



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Adquisición de una lengua extranjera a través del
juego

Autor/es

Blanca Gemma Galisteo Lafuente

Director/es

Katherine Elisa Velilla García

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

2018

Índice

1. Introducción.....	5
2. Justificación.....	6
3. Objetivos.....	7
3.1.Objetivos generales.....	7
3.2.Objetivos específicos.....	8
4. Justificación curricular.....	8
4.1.El inglés en el BOE.....	8
4.2. El juego como metodología de la intervención educativa.....	9
4.3.La evaluación de la actividad lúdica.....	9
5. El juego.....	10
5.1 Definición y características del juego.....	11
5.2 Tipos de juego.....	13
5.3 El juego en educación.....	17
5.3.1 El papel del educador.....	18
5.4 Ventajas y desventajas del juego.....	20
6. Planteamiento de la propuesta de innovación docente.....	21
6.1.Marco teórico.....	21
6.2.Contexto del centro escolar y aula.....	26
6.3.Diseño de la unidad didáctica.....	31
7. Conclusión.....	45
8. Referencias bibliográficas.....	48
9. Anexos.....	51

Adquisición de una lengua extranjera a través del juego.

Acquiring a foreign language through games.

- Elaborado por Blanca Gemma Galisteo Lafuente.
- Dirigido por Katherine Elisa Velilla García.
- Presentado para su defensa en la convocatoria de Junio del año 2018.
- Número de palabras (sin incluir anexos): 13.326

Resumen

El siguiente trabajo académico valora el juego como metodología de trabajo en el aula para el aprendizaje de una lengua extranjera. Ésta se fundamenta en dos técnicas que se centran en la comunicación como medio de interacción entre el docente y el alumno: Communicative Language Teaching y Total Physical Response.

Teniendo en cuenta los objetivos generales del currículo actual de la etapa de Educación Infantil, donde se determina el aprendizaje de la lengua extranjera, debemos favorecer el desarrollo de dichas habilidades comunicativas a través de la combinación: comunicación y acción. Para ello, se considera al educador como parte trascendental en dicho proceso de aprendizaje, debido a que su papel como modelo será eje motivador de nuevos aprendizajes. De esta manera, teniendo como base las características madurativas de los alumnos, podemos definir que el objetivo trascendental del trabajo que nos ocupa es la adquisición de nuevos conocimientos a través del juego, haciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje algo diferente y atractivo. Por lo tanto el juego será motor de aprendizaje, donde la acción y las experiencias motrices forjarán nuevos esquemas de conocimiento aumentando así el rendimiento y una mejora en los resultados. Los alumnos demostrarán sus destrezas en la actividad final Arts and Crafts, con la cual concluye nuestra propuesta docente.

Palabras clave

Juego, lengua extranjera, Educación Infantil, Unidad Didáctica, enfoque comunicativo, respuesta física total, docente.

Abstract

The following academic work assesses games as a methodology of working in the classroom for learning English as a foreign language. This is based on two methodologies that focuses on communication as a means of interaction between the teacher and the student: Communicative Language Teaching and Total Physical Response. Taking into account the general objectives of the current curriculum of the Infant Education stage, where the learning of the foreign language is determined, we must favor the development of these communicative skills through the combination of communication and action. For these, the educator is considered a transcendental part in the learning process, because his role as a model will be the motivating axis of new learning. In this way, based on the maturational characteristics of the students, we can define that the transcendental objective of the work that concerns us is the acquisition of new knowledge through the game, making the teaching-learning process something different and attractive. Therefore, the game will be a learning engine, where action and motor experiences will forge new knowledge schemes, thus increasing performance and improvising results. Students will demonstrate their skills in the final Arts and Crafts activity, which concludes our teaching proposal.

Key words

Game, foreign language, Infant Education, Curricular Unit, Communicative Language Teaching, Total Physical Response, teacher.

1. INTRODUCCIÓN

En el actual Sistema Educativo Español, la etapa de Educación Infantil corresponde a los niños y niñas comprendidos entre los 3 y 6 años. En este período estos tienen un desarrollo evolutivo muy significativo a nivel cognitivo, psicomotriz, de desarrollo del lenguaje y de sociabilización.

Desde el punto de vista del aprendizaje de una lengua extranjera, en esta etapa existe una mayor posibilidad de adquirirla sin dificultades ya que el niño aprende palabras nuevas con mayor facilidad ampliando notablemente su vocabulario y utilizando el lenguaje con más precisión, se acostumbran a sonidos y palabras en inglés a la vez que lo hacen en su lengua materna utilizando las mismas estrategias de aprendizaje.

En este período evolutivo los niños y niñas utilizan el lenguaje para expresar sus pensamientos, verbalizar sus experiencias y comunicarse socialmente, por ello, debemos aprovechar esta edad temprana para introducir en el aula el aprendizaje de una lengua extranjera.

En la sociedad actual el número de niños y niñas bilingües ha aumentado de manera significativa debido a la existencia de una población migratoria considerable y al interés de las familias por la adquisición de una lengua extranjera, en especial el inglés, ya que se utiliza como lenguaje global que facilita la comunicación lingüística a nivel internacional en diferentes contextos.

Es imprescindible que los educadores y educadoras dominen las diferentes estrategias metodológicas para aplicarlas en el aula convirtiéndose en un modelo a imitar, motivando el aprender a hablar en otro idioma, poniendo las bases para una educación lingüística posterior y propiciando un ambiente positivo y motivador en el aula. Por ello el educador/a debe conocer los elementos que intervienen en el aprendizaje de una lengua extranjera y adaptarse a las características de la clase y de cada niño.

Atendiendo a esto, este Trabajo Fin de Grado trata de manifestar la relevancia que tiene el juego en la adquisición de nuevos aprendizajes subrayando el valor de tener una actitud positiva hacia el aprendizaje de forma lúdica, destacando su importancia, los objetivos que queremos alcanzar, las actividades que vamos a desarrollar y los

propósitos que, como docentes, queremos conseguir al enseñar inglés en Educación Infantil.

Este Trabajo Fin de Grado se ha proyectado inicialmente desde una perspectiva globalizadora para posteriormente llegar a un análisis más específico de cada uno de los elementos que interviene en la *Adquisición de una lengua extranjera a través del juego*.

Comienza con una breve explicación sobre el aprendizaje del inglés en Educación Infantil en el *BOE (Boletín Oficial del Estado)* ya que es imprescindible tener en cuenta la legislación actual para programar nuestra intervención en el aula teniendo en cuenta las directrices educativas que marca la actual ley de educación

Continuamos con el análisis y explicación de dos metodologías y/o enfoques que se han tenido en consideración para ser aplicadas en la unidad didáctica que se propondrá más adelante: *TPR (Total Physical Response)* y *CLT (Communicative Language Teaching)*.

Por lo tanto, tras la fundamentación teórica, se hace la propuesta didáctica dirigida a los niños y niñas de tercero de Educación Infantil del colegio Ana Mayayo de Zaragoza para la enseñanza, a través del juego, de una lengua extranjera.

Para completar este TFG se realiza una reflexión donde se indican las ideas principales del trabajo y los conocimientos adquiridos. En la fase final se incluyen los *Anexos* con los materiales creados y utilizados en los ejemplos prácticos expuestos y que completan el diseño de la unidad didáctica *The Animals*.

2. JUSTIFICACIÓN

La razón por las cuales he decido llevar a cabo este Trabajo de Fin de Grado es realizar una revisión teórica sobre la importancia que tiene el juego en los niños y determinar el concepto que se tiene de él. El juego ocupa una parte importante en la escolaridad, por ello, el maestro/a debe tener los conocimientos necesarios para que pueda utilizar este recurso tan importante favoreciendo el desarrollo de las diferentes capacidades de sus alumnos.

El juego y la actividad lúdica tienen un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños, en la pedagogía actual se utiliza para conseguir aprendizajes significativos en la escuela, por ello, como docentes tenemos la obligación de saber cómo integrarlo en nuestra programación didáctica siendo un objetivo educativo en si mismo y no un simple recurso didáctico.

Tras justificar la importancia del juego en Educación Infantil estableceremos unas premisas de cómo podemos introducir una lengua extranjera a través de actividades lúdicas, las cuales deben estar adaptadas al nivel educativo a las que están dirigidas y así poder despertar interés en los niños estimulando su aprendizaje.

Otro de los puntos que justifican la validez de este Trabajo Fin de Grado es la importancia que tiene este tema en el marco legislativo actual sobre la educación en los centros escolares de nuestro país al reflejarse en la Ley Orgánica 1/1990 conocida como la *LOGSE (Ley Orgánica General del Sistema Educativo)* y en las reformas educativas posteriores, destacando la importancia de su aprendizaje en el contexto socio-cultural actual.

En mi justificación he expuesto las razones que considero importantes y que me han motivado a realizar este trabajo sobre la adquisición de una lengua extranjera a través del juego. El objetivo final es aportar un nuevo enfoque o perspectiva sobre este tema que nos pueda servir como futuros educadores y pueda servir para promover el aprendizaje de nuestros alumnos e implantar en nuestras aulas en un futuro.

3. OBJETIVOS DEL TFG

3.1. Objetivos generales

- Elaborar una propuesta docente basándome en el juego.
- Conocer el significado de lúdico en profundidad.
- Conocer cómo influye el juego en los niños.

3.2. Objetivos específicos

- Demostrar que el juego es una técnica eficaz para ayudar en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Mostrar la utilidad que supone adquirir el conocimiento de una lengua extranjera en edades tempranas.
- Conocer las metodologías y recursos para enseñar en el aula.

4. JUSTIFICACIÓN CURRICULAR

4.1. El inglés en el BOE

En la sociedad actual la globalización es un hecho que no podemos ignorar, por ello es imprescindible definir unos criterios sobre las habilidades lingüísticas que nos permitan comunicarnos destacando la necesidad del aprendizaje de una lengua extranjera en los centros educativos, especialmente en la enseñanza del inglés teniendo que estar regulada en un marco legislativo.

A continuación se explican las áreas del segundo ciclo de Educación Infantil, que regulan los aprendizajes de la lengua extranjera (*Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil*).

Dentro de las áreas del segundo ciclo de Educación Infantil encontramos, la tercera área llamada. *Lenguajes: Conocimiento y representación* donde queda reflejada la importancia de la lengua inglesa. Dentro de los objetivos de dicha área, nos centramos en el séptimo objetivo “Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera para comunicarse en actividades dentro del aula, y mostrar interés y disfrute al participar en estos intercambios comunicativos”.

De la misma manera, los contenidos donde se hace referencia a la lengua inglesa, concretamente los encontramos dentro del primer bloque del objetivo *Lenguajes: Comunicación y representación*. En el *Bloque I*, denominado *Lenguaje verbal: escuchar, hablar y conversar*, encontramos los siguientes contenidos: “Interés por

participar en interacciones orales en lengua extranjera en rutinas y situaciones habituales de comunicación” y “Comprensión de la idea global de textos orales en lengua extranjera, en situaciones habituales del aula y cuando se habla de temas conocidos y predecibles. Actitud positiva hacia la lengua extranjera”.

Con respecto a la legislación específica de Aragón (*ORDEN de 28 de marzo de 2008*), se destaca la importancia de la enseñanza de una lengua extranjera, por lo que se promueve el inicio del aprendizaje de ésta en el segundo ciclo de la etapa de Educación Infantil.

Además en el BOE se incluyen estrategias de animación a la lectura, desarrollo de la expresión y comprensión oral y la aproximación a la expresión escrita, así como las propuestas para iniciar el aprendizaje de lenguas extranjeras.

4.2. El juego como metodología de intervención educativa

El actual sistema educativo, habla del juego como un recurso metodológico para la enseñanza durante la etapa infantil, y la actividad lúdica como algo básico de la infancia. Todo esto queda reflejado a lo largo de toda legislación.

En el Artículo 14.6 de la Ley Orgánica de la Educación (LOE), en cuanto a la metodología de intervención expresa que “los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar la autoestima e integración social”.

Interpretando la ley entendemos que las experiencias previas así como el juego y otras actividades aparecen como principios metodológicos en los ciclos de Educación Infantil contribuyendo a estimular la autoestima y socialización de los niños y niñas en un clima de seguridad y apego.

