</b>
Estas dos actividades tuvieron una duración de 15 minutos la primera y la segunda 25 minutos.

**Tabla 7.** Sesión 3. *The animals.*

<b>ACTIVIDAD 5: Animal's flashcard</b>	
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asociar el animal con su nombre.</li> <li>• Identificar los distintos animales.</li> </ul>	
<b>AGRUPAMIENTO</b>	<b>MATERIAL/RECURSOS</b>
En gran grupo	<input type="radio"/> Tarjetas de los animales.
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	
<p>Esta actividad consiste en enseñar al alumnado los distintos animales y sus nombres, después les iremos mostrando las distintas tarjetas e iremos recordando el nombre de cada animal; los niños tendrán que repetir en voz alta el nombre de cada animal.</p> <p>Para terminar con esta actividad se les pedirá que cada vez que salgan los distintos animales tienen que hacer el sonido correspondiente de dicho animal.</p>	

**Tabla 8.** Actividad 5. *Animal's flashcard.*

<b>ACTIVIDAD 6: Magic box.</b>	
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer los animales en inglés y representar su sonido.</li> <li>• Asociar el animal y relacionarlo con su desplazamiento.</li> </ul>	
<b>AGRUPAMIENTO</b>	<b>MATERIAL/RECURSOS</b>
En gran grupo	<input type="radio"/> Sala de psicomotricidad.
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	
<p>Nos tumbamos en el suelo y la maestra iba diciendo “Open de magic box, and we are...” con ayuda del alumnado que iban diciendo distintos animales, la profesora decía el animal en inglés y los niños a medida que se levantaban tenían que desplazarse por todo el espacio cómo lo haría el animal mencionado y haciendo el sonido que le caracteriza; así con todos los animales que habíamos trabajado anteriormente. Siempre se decía la misma frase y volvíamos a la posición inicial de estar tumbados, y una vez que la caja se abría nos convertíamos en los animales que iban apareciendo.</p>	

**Tabla 9.** Actividad 6. Magic box.

SESIÓN 4: BODY PARTS	
Objetivos de sesión.	Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las partes del cuerpo en inglés.</li> <li>• Señalar las partes del cuerpo.</li> <li>• Asociar cada parte del cuerpo con su nombre correspondiente.</li> </ul>	<p><b>Conceptuales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vocabulario de las partes del cuerpo en inglés.</li> <li>- Asociación de cada palabra con la parte del cuerpo correspondiente.</li> </ul> <p><b>Procedimental:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Señalar y tocar las partes del cuerpo al mencionarlas.</li> <li>- Juego de imitación de movimientos corporales (mover brazo, tocar la cabeza)</li> </ul> <p><b>Actitudinal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interés por aprender las partes del cuerpo en inglés.</li> <li>- Respeto hacia los compañeros durante las actividades grupales.</li> </ul>
Competencias específicas	
<p><b>1. Competencia en Comunicación Lingüística:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce y nombra correctamente las partes del cuerpo en inglés.</li> <li>- Responde a preguntas simples “What is this...?” señalando la parte del cuerpo correcta.</li> </ul> <p><b>2. Competencia en Aprender a Aprender:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Relaciona las palabras en inglés con las partes del cuerpo a través de canciones y juegos.</li> <li>- Utiliza la repetición y la mimica para memorizar el vocabulario.</li> </ul> <p><b>3. Competencia en Corporal y Motriz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participa en juegos de movimientos (“head, shoulder, knees and toes”) desarrollando la coordinación.</li> </ul>	

**4. Competencia Social y Cívica:**

- Colabora con sus compañeros durante juegos y actividades.
- Respeta las reglas del juego y escucha a sus compañeros.

**5. Competencia Digital:**

- Interactúa con canciones y videos educativos que muestran las partes del cuerpo en inglés.

**Temporalización**

La primera actividad ha tenido una duración de 20 minutos y la segunda 30 minutos.

