



GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN
PRIMARIA
2020/2021

EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO DE
INGLÉS A TRAVÉS DEL JUEGO, EN EDADES
TEMPRANAS

LEARNING ENGLISH VOCABULARY USING
GAMES, AT AN EARLY AGE

Autor: Elena Saralegui Landa
Director: Enrique Philip

Fecha: 25/02/2021

INDICE

1.- Resumen	pág. 4
2.- Introducción.....	pág. 5
3.- Objetivos	pág. 7
4.- Marco Teórico	pág. 7
4.1. <i>Aprendizaje de una segunda lengua a lo largo de la historia....</i>	pág. 7'
4.2. <i>La importancia de empezar el aprendizaje de una segunda lengua desde una edad temprana.</i>	pág. 9
4.3. <i>Los beneficios de incluir el juego en el aprendizaje de una segunda lengua.</i>	pág. 10
4.4. <i>Factores que han de tenerse en cuenta a lo largo del proceso de adquisición de una segunda lengua.....</i>	pág. 12
4.5. <i>Aspectos a considerar durante el proceso de aprendizaje.....</i>	pág. 13
5.- Justificación.....	pág. 15
5.1. <i>Aprendizaje de una segunda lengua.....</i>	pág. 15
5.2. <i>Adquisición de vocabulario.</i>	pág.15
5.3. <i>El juego, una buena herramienta para la adquisición del vocabulario y para establecer relaciones sociales.....</i>	pág. 16
6.- Propuesta Didáctica: Juegos.....	pág. 18
6.1. <i>Dominó.....</i>	pág. 20
6.2. <i>Memory game</i>	pág. 23
6.3. <i>Zapatilla por detrás</i>	pág. 26
6.4. <i>Sopa de letras.....</i>	pág. 27
6.5. <i>Pañuelito.....</i>	pág. 28
6.6. <i>¿Quién soy?.....</i>	pág. 30
6.7. <i>Elige el aro</i>	pág. 31

6.8. <i>Pínchame</i>	pág. 33
6.9. <i>Do you know?</i>	pág. 34
6.10. <i>¿Qué hago?</i>	pág. 35
7.- Evaluación.....	pág. 36
8.- Conclusión	pág. 37
9.- Referencias Bibliográficas.....	pág. 39
10.- Anexos	pág. 41

1.- Resumen:

La enseñanza del inglés ha ido pasando por un sin fin de métodos a lo largo de los siglos: el tradicional, el directo, etc. Tras el estudio de varios de ellos, se ha llegado a la conclusión de que el método ideal es aquel que favorece la comunicación. Para favorecer la comunicación se necesitará crear un ambiente donde el alumnado se sienta cómodo y motivado, con el fin de que el aprendizaje sea significativo y duradero. Por otro lado, varios autores afirman que es muy importante empezar a enseñar una segunda lengua desde una edad muy temprana para que ésta se adquiera con más facilidad. Si aunamos comunicación, motivación y temprana edad, un recurso que no puede fallar es el juego. Por ese motivo el presente documento tiene como objetivo demostrar la conveniencia de utilizar el juego para facilitar la adquisición del vocabulario que permita una comunicación en una segunda lengua, así como proponer diez juegos que favorezcan la adquisición del vocabulario de una segunda lengua, en este caso inglés, en el primer ciclo de la primera etapa de Educación Primaria. Palabras clave: Juego, vocabulario, edad temprana, inglés.

Abstract:

Teaching English has gone through endless methods over the centuries: traditional, direct, etc. After having studied several of these methods we can conclude that the best one is the one that facilitates communication.

To make communication easier you need to develop an atmosphere where the pupils feel comfortable and motivated, with the aim of a meaningful and long term learning process. On the other hand, several authors claim that it is important to start to teach a second language in the early years so it can be learnt more easily. If we put together communication, motivation, and early age, one resource that cannot be missed is "games". It is for this reason that the objective of this document is to prove the convenience of using games to facilitate the acquisition of vocabulary that allows communication in a second language, as well as proposing ten different games that will enrich second language acquisition, in this case English, in the first years of elementary school.

Key words: Game, vocabulary, early age, English.

2.- Introducción

El motivo de desarrollar este trabajo es considerar la importancia que tiene el conocer una segunda lengua, y el aprenderla en una edad temprana mediante el juego.