4.3. La evaluación de la actividad lúdica

En el Artículo 11.1 RD1330/91 de la LOGSE (Ley Orgánica General del Sistema Educativo) se decreta “la necesidad de una evaluación sistemática que agrupe elementos

enlazados en la intervención educativa”. Esta idea aparece en el currículo de la Educación Infantil en el cual se detalla, en el Artículo 11.2 RD1330/91, que “Los profesores de educación infantil evaluarán el proceso de enseñanza, su propia práctica docente y el desarrollo de las capacidades de los niños de acuerdo con las finalidades de la etapa y con la finalidad de mejorar la actividad educativa” y “en la Educación Infantil la evaluación será global, continua y formativa. La observación directa y sistemática constituirá la técnica principal del proceso de evaluación”.

La LOE continua con los mismos criterios con respecto al significado y finalidad de la evaluación durante la etapa de Educación Infantil y corrobora lo ya impuesto en el marco normativo de la LOGSE. De esta manera el *Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de educación infantil* particulariza, en el Artículo 7.1, que “En el segundo ciclo de la Educación Infantil, la evaluación será global, continua y formativa. La observación directa y sistemática constituirá la técnica principal del proceso de evaluación” y el Artículo 7.3, dicta que “Los maestros que impartan el segundo ciclo de la Educación Infantil evaluarán, además de los procesos de aprendizaje, su propia práctica educativa”.

5. EL JUEGO

A lo largo del tiempo, el juego ha tenido unas características distintas dependiendo de las diferentes sociedades.

La palabra juego, como afirman Romero y Gómez en su libro *El juego infantil y su metodología*, se utiliza como sinónimo de diversión o de recreo, pero no es sólo esta idea, sino que es también para los niños y niñas es un estimulador de desarrollo y una herramienta para su aprendizaje, que les guía para ser personas adultas emocionalmente equilibradas en un futuro. (Romero y Gómez, 2008, p.7)

El juego es una actividad que aparece de una forma natural en los niños y niñas y establece un modo de relacionarse con el entorno. Los niños y niñas revelan sus posibilidades, interpretan la realidad, se adjudican roles, asimilan reglas y normalizan su comportamiento. Es una acción básica de la infancia, necesaria para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social en niños y niñas.

5.1. Definición y características del juego

A lo largo de la historia no ha existido una definición concreta del juego sino que ha habido diversas aproximaciones. Sin embargo podemos hacer uso de la acepción incluida en la definición del Diccionario de la Lengua Española de la RAE (Real Academia Española) (2001), en la que se entiende por *juego* “acción y efecto de jugar por entretenimiento” (acep.1), definiéndose *jugar*, en dicho diccionario, como “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades” (acep.1).

A nivel más teórico, nos encontramos con una serie de definiciones de *juego* realizadas por algunos autores.

El historiador y filósofo Huizinga define, en su obra *J. Homo Ludens*, el juego de la siguiente manera:

Una actividad o acción voluntaria que se desarrolla sin interés material dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente. (Huizinga, 1972, p.45)

En otras palabras Huizinga nos quiere decir que el juego tiene un carácter voluntario que existe fuera de la realidad cotidiana. No tiene una finalidad material y aporta sentimientos contradictorios, sin embargo las reglas son libremente aceptadas ya que son imprescindibles para conseguir el fin propuesto.

En cambio desde el punto de vista de la psicología, “el juego constituye el motor del desarrollo donde crea zonas de desarrollo próximo¹ y donde resuelve parte de los deseos insatisfechos mediante una situación ficticia” (Vygotsky, 1995, p. 116).

Fagen afirmó que “en un mundo que presenta continuamente retos únicos y una gran ambigüedad, el juego nos prepara para un planeta en constante cambio” (Fagen, citado en Brown, 2010, p. 4-12).

¹Zona de Desarrollo Próximo es “la distancia que hay entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (la zona de desarrollo real), y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (la zona de desarrollo potencial)” (Romero y Gómez, 2008, p.21)

Moreno afirma que el juego ha existido a lo largo de la historia. Los niños y niñas de todas las culturas y épocas han jugado descubriendo sus posibilidades. Así, esta idea la podemos ver en la siguiente cita:

El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo está fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura (Moreno, 2002, p.11).

También, como dijo Garvey (1985, p.12) “el juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos, hasta el presente. La historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil individual”.

Asimismo, al autor Piaget le atrajo la idea del desarrollo del juego infantil. Para llevar un estudio detallista quiso observar y estudiar a sus propios hijos y detalló los cambios y progresos que les van ocurriendo a los niños y niñas durante su desarrollo. En su *Teoría del desarrollo* afirmó que “el niño necesita jugar porque es la única forma que tiene para poder interaccionar con la realidad que le desborda” (Piaget, 1984, p.35).

Una vez analizadas algunas de las definiciones de juego citadas anteriormente, podemos concluir que el juego es una actividad imprescindible para los seres humanos teniendo muy en cuenta el factor social, ya que ayuda a practicar o poner en situación conductas sociales, siendo a su vez, un instrumento necesario para poder alcanzar y desarrollar capacidades motoras, afectivas e intelectuales. Todo esto se tiene que hacer de una manera libre, placentera, sin tener una presión u obligación de ningún tipo ya sea interno o externo y teniendo en cuenta el espacio y el tiempo para poderlo llevar a cabo de una forma plena.

El juego tiene una gran variedad de características. Tomando como referencia las incluidas en el libro *El juego infantil y su metodología* (Romero y Gómez, 2008, p. 9) y tras haber realizado una reflexión de cuál es el significado de juego, destacaremos las siguientes. El juego:

- Surge de manera natural sin una finalidad determinada.

- Es una actividad placentera y, por tanto, tiene un fin en sí mismo, lo que significa que el juego no se realiza con el motivo de conseguir algo.
- Implica actividad, por este motivo, el niño debe estar psíquicamente activo, de modo que el niño/a piensa, se mueve, imita, explora y se comunica con el resto de sus iguales.
- Se desarrolla en una realidad ficticia de manera que el niño se libera de las reglas y normas del mundo real, para así actuar y funcionar con las suyas propias en una realidad paralela.
- Debe tener unos límites en cuanto al tiempo y espacio en el que se desarrolla. Por un lado el tiempo será determinado por la persona que juega, y por otro lado el espacio estará limitado por la zona donde se practique el juego.
- Ayuda a la adquisición y desarrollo de habilidades sociales y emocionales. En otras palabras el juego ayuda a socializarse y relacionarse con sus iguales y con los adultos.
- No requiere de objetos, es decir, los niños pueden inventar juegos sin necesidad de un objeto físico. De aquí el florecimiento de la creatividad que puede desarrollar el niño cuando se inventa un juego, por ejemplo cogiendo tierra del suelo y diciendo que es la comida.

5.2. Tipos de juego

Existen variedades de clasificaciones de juego. Todas siguen patrones de organización según las respectivas características del niño. A continuación nos vamos a encontrar con Piaget quien clasificó el juego según el desarrollo intelectual dividido en estadios, mientras que la autora Eulalia Martínez los clasificó según las capacidades que desarrollan los niños. Por último tenemos una clasificación más secundaria realizada por los autores Romero y Gómez en el año 2008.

Piaget describió el desarrollo intelectual y lo dividió en cuatro estadios, el *sensoriomotor* (0-2 años), el *preoperacional* (2-6 años), el *operacional concreto* (6-12

años) y el *operacional formal* (12 años o más), y a partir de esta clasificación distribuyó por edades los diferentes tipos de juego: *sensorio motor o funcional, simbólico, reglado y de construcción*. (Romero y Gómez, 2008, p.19).

Asociando estadios evolutivos con los diferentes tipos de juegos, obtenemos la tabla siguiente (Romero y Gómez, 2008, p.19).

Tabla 1. Desarrollo intelectual dividido en estadios

A partir de	Estadio de desarrollo	Tipos de juego
0 años	Sensoriomotor	Funcional/construcción
2 años	Preoperacional	Simbólico/ construcción
6 años	Operacional concreto	Reglado/construcción
12 años	Operacional formal	Reglado/construcción

En primer lugar en el *estadio sensoriomotor* tenemos el *juego funcional y de construcción*², el cual consiste en un juego de ejercicios que no se caracteriza por ningún método lúdico, ya que se basa en repetir con placer actividades, es decir, son los juegos que se basan en destrezas motoras y manipulativas.

En segundo lugar tenemos el *estadio preoperacional* donde se destaca el *juego simbólico y de construcción*. En éste, el juego adquiere una tendencia natural a que el niño imite situaciones de la vida real y fomente sus habilidades de empatía con sus iguales y con los adultos. El mundo que vive el niño y niña se encuentra entre la fantasía y la realidad.

En el *estadio operacional concreto* aparecen las reglas en el juego. Estas reglas se convierten principales en los juegos. Los juegos de reglas son combinaciones sensoriomotoras o intelectuales como por ejemplo las cartas, con una rivalidad entre los

² Juego de construcción: “conjunto de acciones coordinadas hacia un fin específico-crear elementos más próximos a la realidad-donde los materiales utilizados cobran especial relevancia”. (Romero y Gómez, 2008, p.42)

participantes los cuales ponen las reglas o se adaptan a las reglas ya establecidas por otras personas o por las instrucciones del juego.

Por último, en el *estadio operacional formal*, continuamos con las reglas en el juego. Desde este periodo en adelante, las reglas seguirán en las diferentes actividades lúdicas.

Dependiendo del tipo de juego que realice el niño/a desarrollará una capacidad diferente que le ayudará a formar su personalidad y a formarse como persona adulta.

A continuación vamos a enmarcar que, en función de las capacidades o aspectos que desarrollan, podemos distinguir en la siguiente tabla los tipos de juegos existentes, de acuerdo con Eulalia Martínez, en su libro *El juego Infantil. Análisis y aplicación escolar* (1983, p. 91)

Tabla 2. Tipos de juego según las capacidades que desarrollan

TIPOS DE JUEGOS SEGÚN LAS	CAPACIDADES QUE DESARROLLAN
JUEGOS PSICOMOTORES	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento corporal - Motores - Sensoriales
JUEGOS COGNITIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Manipulativos (construcción) - Exploratorio o de descubrimiento - De atención y memoria - Juegos imaginativos - Juegos lingüísticos
JUEGOS SOCIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Simbólicos o de ficción - De reglas - Cooperativos

JUEGOS AFECTIVOS

- De rol o juegos dramáticos
- De autoestima

En primer lugar tenemos los *juegos psicomotores*. Gracias a este tipo de juego, los niños y niñas se exploran ellos mismos y autoevalúan lo que son capaces de hacer por sí solos. También exploran y descubren el mundo que les rodea, a sus iguales y adultos que participan en el juego, así como los objetos. Entre los juegos psicomotores podemos diferenciar, los *juegos de conocimiento corporal* con los que el niño explora e identifica su propio cuerpo. Los *juegos motores*, favorecen la adquisición de una simetría corporal y una organización y orientación del cuerpo en relación con el exterior. Y por último tenemos los *juegos sensoriales* que trabajan lo relacionado con los cinco sentidos: la audición, la visión, el tacto, el gusto y el olfato.

Por otro lado, los *juegos cognitivos* ayudan al desarrollo de las ideas. Hay varios tipos de juego cognitivo: los *juegos manipulativos* o *juegos de construcción* que fomentan la concentración y ayudan al desarrollo de la capacidad creadora, los *juegos exploratorios* o *de descubrimiento* que permiten que el niño esté en contacto directo con los recursos que le rodean manipulándolos y finalmente los *juegos de atención y memoria*, los *juegos imaginativos* y los *juegos lingüísticos* que se utilizan para la adquisición de comunicación y expresión.

Seguidamente, los *juegos sociales* ayudan a crear una interacción entre los niños y niñas y a crear una aceptación dentro del grupo al que pertenecen de sus iguales o de adultos. Por lo que los *juegos simbólicos* o *de ficción*, los *de reglas* y los *cooperativos*, son imprescindibles en el proceso de socialización.

Por último, dentro de los *juegos afectivos* tenemos los *juegos de rol* o los *juegos dramáticos* que ayudan al niño a expresar sus deseos y asumir situaciones personales y aprender a superarlas, y los *juegos de autoestima* que sirven para aprender a aceptarse a sí mismo.

Existen otros criterios de clasificación secundarios: *según la libertad de elección*, *según el número de individuos*, *según el lugar donde se juega*, *según el material que se emplea* y *según la dimensión social*. (Romero y Gómez, 2008, p.12)

Según la libertad de elección, puede ser *libre*, el cual surge de una forma espontánea y nace de la idea del niño o la niña, por lo que hay un desarrollo de la imaginación. Y por otro lado puede ser *dirigido* donde el adulto es el encargado de dirigir e indicar las pautas a seguir para llevar a cabo el juego, es decir guía el aprendizaje y favorece el desarrollo cognitivo.