**Tabla 10.** Sesión 4. Body parts.

<b>ACTIVIDAD 7: Touch your...</b>	
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	
<b>AGRUPAMIENTO</b>	<b>MATERIAL/RECURSOS</b>
De forma individual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tarjetas partes del cuerpo.</li> </ul>
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	
<p>Para asociar de manera más sencilla las partes del cuerpo, primero hemos bailado la canción “Head, shoulder, knees and toes”.</p> <p>Después, en la sala de psicomotricidad hemos ido enseñando las tarjetas correspondientes a cada una de las partes del cuerpo que queríamos trabajar.</p> <p>Colocados en semicírculo, la maestra iba sacando las tarjetas y señalando las partes correspondientes, y el alumnado tenía que señalar la parte que se mostrase y repetir el nombre de la parte que hubiese salido en inglés.</p>	

**Tabla 11.** Actividad 7. Touch your

<b>ACTIVIDAD 8: Found the flashcard.</b>	
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	
<b>AGRUPAMIENTO</b>	<b>MATERIAL/RECURSOS</b>
De forma individual	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tarjetas de las partes del cuerpo.</li> <li>○ Aros.</li> </ul>
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	
Con las tarjetas de las partes distribuidas por todo el espacio y colocadas dentro de los aros, el alumnado cuando la maestra diese una palmada se tenía que meter dentro del aro, coger la tarjeta correspondiente y tocar la parte del cuerpo que se mostrase en la tarjeta.	

**Tabla 12.** Actividad 8. Found the flashcard.

SESIÓN 5: GEOMETRIC SHAPES	
Objetivos de sesión	Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar en juegos de clasificación de formas.</li> <li>• Reconocer las formas geométricas en inglés.</li> </ul>	<p><b>Conceptuales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vocabulario de las formas geométricas en inglés.</li> </ul> <p><b>Procedimentales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificación visual de las formas geométricas en materiales del aula (juguetes, flashcards...)</li> <li>- Actividades de manipulación y clasificación.</li> </ul> <p><b>Actitudinal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interés y motivación por aprender las formas en inglés.</li> <li>- Confianza por señalar y nombrar las formas geométricas sin temor a equivocarse.</li> </ul>
Competencia específica	
<p><b>1. Competencia en Comunicación Lingüística:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce y nombra las formas geométricas en inglés.</li> <li>- Responde a preguntas simples “What shape is this...??”</li> </ul> <p><b>2. Competencia en Aprender a Aprender:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoriza las formas geométricas a través de canciones, juegos y actividades prácticas.</li> <li>- Utiliza la observación para diferenciar las formas.</li> </ul> <p><b>3. Competencia Matemática:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica las formas geométricas.</li> <li>- Relaciona las formas geométricas con objetos de la vida cotidiana.</li> </ul>	

**4. Competencia Social y Cívica:**

- Colabora con sus compañeros en juegos de clasificación de formas.
- Respeta las reglas del juego y escucha a sus compañeros y docente.

**5. Competencia Digital:**

- Interactúa con canciones y videos educativos sobre formas geométricas en inglés.

**Temporalización**

La primera actividad tiene una duración de 20 minutos y la segunda de media hora.

**Tabla 13. Sesión 5. Geometric shapes.**

<b>ACTIVIDAD 9: What shape is it?</b> <a href="#"><b>Ten Little Shapes, We Are Shapes and Educational Video for Kids</b></a>	
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar y nombrar las formas geométricas básicas en inglés.</li> <li>• Repetir y pronunciar el vocabulario de las formas geométricas.</li> </ul>	
<b>AGRUPAMIENTO</b>	<b>MATERIAL/RECURSOS</b>
De forma individual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tarjetas de las formas geométricas.</li> </ul>
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	
<p>Antes de empezar con el juego, primero vieron un video sobre las formas geométricas.</p> <p>Después, con las tarjetas de las formas geométricas y con sus nombres correspondientes, a cada niño se le entregó una forma y tenía que buscar la tarjeta correspondiente para emparejarla; mientras la maestra iba diciendo en voz alta y los niños tenían que repetir la forma geométrica que se solicitaba.</p>	