El periodo sensitivo para la adquisición de una segunda lengua está antes de los 12 años. Esta teoría está apoyada por Lenneber (1975), lingüístico y neurólogo que basa sus argumentos en cuestiones fisiológicas, y Piaget (1961) que coincide en que de los doce años en adelante el cerebro está menos habilitado para el aprendizaje de un segundo idioma. Por esto, si una persona comienza a aprender un idioma desde su infancia, es muy probable que lo adquiera con facilidad, Por lo tanto, resulta directamente proporcional la condición de que cuanto mayor sea el individuo, más difícil le resultará aprender un nuevo idioma.

Al mismo tiempo, se expondrá lo útil que resulta aprender el vocabulario de una lengua y lo que puede beneficiar en un futuro al discente en el ámbito académico. Según Richards & Renandya (2002) “el vocabulario es el componente fundamental para adquirir la competencia lingüística, además de proveer la base en cuanto a la comunicación, lectura, escritura y audición de una determinada lengua”. Además, como docentes debemos considerar que las palabras que van a aprender en un segundo idioma primero tienen que conocer su significado en su lengua materna y sentirse cómodos con ellas, de lo contrario el aprendizaje no podrá ser completo.

Tradicionalmente, los métodos que se han empleado para enseñar una segunda lengua se han centrado en el uso de libros y fichas, lo que indudablemente hace que los discentes estén poco motivados por la monotonía, tanto del material como de la dinámica de aprendizaje – lectura y memorización.

Para los docentes de lengua extranjera no es fácil captar la atención de sus alumnos y pretender una comunicación fluida con ellos en una lengua que no

sea la materna. Además partimos de que su medio de comunicación habitual entre ellos es la lengua materna, por lo que no les sale naturalmente otro tipo de comunicación. Es por esto que pedirles este cambio resulte especialmente laborioso. Como a estas edades el juego “tienta” mucho, considero que puede ser un buen aliado para conseguir este objetivo de comunicación en lengua extranjera, de una forma menos “laboriosa”.

Por estos motivos, se ha planteado el objetivo de integrar el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua para tratar que la enseñanza del inglés sea más natural, los alumnos se encuentren más motivados y el aprendizaje se haga de forma divertida.

Así mismo hay una serie de factores que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se tienen que tener en cuenta a la hora de plantear los objetivos como por ejemplo: factores ambientales, donde se tiene en cuenta el contexto del aprendizaje y la similitud entre la lengua materna y la segunda lengua, factores relacionados con el docente: dependiendo de si el profesor es nativo o no, aportará una serie de ventajas o desventajas al alumnado y, por supuesto, hay que tener en cuenta los factores individuales, las dificultades concretas que pueden surgir a un alumno a la hora de aprender una segunda lengua, y la edad a la que se empieza a aprender dicho idioma que es uno de los elementos más significativos.

Y, por supuesto, a lo largo de todo el trabajo se hablará también de la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño y cómo se puede aplicar en clase para que el aprendizaje resulte significativo. Además, se expondrán diferentes teorías que muestran que desde tiempos inmemorables existe el juego, ya que es una característica intrínseca del ser humano. Desde una edad muy temprana los bebés usan el juego para lograr tanto una comunicación entre iguales como una con gente adulta. También *a través del juego se puede lograr que los individuos desarrollen funciones cognitivas, sociales, emocionales, psicomotrices y en el*

proceso de la personalidad, de forma que disfrutan del proceso (Fernández, Y., Ortiz, M., Serra, S., 2015)

A lo largo de este trabajo, se plantearán unos juegos que están pensados para individuos que se encuentren en la primera etapa del primer ciclo de Primaria, es decir, entre los 5 y 7 años.

La mayoría de las actividades están pensadas para que se realicen en grupos, aunque el número de miembros por grupo variará en función de la actividad: se contemplarán desde parejas, grupos de tres o cuatro personas, hasta un único grupo donde participe toda la clase. También propondremos alguno en el que, aunque participe toda la clase, la responsabilidad de la respuesta será individual. El entorno donde se desarrollen las actividades será en la escuela y la mayoría de ellas se harán dentro del aula, aunque también podrían desarrollarse fuera de la misma.

3.- Objetivos

- Favorecer la competencia social y comunicativa.
- Promover la participación de los alumnos
- Ofrecer un material que resulte divertido e interesante.
- Facilitar la utilización del lenguaje tanto dentro como fuera del aula.
- Fomentar la competencia sana y aprender a ganar y perder.