Según el número de individuos, que se necesitan para la realización, puede ser *individual*, por *parejas* o *colectivo*.

Según el lugar donde se juega, tenemos *al aire libre*, como por ejemplo el patio, la calle o el campo. O en un *lugar cubierto*, como el polideportivo o el aula.

Según el material que se emplea, nos encontramos *con soporte material*, es decir, material comprado o *sin soporte material*.

Según la dimensión social, en primer lugar tenemos como *observador* donde el niño es pasivo en el juego. También encontramos el *juego solitario*, donde el niño juega solo. En el *juego paralelo* el niño juega al lado de otro niño pero no juntos. En el *juego asociativo* se agrupan varios niños y juegan al mismo juego. Por otro lado en el *juego cooperativo* los niños y niñas juegan interactuando entre sí. Y por último en el *juego con adultos*, el niño o la niña juegan con un adulto.

Teniendo en cuenta las diferentes clasificaciones sobre el juego explicadas anteriormente, podemos observar que es imprescindible distinguir los distintos tipos de juego, relacionándolos con las etapas evolutivas de los niños y niñas y sus características, ya que de esta manera utilizamos el juego como una herramienta imprescindible en la adquisición de nuevos conocimientos y aptitudes.

5.3. El juego en educación

En el currículo, el juego es un recurso educativo y una necesidad básica para poder alcanzar el fin propuesto en Educación Infantil, por ello nosotros como educadores tenemos que considerarlo como un elemento motivador que facilita el aprendizaje. Los niños adquieren nuevos conocimientos con más rapidez, si lo hacen divirtiéndose y sin ninguna presión.

Pero el juego no es tan solo un simple recurso didáctico, hoy en día se ha convertido en un objetivo educativo por sí mismo, ya que desarrolla las habilidades motoras, estimula el desarrollo intelectual y cognitivo, modela la personalidad y potencia la autonomía.

Tal y como se indica en el artículo 10 de la O28M (*Orden de 28 de Marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte por la que se aprueba el currículo de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón*) “el juego constituye un principio psicopedagógico (de intervención educativa) considerándose un gran recurso metodológico que favorece el desarrollo de todas las dimensiones del niño”. En otras palabras, en Educación Infantil, no se duda en utilizar el juego como base de la intervención educativa para crear un desarrollo completo en el niño.

En otro tiempo el uso del juego en la educación no ha sido considerado como método de aprendizaje puesto que antiguamente en la educación tradicional la disciplina era el factor principal a seguir en la escuela y el juego no era un agente que contribuyera al desarrollo infantil, ya que no era propicio que el niño invirtiera tiempo en aprendizajes relacionados con la actividad lúdica. En nuestros días ha cambiado por completo la finalidad del juego en la educación.

5.3.1. *El papel del educador*

Al hablar del juego en Educación, el papel del educador y la educadora debe estar centrado hacia una organización de actividades lúdicas como principio de desarrollo de los ámbitos del niño. En este entendimiento, a través de un correcto procedimiento deberán, como señala Guitart, “utilizar el juego para trabajar las intencionalidades educativas, es decir, programar aquellos aspectos que potencien los objetivos educativos que se tengan planteados para cada niño” (1999, p.15)

Por tanto, el juego incide en aquellas características que nos ayudan a alcanzar los objetivos establecidos para los diferentes alumnos y alumnas que se encuentran en nuestras aulas.

Como dice Moyles, el profesor o profesora debe ofrecer a los alumnos distintas oportunidades u ocasiones en las que libremente o mediante el uso de reglas y pautas se atienda a las necesidades educativas de cada alumno:

Parte de la tarea del profesor consiste en proporcionar situaciones de juego libre y dirigido en las que intentar atender a las necesidades de aprendizaje de los niños. En este papel puede considerarse al profesor como un iniciador que hace posible el aprendizaje. (Moyles, citado en Romero y Gómez, 2008, p.76).

Analizando los argumentos de los autores anteriores, se llega a la conclusión de que el educador o educadora posee una función importante en el aula, debe ser modelo y referente del grupo.

La actitud que muestre el educador o educadora a la hora de relacionarse con los niños y niñas es clave, puesto que tiene que saber controlar variables necesarias como conocer el momento evolutivo del alumno y es así como el propio alumno comunica al maestro o maestra lo que es capaz de asimilar en cada momento.

El grado de dificultad en la ejecución del juego tiene que ser el idóneo, es decir el educador o educadora crea situaciones que sean superables, ni demasiado difíciles porque frustrarían a los niños, ni demasiado fáciles porque ayudarían a la aparición de la falta de atención. Además los materiales tienen que ser adecuados y atractivos para crear una mayor participación en los diferentes contextos.

También el educador tiene que conocer en toda situación las necesidades educativas de los niños, y así proporcionar la mejor ayuda en el proceso de aprendizaje, respetando sus ritmos y necesidades.

De la misma manera hay que tener en cuenta que, en el aula, hay que fomentar el desarrollo de la creatividad junto con el juego. Se debe educar en la creatividad y en el pensamiento divergente, ya que se fomentarían así estas dos actitudes para el futuro del niño y la niña, de la misma manera la creatividad en la actividad lúdica ayuda a la organización del tiempo libre.

Con este último punto podemos coger como base la idea de Marzollo y Lloyd que argumentan que “la creatividad es básicamente una actitud, que surge fácilmente en los

niños pequeños pero que debe ser alentada y fortalecida para que nuestro mundo, demasiado lógico, no la sacrifique”. (Marzollo y Lloyd, citados en Moyles, 1990 p.85).

5.4. Ventajas y desventajas del juego

Durante mucho tiempo, el juego ha sido un instrumento de gran ayuda en la adquisición de nuevos conocimientos en los niños y niñas, no obstante también ha fomentado dudas y disconformidad entre las ideas de diferentes grupos sociales.

Cabe destacar que gracias a la incorporación del juego en la enseñanza ha habido una mejora en las capacidades de los alumnos y también en la práctica docente.

Bernabeu y Goldstein realizaron un estudio en el cual había una comparación de dos grupos de estudiantes. Uno de los grupos trabajaba a través de fichas y del estudio de la teoría sin ningún método atractivo, al contrario que el otro grupo, el cual seguía una metodología rica en recursos con una finalidad interactiva. En dicho estudio se demostró que el juego tiene una serie de ventajas como las mostradas a continuación. (Bernabeu y Goldstein, 2009)

- El juego se usa como dinamizador en las diferentes actividades, ayudando así a un mayor trabajo en equipo fomentando el apoyo y el refuerzo positivo entre ellos.
- A través del juego se fomenta la creatividad y la imaginación aumentando así la autoestima de los niños para conseguir una ética basada en valores propios.
- Con la ayuda del juego los niños crean una responsabilidad que les ayuda a tener una mayor libertad y seguridad en sí mismos.
- El juego ayuda a la socialización entre sus iguales y con el adulto a través de una interacción dinámica creando así lazos afectivos.
- El juego sirve de gran utilidad al maestro, le ayuda a descubrir las diferentes capacidades que tiene cada niño en la adquisición de nuevos conocimientos.
- El juego ofrece diversión favoreciendo el desarrollo de habilidades sociales con sus iguales y el maestro.
- En los alumnos con rendimiento escolar bajo, el juego favorece la mejora de sus resultados académicos

Por el contrario, el mismo estudio realizado por Bernabeu y Goldstein, nombrado con anterioridad, también demostró que el juego tiene desventajas como las mostradas a continuación.

El juego retrasa el ritmo de la clase, perjudicando así al progreso de adquisición de los contenidos y se puede observar problemas de conductas en los alumnos, por ejemplo una mayor competitividad.

De manera estudiada y coherente, Bernabeu y Goldstein están a favor de la implementación continua de los juegos en las aulas, con el fin de que haya una coherencia entre el propósito educativo a conseguir con los objetivos marcados en las diferentes asignaturas. El sistema educativo tiene que avanzar e innovarse al mismo ritmo que los alumnos lo hacen, dejando atrás metodologías más tradicionales donde aparece una mayor carga gramatical o reducida a la utilización de fichas de trabajo.

En definitiva, este estudio nos muestra que hay más ventajas que desventajas a la hora de aplicar el juego en la enseñanza y así de este modo poder mejorar la adquisición de nuevos conocimientos en edades tempranas.

6. PLANTEAMIENTO DE LA PROPUESTA

6.1. Marco teórico

Las metodologías utilizadas en las actividades que nos encontraremos a continuación, dentro de la Unidad Didáctica, son las siguientes.

Communicative Language Teaching (CLT) o *Communicative Approach* (enfoque comunicativo), se centra en la enseñanza de una lengua, la cual tiene como base la comunicación que se dispone entre el alumno y el docente, es decir, se da máxima importancia a la interacción como medio y como finalidad.

“The goal of language teaching is to develop what Hymes (1972) referred to as communicative competence” (Citado en Richards y Rodgers, 2012, p.69). En esta cita, Richards y Rogers identifican la competencia comunicativa descrita por Hymes como un objetivo importante en la adquisición de una lengua extranjera.

Esta metodología aparece a finales de los años 70 debido a la falta de éxito de metodologías tradicionales que estaban en Europa en ese momento.

Este enfoque surge de las ideas del *Interaccionismo Social*. El interaccionismo social parte de la teoría general del aprendizaje que desarrolló Vygotsky en los años 20 y 30 del siglo XX. Es un enfoque que se funda a partir de la psicología educativa que apoya las opiniones de la psicología cognitiva y las del humanismo. La utilización de este enfoque a la enseñanza de una nueva lengua, ayuda al aprendiz a adquirir una lengua extranjera en una situación en la que hay una interacción, por lo que ayuda a formar su conocimiento y un entendimiento de la lengua. (Muñoz, 2000, p.155-169). De esta manera existe una importancia en la interacción social en el desarrollo de la adquisición de una lengua estableciendo una comunicación social entre el aprendiz con sus iguales y entre el aprendiz con los adultos.

El enfoque comunicativo o método comunicativo tiene una naturaleza funcional. Por este motivo, se llama también *Functional Approach*. Los educadores y educadoras crean una situación real en la que el alumno interactúa con sus iguales y el adulto, ayudando así a crear frases con significado en vez de construir estructuras gramaticales correctas o lograr una pronunciación perfecta.

Este método se basa en unos principios metodológicos. En primer lugar, esta metodología se centra en el componente comunicativo del lenguaje, por ello los alumnos a través de la interacción desarrollarán el lenguaje que necesitan. Este proceso les llevará al aprendizaje de la nueva lengua. En segundo lugar, se espera que los alumnos sean capaces de expresar y atender diferentes significados y mensajes tanto escritos como reales. Tercero, esta metodología pretende brindar oportunidades para meditar en el aprendizaje y no en la adquisición de la lengua extranjera. En cuarto lugar, los alumnos necesitan aprender cómo comunicarse en diferentes situaciones de su vida, por ello debemos prepararles con un lenguaje significativo en experiencias reales y por último en quinto lugar, el aprendizaje de la lengua debe darse en un contexto real de manera que los alumnos puedan manejar la lengua. (Pino y Rodríguez, 2006)

El aula es un contexto adecuado para crear una interacción oral, porque a diario en las clases es frecuente que los alumnos y alumnas hagan uso de esta interacción, por ejemplo trabajando en parejas o en grupos o entre toda la clase y también con el adulto.

Se han utilizado un gran número de actividades para llevar a cabo los enfoques comunicativos de la enseñanza de idiomas.

Los materiales tienen la función principal de promover el uso de lenguaje comunicativo. Existen tres tipos de materiales que actualmente son utilizados en CLT, los *basados en texto*, los *basados en tareas* y los *realia*. (Richards y Rodgers, 2012, p.79)

Nos vamos a centrar en los basados en *tareas* y en los *realia*, ya que son los trabajados en nuestra unidad didáctica. El aprendizaje basado en tareas (*task-based learning*), hace referencia a la realización de una unidad de tareas alrededor de una tarea central. Existen varias definiciones de tarea, a continuación, se definen según diversos autores:

De acuerdo con Bygate, Skehan y Swain “Una tarea es una actividad que requiere que los alumnos usen el lenguaje poniendo la atención no en la forma sino en el significado para conseguir un objetivo” (Bygate, Skehan y Swain, 2001, p.3)

Nunan nos explica que a través de las tareas los niños y niñas utilizan la comunicación lingüística como herramienta para interactuar con el idioma. Su propósito es entender su significado y no su forma consiguiendo aprendizajes nuevos de una manera activa y globalizadora, como podemos ver a continuación:

A piece of classroom work that involves learners in comprehending, manipulating, producing or interacting in the target language while their attention is principally focused on meaning rather than form. The task should also have a sense of completeness, being able to stand alone as a communicative act in its own right (Nunan, citado en Ellis, 2003, p.4).