**Tabla 14.** Actividad 9. What shape is it?

ACTIVIDAD 10: Draw geometric shapes.	
OBJETIVO GENERAL	
AGRUPAMIENTO	MATERIAL/RECURSOS
De forma individual	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Plastilina.</li> <li>○ Tizas de colores.</li> <li>○ Pizarra.</li> </ul>
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
<p>Tras haber practicado y aprendido a diferenciar las 10 formas geométricas que trabajaron en la actividad anterior, pasamos a recrear las formas de manera real.</p> <p>Una de las actividades fue hacer las formas en la pizarra, donde en primer lugar la maestra lo dibujó y a continuación tras decir el nombre de la figura en inglés, los niños lo tuvieron que repetir y salió un voluntario a dibujar la figura que correspondía.</p> <p>Otra actividad fue entregar al alumnado la tarjeta de la forma geométrica y ellos con plastilina tenían que representar dicha figura.</p>	

**Tabla 15.** Actividad 10. Draw geometric shapes.

SESIÓN 6: FRUITS	
Objetivos de sesión	Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los nombres de las frutas.</li> <li>• Reconocer las frutas a través de imágenes, juguetes o frutas reales.</li> <li>• Diferenciar frutas por sus características (tamaño, forma, color)</li> <li>• Participar en juegos de memoria visual, usando imágenes de frutas.</li> </ul>	<p><b>Conceptuales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vocabulario de las frutas en inglés.</li> <li>- Colores y formas de las frutas.</li> </ul> <p><b>Procedimentales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificación visual de las frutas mediante imágenes.</li> <li>- Juegos de clasificación de frutas (color, tamaño)</li> </ul> <p><b>Actitudinal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interés y entusiasmo por aprender el nombre de las frutas en inglés.</li> <li>- Participación activa y respetuosa durante las actividades grupales.</li> </ul>
Competencias específicas	
<p><b>1. Competencia en Comunicación Lingüística:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce y nombra las frutas en inglés.</li> <li>- Responde a preguntas simples como “What fruit is this?” o “What colour is it?”</li> </ul> <p><b>2. Competencia Aprender a Aprender:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoriza los nombres de las frutas a través de canciones, juegos y actividades.</li> <li>- Relaciona cada fruta con su color y forma.</li> </ul> <p><b>3. Competencia Matemática y Científica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza la observación y la repetición para recordar el vocabulario de las frutas.</li> </ul>	

- Relaciona imágenes o frutas reales con sus nombres en inglés.

**4. Competencia Social y Cívica:**

- Participa activamente en actividades grupales, respetando turnos y escuchando a sus compañeros.
- Colabora con sus compañeros en juegos de clasificación o reconocimiento de frutas.

**5. Competencia Digital:**

- Interactúa con canciones o videos educativos sobre las frutas en inglés.

**Temporalización**

La primera actividad tiene una duración de 25 minutos y la segunda de 20 minutos.

**Tabla 16. Sesión 6. Fruits.**

<b>ACTIVIDAD 11: What fruit is it?</b>	
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	
<b>AGRUPAMIENTO</b>	<b>MATERIAL/RECURSOS</b>
En gran grupo	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tarjetas de frutas</li> </ul>
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	
La primera actividad consiste en mostrar las tarjetas de las distintas frutas y decir los nombres en alto para que los niños lo repitan y que se queden con sus nombres.	

Después, con las tarjetas colocadas en el suelo, los niños tendrán que estar sentados en el suelo y la maestra dirá el nombre de una fruta en inglés y le pedirá a un niño que se levante y busque la fruta que se le solicita, si no la encuentra el niño pedirá ayuda a alguno de sus compañeros y tendrán que repetir el nombre de la fruta que han cogido en voz alta.