Johnson (1982) nos aclara el principio de *tarea*. Actividades planteadas que deben ser significativas basándose en centros de interés de los alumnos, de esta forma el uso del lenguaje tendrá un carácter motivador y facilitará su aprendizaje: “Activities in which language is used for carrying out meaningful tasks promote learning” (Johnson, citado en Richards y Rodgers, 2012, p.72)

Por otro lado, los *realia*, son materiales reales, es decir utilizados en el día a día. Este tipo de materiales son muy enriquecedores en el aula por ejemplo hay materiales como

carteles, revistas, anuncios o periódicos que se basan en el lenguaje. (Richards y Rodgers, 2012, p. 80)

La metodología *Total Physical Response (TPR)*, es la segunda a trabajar en nuestra unidad didáctica. Es un método más que adecuado para Educación Infantil, ya que con esta metodología se asocia la lengua extranjera en torno a la coordinación del habla y la acción.

The movement of the body seems to be a powerful mediator for the understanding, organization and storage of macro-details of linguistic input. Language can be internalized in chunks, but alternative strategies must be developed for fine-tuning to macro-details. (Asher, Kusuclo, y de la Torre citados en Richards y Rogers, 2012 p.92).

Como explican Asher, Kusuclo y de la Torre en la cita anterior, la psicomotricidad es un ámbito esencial para la adaptación al medio. La percepción de los estímulos exteriores y la información lingüística se plantea como un todo global, por ello es necesario fragmentar la información para poder analizar los grandes detalles.

El TPR fue desarrollado por James Asher, quien se basó en varias tradiciones, como la psicología del desarrollo, la teoría del aprendizaje y la pedagogía humanística. Asher vio el aprendizaje exitoso de una lengua extranjera como un proceso paralelo a la adquisición del primer idioma infantil.

Asher, siguiendo los principios metodológicos del *Comprehension Approach* (Enfoque de Comprensión), destaca la necesidad de comprender y entender los conocimientos para facilitar la futura producción de éstos por parte de los alumnos.

Así pues dicho enfoque le da importancia a la comprensión auditiva. Primero empieza con la comprensión y finaliza con la producción en su aprendizaje como sucede en la adquisición de la primera lengua. También, se destaca que los estudiantes no desarrollan un gran discurso pero progresivamente se va volviendo su objetivo.

Por último este enfoque considera la importancia de un periodo de silencio durante el cual el alumno trata de asimilar los significados de las distintas palabras que conforman la nueva lengua, en otras palabras, el niño decide cuándo está preparado para hablar sin la presión de un adulto. (Richards y Rodgers, 2012, p.87 y 88).

Del mismo modo esta metodología tiene influencia innatista. Autores como Chomsky defienden la idea de que todos poseemos una capacidad innata, y no adquirida, que nos permite obtener el lenguaje, por ello rechaza que éste sea conseguido a través de la formación de hábitos, en oposición a las teorías conductistas. Esto significa que los alumnos no tienen la necesidad de poseer una gramática exacta para desarrollar la lengua. (Chomsky, citado en Lightbown y Spada, 2013, p.20)

Chomsky justifica esta teoría basándose en la habilidad de los niños y niñas para descubrir muchas de las reglas gramaticales del lenguaje, a pesar de no haber recibido correcciones de los errores gramaticales que aparecen en sus producciones. Chomsky llamó a esta habilidad *LAD (Language Acquisition Device)*, considerándola un mecanismo a través del cual, los alumnos y alumnas formulan hipótesis sobre la estructura del lenguaje. Más tarde Chomsky identifica esta capacidad como un conjunto de principios comunes a todos los idiomas que permiten a los niños decidir lo que es gramaticalmente correcto o incorrecto, creando así sus propias reglas sobre el uso adecuado del lenguaje. (Chomsky, citado en Lightbown y Spada, 2013, p.20)

El objetivo general del TPR es enseñar la competencia oral empezando desde un nivel básico y el objetivo final es enseñar habilidades básicas de conversación. Por otro lado el objetivo específico no se elabora, ya que dependerá de las necesidades particulares de los alumnos. Al final los objetivos deben ser alcanzables para los alumnos.

A diferencia de los métodos que se centran y operan desde la gramática, la metodología TPR requiere interés al significado más que a la forma gramatical. Esto quiere decir que la gramática y el vocabulario se enseñan y se seleccionan no según la frecuencia con la que se tiene que instruir, sino de acuerdo con las situaciones en las que se pueden usar en el aula y la facilidad con la que se puede aprender.

La actividad principal a trabajar en esta metodología son los simulacros, es decir de esta manera no hay un uso gramatical fijo, sino que es una situación simultánea, como por ejemplo la actividad *Jump on the....* donde los niños deben saltar encima de la imagen que la profesora les indique.

Otras actividades de clase incluyen juegos de roles y presentaciones de diapositivas. Con los juegos de roles nos centramos en situaciones del día a día como, por ejemplo, la

situación de comprar en un supermercado. Las proyecciones de diapositivas se usan para que haya una narración por parte de los maestros y a continuación unas preguntas a los estudiantes.

Para terminar, es importante destacar que esta metodología debe usarse como un método asociado con otros métodos, ya que es compatible con otros enfoques de la enseñanza.

6.2. Contexto del centro escolar y aula

La propuesta didáctica se implementa en el colegio Ana Mayayo de Zaragoza. Éste, es un centro público de Educación Infantil y Primaria, donde la educación que se imparte está basada en la tolerancia y respeto a todo tipo de creencia u opinión.

El edificio del Colegio de Educación Infantil y Primaria Ana Mayayo se halla en el Parque Castillo Palomar en el barrio de las Delicias de Zaragoza.

El centro tiene seis clases de Infantil y doce de Primaria, por lo que admite niños desde los tres años hasta los doce años.

El horario de clases es de 9 a 14, ya que es jornada continua. Existe un servicio de guardería a partir de las 8 de la mañana para aquellos padres que lo necesitan por su ocupación laboral.

La A.M.P.A (Asociación de Madres y Padres de Alumnos) del centro organiza y gestiona numerosas actividades extraescolares de carácter cultural y deportivo como, por ejemplo, fútbol, baloncesto, patinaje e inglés.

Al finalizar su escolarización en Educación Primaria, los alumnos y alumnas tienen asegurada una plaza escolar para realizar la Educación Secundaria en los Institutos *I.E.S Félix de Azara* e *I.E.S Santiago Hernández* que se encuentran en el mismo barrio.

En cuanto a la enseñanza de lenguas extranjeras en el ciclo de Educación Infantil y de Primaria, existe el programa *Potenciación de Lenguas Extranjeras (POLE)*, cuyo principal objetivo es fomentar el desarrollo y adquisición y mejora de la competencia en comunicación lingüística extranjera de todo el alumnado del centro, con la finalidad de

que durante el periodo escolar prevean los obstáculos que la sociedad en la que vivimos les va a exigir en su día a día para una supervivencia plena y fructífera.

El aula donde llevaremos a cabo la implementación de la unidad didáctica, es un aula de 3º de Educación Infantil conformada por un total de 24 alumnos, de diversas nacionalidades residentes en Zaragoza.

Los alumnos están estructurados en 4 mesas de 6 alumnos con el objetivo de fomentar el trabajo en grupo, en el que todos tienen una misma función, todos somos iguales.

El aula cuenta con todo tipo de material necesario para poder realizar el aprendizaje, entre ellos encontramos gomas, pinturas, pizarra táctil, ordenador, armarios y juegos.

El aula está dividida por rincones, en primer lugar tenemos el *rincón de juego simbólico*, en el cual los niños pueden cumplir el papel que ellos elijan. En este mismo rincón nos podemos encontrar, por ejemplo, con el rincón de la casa, el rincón de la tienda o el rincón de los disfraces. En segundo lugar nos encontramos con el *rincón del juego didáctico*, en el cual se estimulan las funciones intelectuales y las psicomotoras. Los materiales que nos podemos encontrar son rompecabezas, encajes o juegos de mesa, como *la oca*. Y por último está el *rincón de inglés*. En él encontramos un corcho donde aparece el día y el mes en el que nos encontramos. También los números del uno al diez escritos en *flashcards*³ y algún cuento en inglés.

A lo largo de la semana tienen una hora diaria de inglés, en la cual solo se trabaja en inglés, pero el resto de áreas en muchas ocasiones se asocia con el inglés entre ellas *música, plástica y conocimiento del medio*.

En el aula trabajan por unidades didácticas y a veces por proyectos con unos centros de interés muy cercanos a los niños. El enfoque es totalmente comunicativo desarrollando sobre todo las destrezas del idioma.

³ *Flashcards* son fichas o tarjetas didácticas utilizadas para la enseñanza.

A continuación, se presenta el organigrama⁴ del centro, el cual se va a llevar a cabo la Unidad Didáctica.

El organigrama (fig.1) del centro se divide en dos secciones, por un lado los órganos de gobierno en el cual tenemos los órganos colegiados de gobierno de los centros de Infantil y de Educación Primaria, que son el Consejo Escolar y el Claustro de Profesores; y los órganos de gobierno unipersonales que son el director, el jefe de estudios y el secretario que constituyen el Equipo Directivo del Centro, los cuales trabajan de forma coordinada para el desempeño de las funciones legalmente establecidas.

El consejo escolar está formado por los representantes de la comunidad educativa, los padres y madres, el representante del AMPA, los profesores, el director, el jefe de estudios, el secretario, el cual tiene voz pero no tiene voto y el representante del personal de la administración y servicios. Su finalidad es garantizar la participación activa de todos los sectores educativos. Las competencias que se les atribuyen al consejo escolar son promover iniciativas que favorezcan la convivencia en el centro, analizar y valorar el funcionamiento general del centro y la evolución de los resultados de las evaluaciones internas y externas.

El claustro de profesores es el órgano colegiado de participación de los maestros y maestras de un centro. Está presidido por el director y formado por todos los maestros del centro. Las competencias que se le atribuyen son diversas, entre ellas podemos enumerar, elegir los representantes en el consejo escolar y aprobar y evaluar los proyectos del centro y la *P.G.A (Programación General Anual)*.

Por otro lado encontramos los órganos de coordinación docente. Aquí tenemos los equipos de ciclo que están formados por los profesores que imparten clase en el ciclo, y se encargan de organizar y realizar actividades complementarias, elaborar la *P.G.A* y la memoria de ciclo entre otras. Cada ciclo tendrá un coordinador.

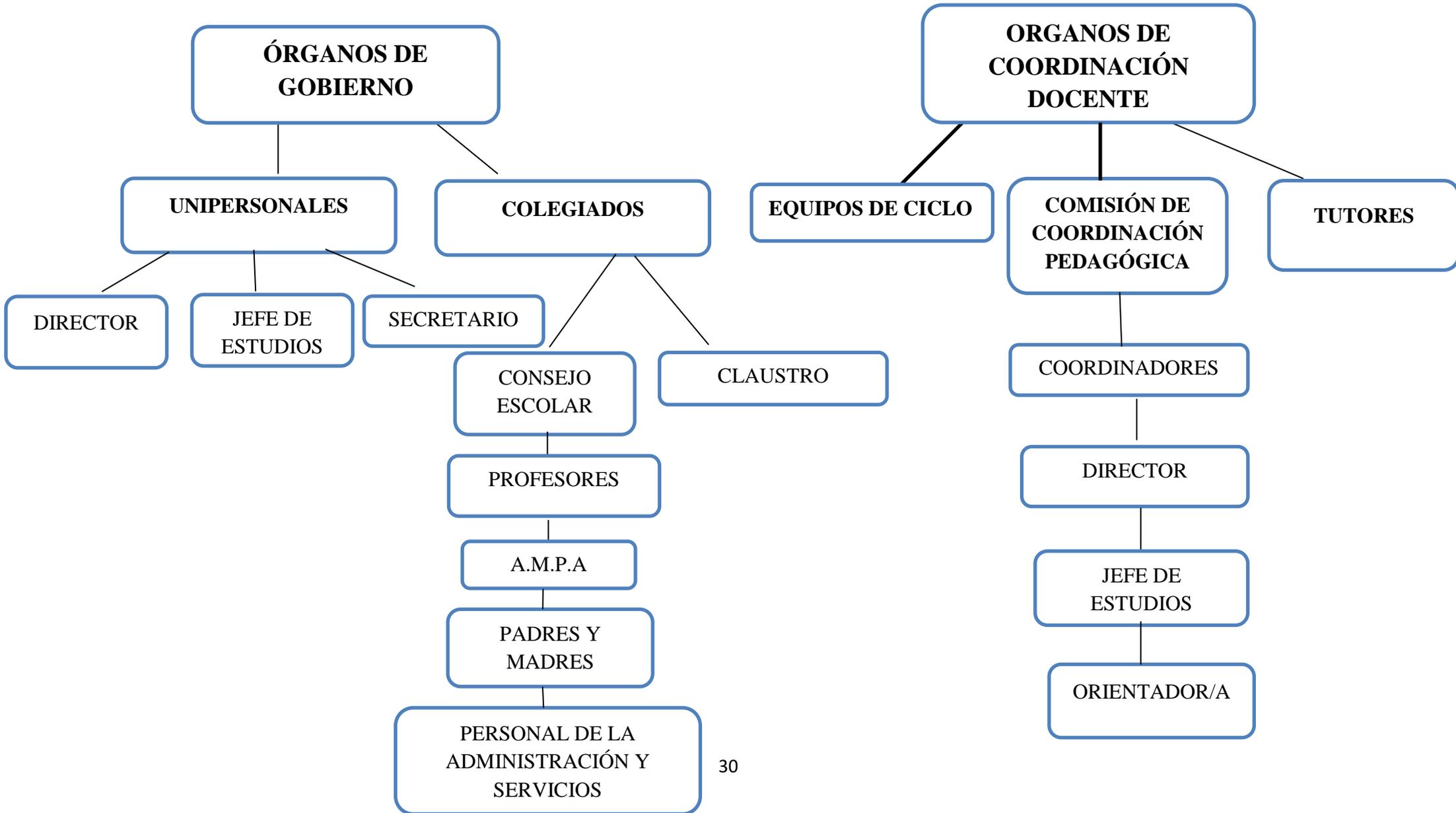
De la misma manera tenemos la comisión de coordinación pedagógica, la cual está integrada por el Director, el Jefe de Estudios, los coordinadores de ciclo y el orientador

⁴ Organigrama: “sinopsis o esquema de las organización de una entidad, de una empresa o de una tarea”. (Acep.1) (Real Academia Española, 2001)

del centro. Sus funciones son revisar los proyectores curriculares de etapa y la planificación de las sesiones de evaluación.

Por último se encuentran los tutores. Cada grupo de alumnos tendrá un tutor que se encargará de atender las dificultades de aprendizaje para adecuar el currículo, informar a los padres, orientar y asesorar a los alumnos, entre otros.

Figura 1. Organigrama del centro



6.1. Diseño de la unidad didáctica

Vamos a llevar a cabo una Unidad Didáctica sobre los animales con diferentes actividades.

El fin de la puesta en práctica de esta unidad didáctica, es que los niños adquieran una lengua extranjera de una forma más fácil y lúdica con la ayuda de la maestra y el resto de compañeros de clase.

Con esta unidad didáctica comprobamos que el juego favorece el uso del lenguaje como instrumento de comunicación oral, ayuda al niño y niña a relacionarse con sus iguales por lo que les prepara para su integración social, y mediante las sesiones se intenta estimular sus capacidades creadoras.

El nombre de la siguiente unidad didáctica es *The Animals*. En la elaboración de esta unidad didáctica, para que fuera completa y desarrollada, he seguido los siguientes aspectos basándome en la autora Felicidad García González en su libro *Cómo elaborar unidades didácticas en la Educación Infantil*. (Escuela Española, 1994).

Dentro de dicha unidad didáctica podemos encontrar el siguiente índice:

1. Identificación de la unidad
 - Elección de un centro de interés común
 - Nivel
 - Temporalización
 - Ubicación
 - Centro
2. Evaluación inicial
3. Objetivos didácticos
4. Contenidos

5. Tema transversal. Educación ambiental
6. Metodología.
7. Materiales y recursos
8. Organización espacio-temporal
9. Desarrollo de la unidad
10. Evaluación de la unidad
11. Producciones

1. Identificación de la unidad

Centro de interés: THE ANIMALS

Tiempo real de aplicación: Cuatro semanas

Ubicación: Segundo trimestre y al mismo tiempo que se trabaje en lengua materna.

Etapas: Educación Infantil

Ciclo: Segundo

Nivel: 5 años

2. Evaluación inicial

Se les pide que hagan un dibujo sobre animales. Más tarde, se indica que nombren, si saben, alguno en inglés; lo más normal es que no conozcan la mayoría de los nombres de los animales en inglés, ya que es la primera vez que trabajan el idioma y este vocabulario tan preciso. Por otro lado otros conocerán el nombre de alguno, porque es probable que hayan visto alguna película en inglés donde se trabaje este vocabulario como por ejemplo *The Lion King*, o dibujos animados como *Donald Duck*, *Peppa Pig* o *Paw Patrol*.

Es necesario y fundamental que la misma actividad la realicen en la asignatura de lengua y así la trabajen en su propia lengua materna.

Días previos a la realización de esta unidad didáctica, con la ayuda de las familias, los niños y niñas habrán visto alguna de las películas o series nombradas anteriormente en español y se habrá realizado el dibujo sobre los animales. De modo que esta evaluación inicial servirá de base para poder trabajar en las dos lenguas, adquiriendo un mayor número de vocabulario y estructuras gramaticales.

Puede realizarse la evaluación inicial con la exhibición de un mural sobre diferentes animales (Anexo 1), los que ellos elijan, para empezar así creando una libre elección de opiniones y una mayor imaginación artística. De esta manera los niños pueden mencionar los nombres de los animales que conozcan, escribiéndolos debajo de cada dibujo, con la ayuda de la maestra.

3. Objetivos didácticos

- Utilizar de forma oral la lengua extranjera para comunicarse sobre el tópico.
- Comprender informaciones sencillas de textos orales relativos a animales en inglés.
- Adquirir el vocabulario en relación con el tema: The animals

4. Contenidos

A continuación en la siguiente tabla se refleja los contenidos que se trabajan en la unidad didáctica.

Tabla 3. Contenidos

CONTENIDOS		
<u>CONCEPTUALES</u>	<u>PROCEDIMENTALES</u>	<u>ACTITUDINALES</u>
<p>Vocabulario relativo al tópic: dog, cat, cow, pig, rabbit, worm, duck, sheep, horse, hen, lamb, donkey, lion, monkey, elephant, giraffe, snake, tiger, crocodile, parrot.</p> <p>Números: 1,2,3,4,5,6,7,8,9.</p> <p>Estructuras gramaticales sencillas:</p> <p>I'm...</p> <p>I've got...</p> <p>It's a...</p> <p>Funciones: órdenes sencillas, descripciones</p> <p>Conceptos de aquí y allí (here and there)</p>	<p>Comprensión oral de mensajes muy sencillos relativos a animales.</p> <p>Identificación de imágenes de animales en inglés</p> <p>Memorización de una canción sobre animales</p> <p>Clasificación de animales en inglés (wild-domestic)</p> <p>Realización de producciones plásticas utilizando técnicas de pintado y modelado.</p> <p>Dramatización de papeles de animales</p> <p>Uso de números</p>	<p>- Curiosidad por conocer los nombres de los animales en inglés</p> <p>- Sensibilidad hacia el cuidado y atención a los animales.</p> <p>- Interés hacia la lengua extranjera.</p> <p>- Interés por realizar dramatizaciones en inglés.</p>

5. Tema transversal: Educación ambiental

Cuando se realiza una unidad didáctica siempre hay una lluvia de ideas de actividades, pero a veces no nos damos cuenta de que cuando se trabaja un tema se puede llegar a la idea de un tema transversal, es decir un tema secundario que tiene

relación con el tema principal, por eso hemos desarrollado este tema transversal relacionado con los animales.

El objetivo didáctico de este tema es cuidar y respetar los animales del entorno y del aula. El contenido principal sería el respeto y cuidado de los animales en el aula y en el entorno que nos rodea.

A continuación vamos a nombrar dos actividades que nos han surgido.

En primer lugar, traerán a clase sus peluches: perro, gato, oso, cocodrilo, entre otros. Con ellos dramatizarán cuidados como si fueran animales reales, al mismo tiempo que sus compañeros dicen de qué cuidado se trata. Por otro lado, se puede visualizar el video de la visita a la granja escuela (10 minutos aproximadamente); en dicho video, aparecen escenas de cuidado de animales y pueden identificarlas.

Otra actividad será, con la ayuda de flashcards (Anexo 2), una identificación de determinados cuidados en los animales.

En conclusión, se trata de que los niños sean conscientes de que hay que cuidar y respetar a los animales empezando por los que conocen de forma cercana, en su día a día.

Todas estas actividades planteadas son muy enriquecedoras y se están repasando objetivos y contenidos planteados en la lengua materna, teniendo en cuenta la perspectiva globalizadora de esta etapa y las necesidades personales de cada alumno.

6. Metodología.

En esta unidad se ha utilizado como recurso metodológico, los animales.

El cuento se ha empleado como hilo conductor de la unidad. El cual, a su vez contiene vocabulario que se trabaja a lo largo de toda la unidad didáctica.

Se han utilizado disfraces hechos con bolsas de basura, con las que se han representado animales para dramatizar (animales de la selva y de la granja) ya que al

disfrazarse es un juego simbólico⁵ importante en estas edades. El disfraz motiva y divierte a los niños.

Se ha ideado un cuento en el que aparecen tanto animales de granja como de la selva. Al finalizar, los niños se identifican con los animales disfrazándose y dramatizando el cuento. Reproducen el cuento que a la vez es grabado en video; después ellos lo ven y escuchan, sirviendo así de autoevaluación.

Hemos tenido en cuenta el nivel de la etapa adaptando objetivos, contenidos y actividades, con los de la lengua materna, que en nuestro caso es el español.

Los recursos utilizados son el juego, también las flashcards y los realia (animales reales y la visita a la granja escuela).

7. Materiales y recursos

Materiales:

- Personales: los profesores/as, el dueño de la granja escuela, padres y niños.
- Ambientales: granjas.
- Escolares: aulas, mascotas, casita de granja.

Recursos:

Existen dos tipos de recursos, los recursos aportados por las profesoras, los cuales en nuestra unidad didáctica son las flashcards, el video, las fotografías y los disfraces. Y los recursos aportados por los niños, fotografías y postales. Los recursos aportados por los niños que han sido previamente obtenidos de casa con la ayuda de las familias.

8. Organización espacio-temporal

Decoraremos la clase en torno al tema. *The English corner (El rincón de inglés)* se decorará también.

⁵ Juego simbólico “es una tendencia natural a la representación y simulación de vivencias experimentadas o inventadas”. (Romero y Gómez , 2008, p.39)

El primer día de la unidad didáctica, la clase de inglés estará intercalada con la de lengua española porque haremos la visita a la granja escuela y la explicación les será más sencilla de comprender e interpretar si se les explica en español junto con el inglés.

9. Desarrollo de la unidad

Al comienzo de cada una de las sesiones se va a nombrar el juego que se llevará a cabo. Vamos a enmarcar que, como bien se ha ido mencionando a lo largo de todo el trabajo, hay una gran variedad de tipos de juegos y su gran influencia en el desarrollo del niño. Asimismo se señala que el juguete u otros objetos lúdicos no son siempre imprescindibles en el juego infantil.

En cuanto respecta al cuento seleccionado sobre los animales, éste constituye el centro de interés y el hilo conductor para el desarrollo de la unidad, ya que tiene un carácter significativo para los niños y la posibilidad de utilizar sus peluches facilita su motivación e interés.

La historia tiene un nivel lingüístico muy simple, el vocabulario y las estructuras gramaticales utilizadas están adaptados al nivel curricular de la etapa de Educación Infantil.

La presentación del cuento se realizará en tres fases. La primera fase se llevará a cabo antes de presentar el cuento. En ella el profesor/a programa una visita a una granja escuela y se presentan los animales en inglés. En esta fase el niño comienza a familiarizarse con los mismos. Después, en la segunda fase, se realiza la presentación de la historia. En ella se hace uso de los cambios de voz y entonación, para una mayor facilidad de diferenciación e identificación de los animales existentes. Y por último, en la tercera fase, se hace una dramatización utilizando disfraces (adaptándolo al nivel).