**Tabla 17.** Actividad 11. What fruit is it?

<b>ACTIVIDAD 12: Fruit puzzle.</b>	
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	
<b>AGRUPAMIENTO</b>	<b>MATERIAL/RECURSOS</b>
En parejas	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Puzzle de las frutas.</li> <li>○ Folio.</li> <li>○ Pinturas o rotuladores.</li> </ul>
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	
<p>Una vez que han aprendido las frutas, vamos a trabajar y en parejas vamos a realizar un puzzle.</p> <p>La actividad consiste en que, repartidos por el espacio, el alumnado con ayuda de su compañero tendrá que hacer el puzzle que se les solicita y tendrán que recordar qué fruta les ha tocado hacer; después la maestra les irá haciendo preguntas sencillas (color o colores de cada fruta)</p> <p>Después, la maestra les entregará un folio en blanco y tendrán que representar la fruta que les ha tocado a cada pareja.</p>	

**Tabla 18.** Actividad 12. Fruit puzzle.

## 6.7. EVALUACIÓN.

Con respecto a la evaluación de las intervenciones propuestas, se ha llevado a cabo en varias fases y así se ha podido obtener una valoración del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En cuanto al qué evaluar en base a los objetivos propuestos, está centrada en evaluar los conocimientos, destrezas y hábitos de los alumnos a los que va dirigida la siguiente propuesta didáctica.

En el cómo y cuándo evaluar, se ha considerado las 3 fases del proceso de evaluación.

- Con respecto a la evaluación inicial, se observó el nivel de comprensión de vocabulario en inglés que tenían los alumnos. En esta fase de evaluación, se vio el nivel de cada alumno y se comprobó lo que cada alumno había avanzado desde que se inició la puesta en práctica de dichas actividades.
- En cuanto a la evaluación continua, no solo se llevó a cabo con la realización de las actividades propuestas; sino que también se tuvo en cuenta durante todo el proceso llevado a cabo durante mis prácticas en el aula. Por ello, se comprobó con los objetivos definidos en cada una de las actividades la manera de realizar cada una de las propuestas aquel alumno que la llevó a cabo de manera adecuada y aquellos que tenían más dificultades para la puesta en práctica que el resto de sus compañeros.
- Por último, en la evaluación final, en base a los objetivos marcados en las actividades se comprobó lo adquirido a lo largo de la puesta en práctica y la evolución del alumnado en aspectos de lenguaje y comprensión, y se vio si los contenidos habían sido asimilados correctamente o habían tenido dificultades.

Cada una de las evaluaciones se llevaron a cabo al finalizar las distintas sesiones propuestas.

Las características que se han tenido en cuenta para la evaluación han sido: criterial, pues está basada en la evaluación de distintos criterios; global, pues se han tenido en cuenta las distintas capacidades de cada uno de los alumnos y continua, ya que se ha ido recogiendo toda la información.

A través de la observación sistemática y todo ello mediante una rúbrica con una tabla de ítems para evaluar cada uno de los objetivos marcados en las distintas actividades propuestas.

Para llevar a cabo la evaluación del proyecto, se muestra una rúbrica individual de cada actividad realizada, para poder llevar un seguimiento de cómo cada alumno se ha adaptado, con los objetivos propuestos y los ítems “si”, “no” y “a veces”.

A continuación, se muestran las tablas de evaluación de los objetivos definidos en cada sesión y en las actividades individuales.

#### **1<sup>a</sup> sesión: Los colores.**

	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>A VECES</b>
Reconoce los colores en inglés			
Asocia el color con su nombre			
Reconoce objetos que sean del color que se les solicita			
Conoce los colores y el nombre correspondiente			
Relaciona los objetos con su color			

**Tabla 19.** 1<sup>a</sup> sesión los colores.

*Resultados:* en dicha actividad los niños participaron de manera activa y la gran mayoría se sabía los colores y no supuso ninguna dificultad para ninguno.

## **2<sup>a</sup> sesión: Los números.**

	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>A VECES</b>
Reconoce los números del 1 al 10			
Amplia el vocabulario en inglés relacionado con los números			
Comprende la relación número-cantidad.			
Colorea el número que corresponde			
Desarrolla habilidades sociales (esperar turnos y respetar normas de juego)			

**Tabla 20.** 2<sup>a</sup> sesión los números.

*Resultados:* dicha actividad resultó muy entretenida y los niños estaban expectantes en todo momento; pues la gran mayoría se sabían los números del 1 y al 10 y los iban colocando con las manos a medida que íbamos diciendo el número que correspondía. Aquellos que tenían más dificultades se iban fijando en lo que iba haciendo la maestra o sus compañeros y cuando lo veían lo imitaban y lo colocaban ellos.

### 3<sup>a</sup> sesión: Los animales.

	SI	NO	A VECES
Conoce los distintos animales			
Asocia el animal con su nombre			
Identifica los distintos animales			
Reconoce los animales en inglés y representa su sonido			
Asocia el animal y lo relaciona con su desplazamiento			

**Tabla 21.** 3<sup>a</sup> sesión los animales.

*Resultados:* está sesión fue muy divertida y les gustó mucho, pues aprovechamos el espacio de la sala de psicomotricidad para llevar a cabo la sesión y allí cada uno de ellos fue haciendo lo que la maestra iba diciendo mientras avanzaba la actividad; pues se tenían que desplazar e imitar los sonidos de cada uno de los animales que se iban nombrando.

### 4<sup>a</sup> Sesión: Las partes del cuerpo.

	SI	NO	A VECES
Identifica las partes del cuerpo en inglés			
Señala las partes del cuerpo			
Identifica las partes del cuerpo que se muestran en la tarjeta.			
Señala la parte correspondiente			

mencionada por el docente.			
----------------------------	--	--	--

**Tabla 22.** 4<sup>a</sup> sesión las partes del cuerpo.

*Resultados:* esta sesión tuvo más dificultades que las anteriores, pues no todos los niños eran capaces de identificar las partes del cuerpo que se les iban mostrando y se iban fijando en lo que hacía la maestra o sus compañeros. En una de las dos clases, se llevó a cabo mejor que la otra, pues los niños mostraban mayor predisposición que los otros y estaban más atentos; mientras que los otros se mostraban más pasivos y no obedecían las órdenes que se les iban dando.

#### 5<sup>a</sup> Sesión: Las formas geométricas.

	SI	NO	A VECES
Reconoce las formas geométricas en inglés.			
Identifica y nombra las formas geométricas básicas en inglés.			
Repite y pronunciar el vocabulario de las formas geométricas.			
Mejora la coordinación ojo-mano al dibujar y trazar las formas.			

**Tabla 23.** 5<sup>a</sup> sesión las formas geométricas

*Resultados:* en esta sesión ambas clases tuvieron dificultades, sabían el nombre de las figuras en español, aunque les costaba identificar cada una de ellas, y los nombres en inglés les costaba decirlos.

**6<sup>a</sup> sesión. Las frutas.**

	SI	NO	A VECES
Identifica visualmente el nombre de las frutas en las tarjetas			
Asocia cada nombre de fruta con su nombre en inglés.			
Repite el nombre de cada fruta en inglés.			
Manipula las piezas del puzzle, desarrollando la coordinación oculo-manual y la motricidad fina.			

**Tabla 24.** 6<sup>a</sup> sesión las frutas.

*Resultados:* no dio tiempo a llevar a cabo dicha sesión.

## 7. CONCLUSIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA.

### 7.1. CONCLUSIONES.

A lo largo del presente Trabajo Fin de Grado se ha abordado la importancia de la enseñanza temprana del idioma inglés en el segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente en el aula de 3 y 4 años, proponiendo una metodología lúdica centrada en el juego como herramienta de enseñanza-aprendizaje. El estudio ha partido del convencimiento, respaldado por la literatura científica y pedagógica actual, de que la iniciación del aprendizaje de una lengua extranjera desde edades tempranas no solo es posible, sino que altamente beneficia, siempre que se respeten los ritmos madurativos y evolutivos del alumnado de infantil.