En la siguiente tabla voy a indicar la estructura de la propuesta:

Tabla 4. Estructura de la propuesta

SEMANAS / SESIONES	PRIMERA SEMANA	SEGUNDA SEMANA	TERCERA SEMANA	CUARTA SEMANA
1º sesión:	Visita a la granja escuela	Canción: Old MacDonald	Película/Videojuego/ Cuento	Representación del cuento
2º sesión:	Cuento	Collage	Tema transversal	Art & Craft

Cabe destacar que la unidad didáctica programada consiste en llevar a cabo la adquisición de un nuevo vocabulario sobre los animales en inglés.

Previo al desarrollo y aplicación de la unidad didáctica, en clase ya se han trabajado los verbos y el vocabulario en inglés relacionado con el tema de los animales, de esta manera se recupera lo ya trabajado en sesiones anteriores.

PRIMERA SEMANA: PRIMERA SESIÓN

El juego llevado a cabo en esta sesión consiste en adivinar lo que comen los animales de la granja.

Las actividades que he planteado van encaminadas a familiarizar a los niños/as con el tópico (*the animals*) centrándome en los animales domésticos (*domestic animals*).

Comenzaremos con la visita de toda la clase a la granja escuela de Tobed, pueblo de la provincia de Zaragoza. En esta visita la profesora motiva a los alumnos presentándoles los animales más comunes: *pig, duck, horse, dog, cat, hen* y *sheep*, entre otros, al mismo tiempo que se describen de una forma simple en inglés: *This is a pig. It is big and fat.*

En la granja escuela el juego que realizaremos será utilizar cinco cajas, en las cuales cada una de ellas tendrá de contenido un tipo de alimento que comen cinco tipos de animales de la granja, como por ejemplo hierba (*grass*), maíz (*corn*) y zanahoria (*carrot*). Los alumnos/as por equipos tendrán que saber unir el respectivo alimento con el animal. Una vez conseguido, el maestro/a dirá en inglés el animal y el alimento, por ejemplo *The cow eats grass* o *The rabbit eats carrots*, y los niños y niñas tendrán que repetir la frase dicha por el maestro/a y si fuera necesario, el maestro la volvería a repetir a la vez que los alumnos. Los alumnos ya tienen adquiridos los verbos en inglés como bien se ha especificado anteriormente.

Por lo que esta excursión la considero una manera buena de introducirles en el tópico de una forma directa, ya que ellos mismos lo viven de una forma cercana, tocando y escuchando los diferentes animales dadas las diferentes características que tienen cada uno de ellos.

Esta visita a la granja escuela será grabada, puesto que para las posteriores actividades es necesario.

PRIMERA SEMANA: SEGUNDA SESIÓN

En esta sesión, el juego trabajado es el juego *Point to...*

Se comienza la sesión con la presentación de la primera parte del cuento titulado *Where are my friends?* (Anexo 3). A través del cuento se les presentan los animales de la unidad.

El cuento narra la breve historia de un cerdo que decide ir en busca de sus amigos ya que se siente muy solo, y una vez encontrados sus amigos, el cerdo quiere formar un circo. Los recorridos que lleva a cabo a lo largo de la historia, son por una granja, donde conoce a sus amigos de la granja: *the cow, the horse, the pig, the duck, the hen, the sheep and the rabbit*. Por último, el cerdo pasará por la selva.

En la lectura del cuento el maestro/a juega con cambios de voz para que los niños/as puedan diferenciar e identificar los sonidos, nombres y acciones.

En esta sesión vamos a llevar a cabo el juego de *Point to...* (Anexo 4) con este juego el maestro/a realiza juegos de respuesta física con la ayuda de flashcards. Las frases que

seguiríamos para la realización de dicho juego serían por ejemplo *Point to the pig! Point to the rabbit! Point to the cow!* a continuación los niños señalan el animal que corresponde.

SEGUNDA SEMANA: PRIMERA SESIÓN

En esta sesión vamos a trabajar con el movimiento y la acción. El juego consiste en la adquisición de los conceptos *Here* y *There*.

Continuamos la unidad didáctica con una canción llamada *Old MacDonald Had a Farm* (Anexo 5), basada en animales de granja. El video se extrae de la página web de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=9EQjDEpzSU8>

Con esta canción vamos a aprender los conceptos de aquí y allí. En la segunda parte de la canción cuando imitamos los sonidos, nos indica *quack quack here* or *quack quack (cua cua aquí o cua cua allí)*. El juego escogido para trabajar dichos conceptos consistirá en que con la canción se remarcarán las palabras *Here* y *There*.

Cada vez que suene la palabra *Here* nos tendremos que quedar quietos en el sitio y cuando se oiga la palabra *There* saldremos todos corriendo hacia un punto en concreto de la clase diferente al que estábamos y nos quedaremos quietos.

Como dato a destacar, esta actividad se podrá realizar sin ningún problema porque anteriormente en otros cursos inferiores ya hemos trabajado el concepto de *aquí* y *allí* con otros ejercicios.

Para finalizar con esta sesión, la actividad que llevaremos a cabo para desarrollar el método TPR, consistirá en la repartición de imágenes de patos, vacas y perros en un tamaño mayor que A4 y plastificadas por todo el aula. Los niños mientras suena la canción tienen que bailar y moverse por el aula sin pisar las fotos y en cuanto se pare la música, la profesora dirá *Jump on the dog!* o *Jump on the duck!* haciendo que los niños salten encima de las imágenes que correspondan con la indicación de la maestra.

SEGUNDA SEMANA: SEGUNDA SESIÓN

El juego realizado en esta sesión se centra en la creatividad con la realización de un *collage*⁶.

En esta sesión se visualizará el video realizado en la granja escuela en la primera sesión. Dicha visualización se realizará sin sonido ya que los niños presentan oralmente los diferentes animales.

La docente planteará preguntas para que el alumno pueda identificar el animal que es y segundo señalar alguna de sus características (sonido que emite, tamaño o color).

De esta manera se trabaja de forma oral el vocabulario específico del tema que previamente hemos seleccionado.

Posteriormente el grupo clase realizara un *collage* con las imágenes de periódicos o revistas o internet que previamente han traído de sus casas sobre animales (Anexo 6), utilizando témperas y otros materiales, se escribirá el nombre de cada animal en inglés asociándolo con su imagen.

TERCERA SEMANA: PRIMERA SESIÓN

En esta sesión el juego tiene relación con las nuevas tecnologías. Es un videojuego llamado *Disney's Animated Storybook: The Lion King*

Tras haber aprendido los animales de granja se continuará con el conocimiento de los que no pertenecen habitualmente a su entorno, como son los animales salvajes (*wild animals*).

La actividad que planteamos para una motivación, es la proyección de un video relativo a la vida de los animales en la selva.

En primer lugar se proyectará *The lion King*. En dicha película se cuenta la historia sobre una manada de leones, en la cual el padre fallece y el hijo se queda como heredero enfrentándose a su malvado tío por el trono de Rey de la Selva.

⁶ Collage: “técnica pictórica consistente en pegar sobre lienzo o tabla materiales diversos”. (Acep.1) (Real Academia Española, 2001)

Tras el vídeo, se jugará al videojuego para ordenador, llamado *Disney's Animated Storybook: The Lion King* (Anexo 7). El videojuego se proyectará en la pantalla táctil del aula, donde interactuaremos todos juntos. El videojuego consta de tres mini videojuegos que se manejan solo con el ratón o con el dedo. En el primero, *juego del salto*, Simba, el hijo, tiene que sorprender a Zazú, su amigo. Se tiene que hacer clic sobre Simba para que éste vaya hacia Zazú y cuando Zazú se dé la vuelta, hay que dar un clic rápido para que Simba se esconda. En el segundo, llamado *juego de las estrellas*, se tiene que clicar en las estrellas parpadeantes para conseguir formar una constelación y una vez formada la constelación se crea la imagen de uno de los personajes del vídeo. Por último, en el tercero, llamado *juego de Timón*, se tiene que clicar en los bichos para capturarlos y poder preparar un bocadillo para Timón, amigo de Simba.

Se continuará con la presentación de la segunda parte del cuento. En esta parte de la historia los protagonistas del cuento llegan a la selva, donde conocen a animales salvajes, que se convierten en sus nuevos amigos los cuales son *the lion, the giraffe, the parrot y the snake* (Anexo 8).

TERCERA SEMANA: SEGUNDA SESIÓN

En esta sesión el juego que se realiza conlleva un juguete, un peluche, con el cual representan cuidados que tienen que realizar en su día a día con animales reales.

A lo largo de esta semana vamos a trabajar el tema transversal *Educación Ambiental*.

Los alumnos tienen que traer su peluche como si fuese su mascota a clase. Puede que alguno de nuestros alumnos no tengan peluche, sin embargo, esta situación no deriva a ningún problema puesto que se pueden poner en parejas o en grupos con niños/as que sí hayan traído alguno.

El juego pensado, consiste en que el maestro/a con ayuda de flashcards dirá ejemplos en inglés de cuidados que existen hacia los animales y los niños tendrán que imitarlos con sus respectivos peluches. Este juego llevado a cabo es un juego de imitación. De esta manera les damos a los niños consejos sobre el cuidado hacia los animales.

Los niños dramatizan lo que indican la maestra o el resto de sus compañeros: *Don't beat the animals!, Feed your cat!, Clean your pet! y Love the animals!*

CUARTA SEMANA: PRIMERA SESIÓN

El juego trata sobre dramatizar y representar disfrazados los animales que aparecen en el cuento trabajado en la unidad didáctica.

En esta sesión y como terminación de la unidad, se les propone elaborar el cuento interpretándolo y dramatizándolo por ellos mismos. El maestro/a, con el previo consentimiento de los padres, grabará a los niños.

Los niños se disfrazarán con bolsas de basura de cada uno de los animales que aparecen a lo largo de todo el cuento.

El nivel de dificultad de esta actividad es un poco elevado, ya que a los niños les sería muy costoso el memorizar el argumento en inglés, por lo que la idea para adaptarlo es que el maestro/a va leyendo el cuento y en el momento que el niño/a oye o identifica el nombre del animal que representa sale al centro de la clase y lo imita.

CUARTA SEMANA: SEGUNDA SESIÓN

El último juego que se realiza en la última sesión de nuestra unidad didáctica, está relacionado con el *arts and crafts*⁷.

Esta sesión, es la última. Nos servirá para evaluar los conocimientos que han adquirido nuestros alumnos y alumnas y si están adecuados a los objetivos inicialmente propuestos.

La evaluación de esta unidad se realizará desde los enfoques, valoración de los conocimientos adquiridos por nuestros alumnos y examen de nuestra labor docente (autoevaluación).

Utilizaremos el espacio común del centro escolar y los elementos que en él se encuentran (corchos, puertas de las aulas y un banco de descanso) para exponer las producciones que se han elaborado en el desarrollo de esta unidad.

La distribución de los espacios se hará en tres zonas diferenciadas teniendo en cuenta los objetivos y los contenidos programados en esta unidad.

⁷ *Arts and crafts* son manualidades para niños y niñas en inglés.

La zona de las puertas de las aulas se formará con papel continuo. En ellas se mostrarán imágenes de animales salvajes (*wild animals*) y de animales domésticos (*domestic animals*) asociadas con su nombre en inglés.

En el banco de descanso, contando con la colaboración de las familias, se expondrán figuras de animales que traigan a clase. Cada uno de ellos tendrá una etiqueta identificativa con su nombre y una característica (color, tamaño, patas entre otras).

Y por último, en los corchos de la zona central, expondremos los trabajos que han realizado en papel, donde de forma libre han representado a través de dibujos y expresión escrita los conocimientos que han adquirido durante la aplicación en el aula de la unidad didáctica que hemos programado.

10. Evaluación de la unidad

La evaluación nos va a facilitar información acerca de la adecuación y calidad de la intervención.

Nuestra evaluación de la práctica docente será directa y de observación. Ésta observación ayuda al educador o educadora recoger información ya sea de las diferentes características de los niños y niñas como de los diferentes elementos implicados en la intervención educativa.

La evaluación de las capacidades de los alumnos será *sumativa*⁸. Elaboramos una lista de control (Anexo 9), en la cual se recogen todas las conductas que el educador o educadora considera más relevantes a lo largo del proceso de aprendizaje realizado en la unidad didáctica.

⁸ Evaluación sumativa: “sirve para tener conciencia de los progresos del alumnado, de su grado de aprendizaje o bien de sus dificultades” (Romero y Gómez, 2008, p.79).

7. CONCLUSIÓN

Con la revisión teórica llevada a cabo en este trabajo de Fin de Grado, he querido resaltar y justificar la importancia del juego en los niños y niñas de Educación Infantil, centrándome especialmente en la adquisición del inglés como lengua extranjera.

Citando a Jean Piaget (1956) con su teoría *piagetiana*, “el juego forma parte de la inteligencia del niño porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad” (Piaget, citado en Romero y Gómez, 2008, p.20)

A través de las propias acciones, los niños adquieren conocimientos nuevos y los interiorizan. Por ello, el juego como metodología en el aula es un recurso educativo fundamental y básico, ya que no hay diferencia entre jugar y aprender, es más, en el juego los niños y niñas aprenden con una gran facilidad porque están interesados en adquirir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se brindan con placer.

Considero que el educador o la educadora debe aprovechar esta fuente de actividad natural como recurso didáctico en el aula ya que el juego favorece cada uno de los diferentes aprendizajes y en concreto la adquisición de una lengua extranjera. Por ello queda justificado el interés y utilidad que tiene lo expuesto en este TFG para nuestra futura labor docente.

Es necesario programar inicialmente los objetivos que queremos lograr con el desarrollo de este proyecto, desde una perspectiva generalizada y otra más concreta. Los objetivos generales programados nos servirán para elaborar una propuesta docente basada en el juego, conocer su significado y cómo influye en los niños.

Haciendo referencia al primero de nuestros objetivos específicos del Trabajo de Fin de Grado, *demostrar que el juego es una técnica eficaz para ayudar en el proceso enseñanza-aprendizaje*, se puede afirmar que la capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego. Además, todos los aprendizajes adquiridos que niño y niña realizan cuando juegan, serán trasladados después a futuras etapas.

En cuanto al segundo objetivo específico marcado, *mostrar la utilidad que supone adquirir el conocimiento de una lengua extranjera en edades tempranas*, llegamos a la conclusión de que el alumnado de estas primeras edades posee unas características, que favorecen una adquisición rápida y totalmente natural de una lengua extranjera ya que

aún conservan muchas de las técnicas que han utilizado para aprender su lengua materna.

Y por último, respecto al tercer objetivo específico, *conocer las metodologías y recursos para enseñar en el aula*, se debe tener un conocimiento previo de las diferentes metodologías y de los recursos que se pueden utilizar y llevar a cabo en el aula, conociendo las características de los alumnos, para ofrecer así un resultado placentero.

Este proyecto se debe enmarcar en un marco legislativo, ya que el currículo de la etapa de Educación Infantil viene determinado en la LOMCE, por ello debemos tener en cuenta las directrices marcadas en el BOE respecto a la introducción del inglés en esta etapa educativa.

De igual forma es necesario establecer un planteamiento teórico para introducir el juego como metodología de la intervención educativa dentro del currículo de la etapa de Educación Infantil. Por ello en este trabajo se hace alusión a las diferentes metodologías que hacen referencia a la comprensión y expresión oral para trabajar la adquisición de una lengua extranjera dentro del aula. Existen una gran variedad de métodos, pero teniendo en cuenta las actividades y la etapa a la que va dirigido (segundo ciclo de Educación Infantil) se ha presentado exclusivamente dos métodos, el *Total Physical Response* (TPR) y el *Communicative Language Teaching* (CLT).

El método *Total Physical Response* (TPR) se basa en la utilización de la actividad física como una forma fundamental en el aprendizaje de una lengua extranjera, mediante canciones, juegos y órdenes, dando opción a que los alumnos y alumnas profundicen y enlacen cada una de las expresiones y palabras con el respectivo movimiento o acto llevado a cabo, y siempre con una repetición y motivación por parte del alumno/a y maestro/a. Esta metodología ha servido como complemento a la metodología *Communicative Language Teaching*.

El método *Communicative Language Teaching* (CLT) nos ha servido de hilo conductor de las actividades ya que ha habido una interacción oral directa entre el maestro o maestra con el alumno/a. Esta metodología da importancia a la adquisición de una lengua extranjera en un proceso comunicativo. Además el enfoque comunicativo se aplica a través de las *tasks*, un formato muy enriquecedor para los niños y niñas.

Otro de los aspectos trabajados en este proyecto es el análisis teórico sobre el *juego*: definición, características, clasificación y su funcionalidad en el ámbito escolar. Por ello se ha descrito su utilización dentro del aula, el papel que debe desempeñar el educador y ventajas e inconvenientes en su aplicación.

Tras mostrar los diferentes puntos tratados inicialmente se plantea la propuesta de innovación docente *Adquisición de una lengua extranjera a través del juego*.

Esta propuesta de innovación se enmarca dentro de un marco teórico, describiendo las diferentes metodologías utilizadas en la programación de las actividades de la Unidad Didáctica y contextualizándolo en un centro escolar y en un aula de 3º de Educación Infantil.

El objetivo final de la programación de esta Unidad Didáctica *The Animals* es que los alumnos adquieran conocimientos en inglés de una manera lúdica y motivadora.

El diseño de esta unidad ha resultado muy enriquecedor ya que me ha servido para valorar la importancia del juego en la vida de los niños y su utilidad en nuestra labor docente en el aula, en especial en la etapa de Educación Infantil.

Sin embargo el planteamiento del sistema educativo actual no favorece en ocasiones la utilización de metodologías más activas e innovadoras en el aula. Las limitaciones respecto al tiempo, los recursos materiales y personales y la colaboración de las familias en el aprendizaje de sus hijos, nos puede obstaculizar el desarrollo de actividades propuestas en nuestra programación.

Como conclusión final y teniendo en cuenta lo anteriormente desarrollado en este trabajo he querido demostrar que la escuela es el ámbito ideal para que el juego se plantee no sólo como un pasatiempo sino que es un gran potencial para educar siendo una estrategia de aprendizaje muy importante para la adquisición de una lengua extranjera en el aula, ya que cada vez es más importante la enseñanza de lenguas extranjeras en estas edades que les servirá de gran ayuda en ciclos siguientes y les dotará de un alto nivel lingüístico, que favorecerá su vida futura.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baqués, M. (2000). *600 juegos para Educación Infantil*. Barcelona: CEAC
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea S.A ediciones.
- Boletín Oficial del Estado. Código de Educación Infantil y Primaria. 2016. https://www.boe.es/legislacion/codigos/codigo.php?id=195_Codigo_de_Educacion_infantil_y_primaria&modo=1
- Brown, S. (2010). *¡A jugar! La forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma*. Barcelona: Urano.
- Bygate, M., Skehan, P. y Swain, M. (2001). *Researching pedagogic tasks: Second language learning, teaching and testing*. London, UK: Longman.
- Canción sobre animales de granja (Old MacDonald had a farm. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=9EQjDEpzSU8>
- Cant, A. y Charrington, M. (1997). *Fun Time*. Oxford: Heinemann.
- Diccionario de la lengua española. Real Academia Española. Vigésima segunda edición (2001).
- El papel del educador en la clase de educación infantil. Consultado el 09 de mayo de 2018. Recuperado de <http://actividadesinfantil.com/archives/4172>.
- Ellis, R. (2003). *Task-based Language Learning and Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Enfoques teóricos para la adquisición de una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa. Consultado el 11 de abril de 2018. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982014000100018
- García González, F. (1994). *Cómo elaborar unidades didácticas en la Educación Infantil*. Madrid: Escuela española Ediciones S.A.
- Garvey, C. (1985). *El juego Infantil*. Madrid: Ediciones Morata S.A.
- Guitart, R. (1999). *Jugar y divertirse sin excluir. Recopilación de juegos no competitivos*. Barcelona: Graó.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza
- Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo. Boletín Oficial del Estado, núm. 238, de 4 de octubre de 1990.

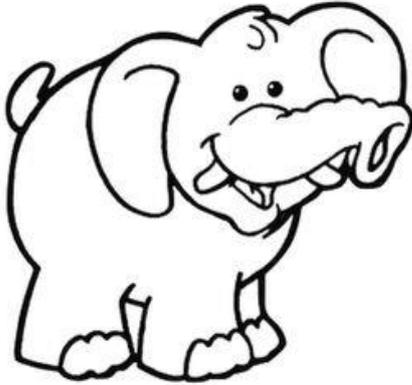
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 4 de mayo de 2006, núm.106, p.17167. Consultado el 10 de abril de 2018. Recuperado de <https://www.boe.es/boe/dias/2006/05/04/pdfs/A17158-17207.pdf>
- Ley Orgánica 1/1990, de 6 de septiembre, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 9 de septiembre de 1991, núm. 216, p.29718. Consultado el 10 de abril de 2018. Recuperado de <https://www.boe.es/boe/dias/1991/09/09/pdfs/A29716-29726.pdf>
- Lightbown, P.M. y Spada, N. (4º Ed.) (2013). *How languages are learned*. Oxford: Oxford University Press.
- Littlewood, A. y Jeffery, P. (2007). *Twister*. Madrid: Santillana.
- Martínez, E. (1983). *El juego infantil. Análisis y aplicación escolar*. Zaragoza: ICE Universidad de Zaragoza.
- Moyles, J.R (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Ediciones Morata.
- Mchugh, M. y Maidment, S. (1993). *Fanfare*. Oxford: Oxford University Press.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Valencia: Ediciones Aljibe, S.L.
- Morón, M.C. (2010). Equipamiento y recursos materiales y curriculares en el 2º ciclo de Educación Infantil. *Temas para la educación*, 11, 1-5.
- Muñoz, C. (2000). *Segundas lenguas: Adquisición en el aula*. Barcelona: Ariel Lingüística, S.A
- Orden de 28 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA nº43, 14 de abril de 2008).*
- Piaget, J. (1984). *Psicología del niño*. Madrid: Morata S.A
- Pino, M. y Rodríguez, B. (2006). Análisis de los principios metodológicos que fundamentan la enseñanza del inglés como segunda lengua en educación infantil. Consultado el 21 de mayo de 2018. Recuperado de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:20170&dsID=analisis_principios.pdf
- R.B.A. Proyectos Editoriales, S.A. (1990). *English Junior. Para aprender inglés jugando*. Barcelona: Planeta De Agostini.
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil. (BOE nº4, 4 de enero de 2007)*

- Richards, J.C. y Rodgers, T.S. (2012). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Romero, V. y Gómez, M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar.
- Ruiz, B. (16 de febrero de 2015). La importancia de aprender inglés desde pequeños. ABC. Recuperado de <http://ingles360.abc.es/abc-news/la-importancia-de-aprender-ingles-desde-pequeno/>
- Temas transversales. Consultado el 07 de mayo de 2018. Recuperado de <http://actividadesinfantil.com/archives/2583>
- Tomas, L. y Gil, V. (2000). *Teddys Train*. Oxford: Oxford University Press.
- Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Barcelona: Paidós.
- Vygotsky, L. (1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