En este sentido, el inglés se presenta en la etapa de infantil no como un contenido que deba adquirirse de forma sistemática o evaluativa, sino como una vía de comunicación que se va incorporando de manera natural, del mismo modo que sucede con la lengua materna. Por ello, resulta esencial que el enfoque sea vivencial, afectivo y contextualizado, donde el alumnado pueda interactuar con la lengua en situaciones significativas y motivadoras. El juego, en este contexto, se configura como la herramienta pedagógica más adecuada, ya que constituye la actividad central y natural en la vida del niño en esta etapa.

La propuesta de actividades diseñada, que incluye una serie de actividades lúdicas, especialmente destinadas a niños de 3 y 4 años, ha buscado demostrar cómo es posible integrar el inglés de forma coherente, inclusiva y atrayente mediante juego simbólico, musicales, motrices y manipulativos. Estas actividades han sido concebidas respetando los principios pedagógicos que rigen la etapa de Educación Infantil, tales como la globalización de aprendizajes, la importancia del vínculo afectivo, la participación activa del alumnado y aprendizaje a través de la experimentación y exploración.

Asimismo, se ha hecho especial hincapié en la necesidad de adoptar una metodología activa, donde el docente actúe como mediador y guía, ofreciendo modelos lingüísticos adecuados en inglés sin forzar la producción verbal inmediata y, permitiendo que el alumnado se sienta seguro y motivado para comenzar a comprender y a reproducir palabras o expresiones en la lengua extranjera. A través del juego, el alumnado no solo se familiariza con nuevas palabras, estructuras o sonidos, sino que también desarrollan habilidades sociales, cognitivas y emocionales para su desarrollo integral.

Otro aspecto relevante que ha emergido del trabajo es la importancia del entorno físico en el que se desarrollan estas actividades. Espacios acogedores, materiales atractivos, rutinas bien estructuradas y una actitud positiva y empática por parte del docente son elementos clave para que el aprendizaje del inglés a través del juego sea realmente eficaz. Igualmente, la implicación de las familias y su conocimiento sobre el enfoque seguido en el aula puede potenciar el proceso, siempre desde una perspectiva de acompañamiento respetuoso.

La reflexión teórica y la propuesta práctica desarrolladas en este TFG evidencian que el aprendizaje del inglés en Educación Infantil no debe responder a un modelo tradicional, sino a una concepción integral del alumno como sujeto activo, curioso y capaz de aprender de forma natural cuando se encuentre en un entorno estimulante y afectivo. Por ello, se defiende una enseñanza del inglés que respete los principios de la etapa, sin trasladar metodologías propias de niveles superiores, y que aproveche el potencial lúdico del juego como instrumento didáctico privilegiado.

En conclusión, la enseñanza del inglés en el aula de tres años a través del juego es fundamental. Esta forma de aprendizaje no impone, no exige, no corrige de manera directa, sino que invita, propone, sugiere y acompaña. Se trata, en definitiva, de un primer acercamiento a una lengua extranjera desde el descubrimiento y la motivación, cualidades esenciales en los primeros años de vida.

## **7.2. PROPUESTAS DE MEJORA.**

El presente trabajo pone de manifiesto la relevancia de introducir la lengua inglesa en la etapa de Educación Infantil mediante propuestas didácticas basadas en el juego, adecuadas y adaptadas a las características evolutivas del alumnado de 3 y 4 años. No obstante, a partir del desarrollo del proyecto se han identificado diversas líneas de mejora que enriquecerían tanto la fundamentación como la puesta en práctica.

Entre ellas, destaca la necesidad de profundizar en el marco teórico sobre la adquisición temprana de lenguas extranjeras, incorporando enfoques como el aprendizaje natural o el input comprensible.

Del mismo modo, se propone fortalecer el vínculo escuela-familia mediante estrategias de colaboración que permitan continuar el aprendizaje del inglés en el entorno familiar. El uso de recursos multisensoriales, el empleo de las TIC educativas adaptadas a la edad, así como una mayor inclusión de actividades variadas (TPR, canciones, juegos simbólicos, entre otros) que contribuirán a una experiencia más significativa.

Cabe señalar que, si bien esta propuesta se enmarca en el aula de tres años, sus principios pueden extrapolarse y adaptarse a otros niveles de ciclo, siempre teniendo en cuenta las características evolutivas del alumnado. El trabajo invita a seguir profundizando en el diseño de estrategias didácticas que favorezcan la adquisición de lenguas extranjeras desde

una perspectiva holística, respetuosa y creativa, y que contribuyan a sentar unas bases sólidas para el futuro aprendizaje lingüístico del alumnado.

Finalmente, se señala la importancia de atender la diversidad del aula, considerando adaptaciones metodológicas que favorezcan la participación de todo el alumnado, incluidos aquellos con necesidades específicas de apoyo educativo. Estas mejoras no sólo permitirán optimizar la propuesta diseñada, sino que abrirán nuevas vías para futuras investigaciones e intervenciones pedagógicas orientadas al aprendizaje temprano del inglés en contextos lúdicos.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de educación primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76.
- Anós Población, C. (2017). *Inglés a través de realia: Su uso en Educación Infantil* (Trabajo de Fin de Grado, Grado en Maestro de Educación Infantil). Universidad de Cantabria.
- ASHER, J. J. (1969a). “The Total Physical Response approach to second language learning”. *The Modern Language Journal*, 53: 3-17.
- Bruner, J. S. (2004). *Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid: Morata.
- Calvo, A., Castro, A., Haya, I., Lázaro, S., Moral, C., Voces, J., ... & Larrucea, G. U. (2024). *Diseño de situaciones de aprendizaje: de la definición a la práctica*. Ed. Universidad de Cantabria.
- Colegio San Martín. (2023, 10 de octubre). *Los títeres como herramienta educativa en las aulas*. [LOS TÍTERES COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA EN LAS AULAS](#)
- Colinet, H., (2018, 4 noviembre). ¿Por qué he dejado atrás el método tradicional de enseñanza de idiomas? - Hélène Colinet - Recursos para profesores de idiomas. *Hélène Colinet - Recursos para profesores de idiomas - Recursos para profesores de idiomas*. <https://helene-colinet.com/porque-he-dejado-atras-el-metodo-tradicional-de-ensenanza-de-idiomas/>
- Consejo de Europa. (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages>
- Declaración de los Derechos del Niño, 1959.
- Decreto 122/2007 de 27 de diciembre por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en Castilla y León.
- Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Paraninfo.
- Euroinnova International Online Education. (2025, 14 mayo). *el juego como herramienta de aprendizaje*. <https://www.euroinnova.com/blog/el-juego-como-herramienta-de-aprendizaje>
- Gallardo-López, J. A. (s. f.). *TEORÍAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO*. IV Congreso Virtual Internacional Sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa. <https://www.fundacionvalse.org/wp-content/uploads/2022/03/TEORIAS-DEL-JUEGO-COMO-RECURSO-EDUCATIVO.pdf>
- Gallardo, J.A. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista educativa hekademos* (pp. 42-43).