9. ANEXOS

ANEXO 1

Elefante



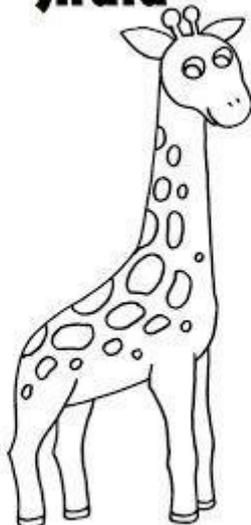
Elephant

Tigre



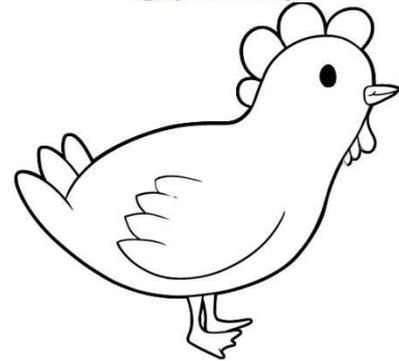
Tiger

Jirafa



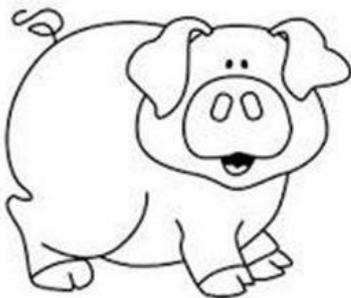
Giraff

Gallina



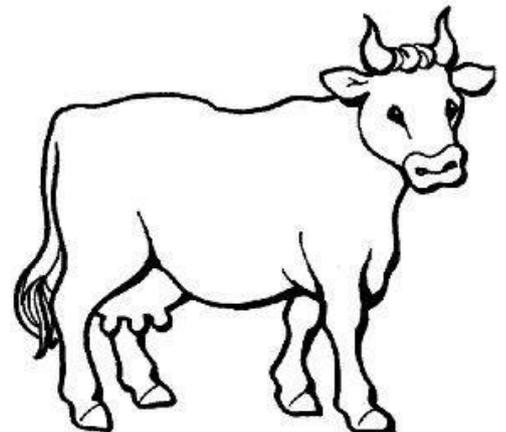
Chicken

Puerquito



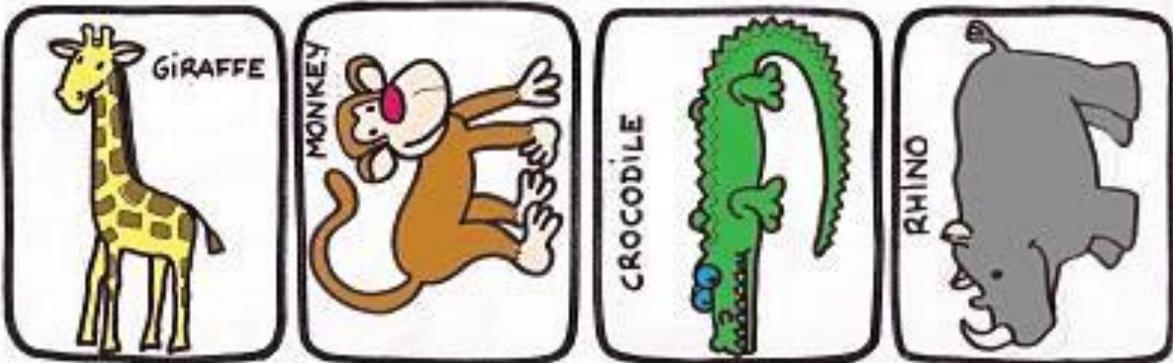
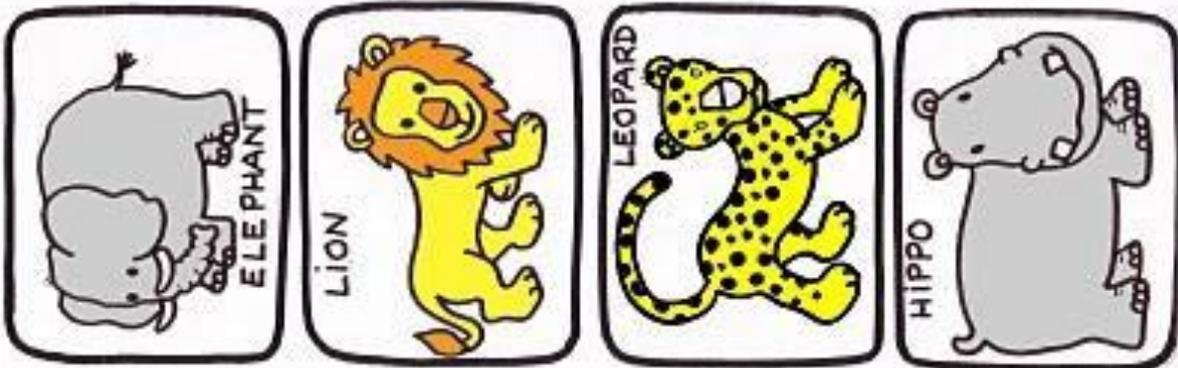
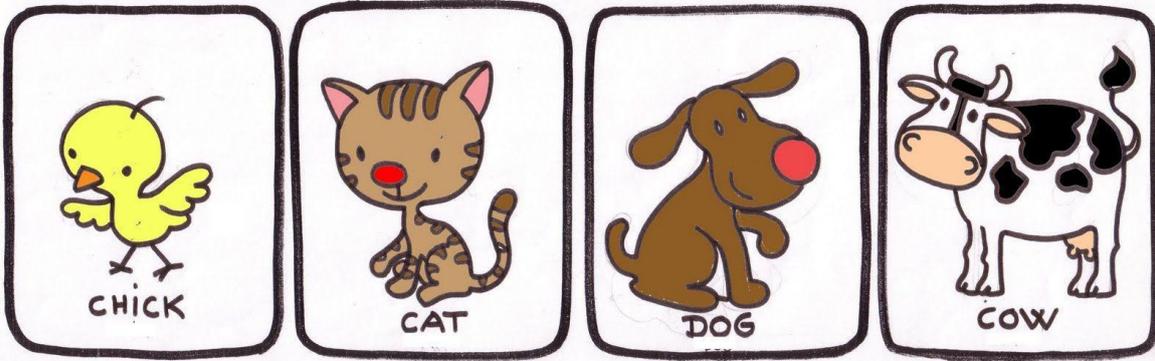
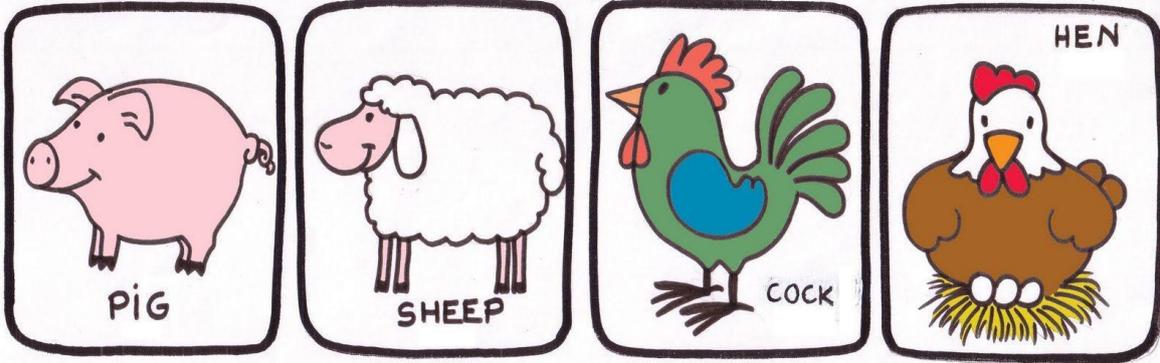
Pig

Vaca



Cow

ANEXO 2



FEED HIM

**BE KIND TO
SOMETHING/SOMEBODY**

KISS THE ANIMAL

GIVE HIM WATER

CARESS THE ANIMAL

ANEXO 3

Where are my friends?

Pig: Hello! I'm the pig! How are you?

I'm very sad! Because I cannot find my friends.

Look there! I can see a farm!

Look! This is the cat. How are you?

Cat: Hello!

Pig: Hello! What's your name?

Rabbit: I'm the rabbit.

Pig: this is the cow

Pig: this is the sheep

Pig: this is the hen

Pig: this is the dog.

Pig: this is the horse

Pig: Do you want to be my friends? Come with me and look for more friends. I want to form a circus.

Pig: Are you ready? Come on friends, we are going to look for more animals

ANEXO 4



ANEXO 5

SONG

Old Mac Donald had a farm,
E-I-E-I-O
And on his farm he had some ducks,
E-I-E-I-O
With a quack, quack, here,
And a quack, quack, there,
Here a quack, there a quack,
Everywhere a quack, quack,
Old Mac Donald had a farm,
E-I-E-I-O
Old Mac Donald had a farm,
E-I-E-I-O
And on his farm he had some cows,
E-I-E-I-O
With a moo, moo here,
And a moo, moo there,
Here a moo, there a moo,
Everywhere a moo, moo,
Old Mac Donald had a farm,
E-I-E-I-O
Old Mac Donald had a farm,
E-I-E-I-O
And on his farm he had some dogs,
E-I-E-I-O
With a woof, woof here,
And a woof, woof there,
Here a woof, there a woof,
Everywhere a woof, woof,
Old Mac Donald had a farm,
E-I-E-I-O

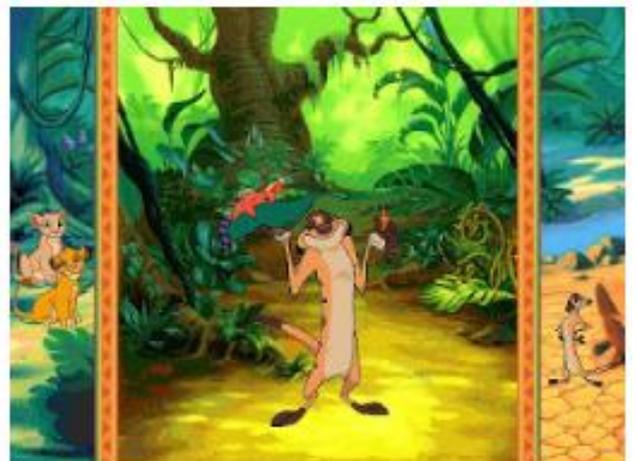
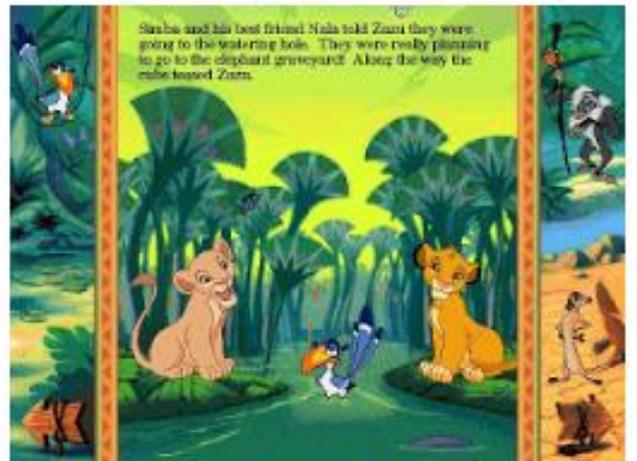
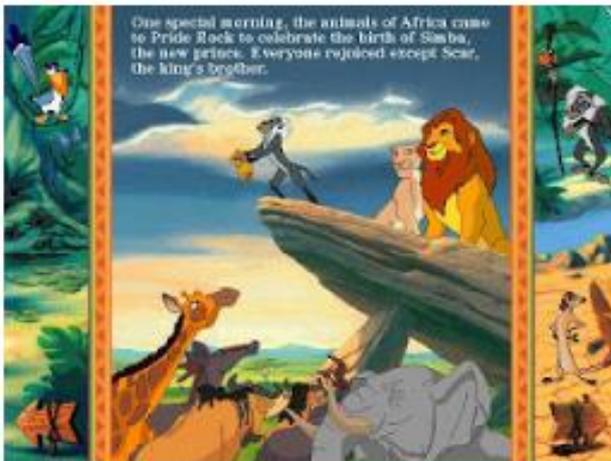
CANCIÓN

El viejo de Mac Donald tenía una granja
I AI I AI O
Y en la granja había patos
I AI I AI O
Con un cuac cuac aquí
Y un cuac cuac ahí
Cuac aquí, cuac ahí
Por todos lados cuac cuac
El viejo de Mac Donald tenía una granja
I AI I AI O
El viejo de Mac Donald tenía una granja
I AI I AI O
Y en la granja había vacas
I AI I AI O
Con un muu muu aquí
Y un muu muu ahí
Muu aquí, muu ahí
Por todos lados muu muu
El viejo de Mac Donald tenía una granja
I AI I AI O
El viejo de Mac Donald tenía una granja
I AI I AI O
Y en la granja había perros
I AI I AI O
Con un guau guau aquí
Y un guau guau ahí
Guau aquí, guau ahí
Por todos lados guau guau
El viejo de Mac Donald tenía una granja
I AI I AI O

ANEXO 6



ANEXO 7



ANEXO 8

Pig: Hello! Who are you? I'm the pig and these are my friends.

Monkey: I'm the brown monkey.

This is my friend the worm. How are you?

I've got these friends!

The big elephant, the red parrot, the lion, the yellow giraffe, the tiger...

A continuación el cerdo les propone formar un circo.

Pig: Come with us and form a Circus!

All the animals say: Oh yes! Oh yes!

Al final todos los animales actúan en el circo.

The giraffe: Welcome to our circus!

ANEXO 9

Fecha.....		
Nombre.....	Edad.....	
Observador.....	Lugar.....	
- Elige con facilidad el juego	SÍ	A VECES NO
- Se implica en las actividades propias del juego	SÍ	A VECES NO
- Se muestra amistoso en su trato con los demás	SÍ	A VECES NO
- Presta atención a las explicaciones	SÍ	A VECES NO
- Respeto las pautas organizativas de la clase	SÍ	A VECES NO
- Respeto el material proporcionado	SÍ	A VECES NO
- Reconoce los elementos expuestos en las diferentes situaciones	SÍ	A VECES NO
- Entiende la lengua extranjera	SÍ	A VECES NO
- Realiza preguntas al maestro/a	SÍ	A VECES NO