- Gobierno de España. (2006). *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE). Boletín Oficial del Estado, 30 de diciembre de 2020, núm. 340. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.*
- Gloppern, A. (2013b, abril 29). *Metodología por rincones – Recursos Infantiles.*  
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/gloppern/2013/04/29/metodologia-por-rincones/>
- González Casado, R. (2018). *LA EXPRESIÓN CORPORAL EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/32452/tfg-g3194.pdf?sequence=1>
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Jaramillo-Martínez, M. I., Jaramillo-Martínez, L. G., Quispillo-Villagomez, M., Saransig-Ramos, L. A., & Mayancela-Caizan, N. R. (2024). Metodologías Activas y Participativas en el Aula Diversa. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 1(4), 73-85.
- Junta de Castilla y León (2022). *Decreto 37/2022, de 29 de diciembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, 3 de octubre de 2022, núm. 190. BOCyL n.º 190, 30 de septiembre de 2022 - Disp. 001*
- Martín, C. & Durán, S. (2016). Diseño de Ambientes para el juego: práctica y reflexión en Educación Infantil. RELAdEI (Revista Latinoamericana de Educación Infantil), 5(1), pp. 84–95. Disponible en <http://www.reladei.net>
- Moyles, J.R. (1990): *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata
- Mur Lope, O. (1998). *Cómo introducir el inglés en Educación Infantil*. Editorial Escuela Española.
- Patricia Solís García. *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil*. Voces de la Educación, 2019.
- Rael, F. (2009). El juego en el aprendizaje, *Innovación y experiencia educativa* (15)
- Reina Ruiz, C (2009). El juego infantil. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, 1-9.
- Sociales, J. R., & Sociales, J. R. (2024, 2 abril). *LOS TÍTERES COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA EN LAS AULAS*. CVE • Colegio Virgen de Europa.  
<https://cve.edu.es/los-titeres-herramienta-educativa/#:~:text=Los%20t%C3%ADteres%20tienen%20nunumerosos%20beneficios,y%20fomentan%20el%20razonamiento%20l%C3%B3gico.>
- Timarán Bonev, M. F. (2025). Cómo fomentar la creatividad en la primera infancia a través de cuentos y dramatización. *SouthFloridaofDevolpment*, 6.  
<https://ojs.southfloridapublishing.com/ojs/index.php/jdev/article/view/5417/3641>

Trenas, F. R. (2009). Aprendizaje significativo y constructivismo. *Temas para la educación*, 8, 56.

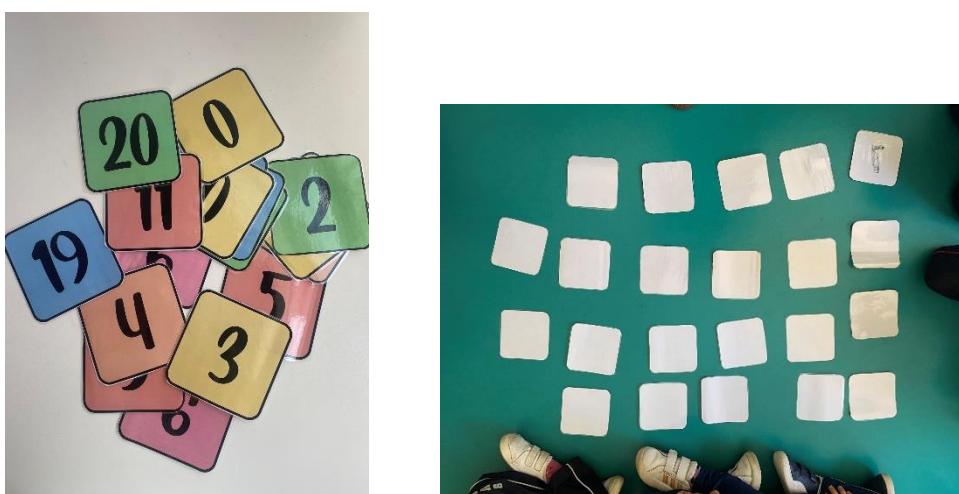
Yagüello, M. (1983) *Alicia en el país del lenguaje*, Madrid, Mascarón.

## 9. ANEXOS.

### Anexo 1. Sesión 1: Actividades 1 y 2.



### Anexo 2. Sesión 2: Actividades 3 y 4.



**Anexo 3. Sesión 3: actividades 5 y 6.**



**Anexo 4. Sesión 4: Actividades 7 y 8.**



**Anexo 5. Sesión 5: actividades 9 y 10.**



**Anexo 6. Sesión 6: Actividades 11 y 12.**