4.- Marco teórico

4.1 Aprendizaje de una segunda lengua a lo largo de la historia

Durante los siglos XV y XVI aparece el movimiento llamado Humanismo. Éste tuvo un gran vínculo con la educación ya que supuso una gran revolución a nivel pedagógico al provocar cambios en las actitudes de la Educación. Uno de los Humanistas que se dedicó a reflexionar sobre la enseñanza de las lenguas fue

Pedro Simón Abril (1530-1594). Mostraba en una de sus obras *“Apuntamientos de cómo se deben formar las doctrinas y la manera de enseñarlas”* sus principales ideas pedagógicas, como, por ejemplo: la enseñanza del uso correcto de la lengua y la gramática. Además, destacó algún error en la enseñanza como enseñar ciencias en lengua extranjera, y no acercarlas al uso común del pueblo.

Uno de los principales problemas del Humanismo fue que la enseñanza se volvió repetitiva, memorística y perdió toda la originalidad. Acabó siendo “un lenguaje perfecto en cuanto a la forma, pero que no transmite ningún mensaje: discursos perfectos vacíos de sentido” (Ferrández, A. y Sarramona, J. 1977).

En el siglo XVII hubo una importante revolución en la enseñanza de las lenguas extranjeras. Surge el Realismo Pedagógico, que defiende que no solo es importante conducir el conocimiento de las cosas, sino que además hay que utilizar las cosas aprendidas. Un autor muy representativo fue Comenio, quien decía que las palabras debían aprenderse junto con la experiencia de las cosas. Con Comenio surgió una nueva técnica que hoy en día sigue vigente a la hora de enseñar las lenguas extranjeras: el método cíclico de la institución. Este método consiste en enseñar en cada grado cosas no necesariamente diferentes, pero sí de manera distinta. *Todo será enseñado a todos teniendo en cuenta su nivel* (Sánchez, M. 2009).

A lo largo de la historia se han utilizado diversos métodos de enseñanza profesional de lenguas extranjeras, empezando plenamente en el siglo XIX con el “Método Tradicional”, también conocido como “método de traducción y gramática” ya que se centra principalmente en el análisis deductivo de la gramática, la traducción de textos literarios, la memorización léxica, etc. Este método presenta muchas deficiencias y actualmente no se aplica en ninguna clase ya que no tiene en cuenta la destreza oral.

Del método tradicional nace el “Directo”, donde la enseñanza de la gramática pasa a un segundo plano. Este método promueve la comunicación oral por lo

que se da más importancia al aprendizaje de vocabulario y a la interacción oral mediante diálogos. Sin embargo, no hay explicaciones gramaticales y los ejercicios muchas veces son ejercicios huecos. Por este motivo el método presenta aspectos negativos ya que muchas veces los diálogos que se trabajan en clase nunca se van a dar en la vida real. Además, los errores no se corrigen porque el aprendizaje es inductivo, con lo que puede ocurrir que éstos perpetúen desde una edad muy temprana.

Después de este método, entrando en el siglo XX, se han ido desarrollando siete más: el método audio-oral, el método situacional, la revolución cognitiva, la respuesta física total, el enfoque natural, la sugestopedia y el enfoque comunicativo.

Para concluir, partiendo de que el método perfecto no existe, el ideal deberá aportar los principios metodológicos de un enfoque comunicativo que favorezca la interacción social ya que el ser humano tiene la necesidad de comunicarse en la sociedad.

4.2 La importancia de empezar el aprendizaje de una segunda lengua desde una edad temprana.

Como docentes, resulta indispensable dotar al alumnado de los instrumentos necesarios para que sean capaces de desarrollar diferentes estrategias de aprendizaje procurando que vayan creando una conciencia sobre la existencia de la cultura inglesa desde el momento en el que se empieza a impartir dicho idioma. Siendo la enseñanza del inglés obligatoria a partir del tercer grado de Preescolar, el objetivo principal es que el alumno adquiera las herramientas necesarias para poder poner en práctica las distintas habilidades sociales del lenguaje, satisfaciendo de esta manera sus necesidades comunicativas.

Asimismo, como maestros, la planificación de los contenidos de la asignatura debe girar en torno a que estos conocimientos se adquieran de tal manera que

el aprendizaje resulte significativo. Según Serrano (1990, 59), aprender significativamente “consiste en la comprensión, elaboración, asimilación e integración a uno mismo de lo que se aprende”. Por este motivo el docente debe conocer el proceso evolutivo en el que se encuentra el alumnado a nivel individual, para poder diseñar estrategias de aprendizaje específicas que les permitan seguir evolucionando en la adquisición de esta segunda lengua.

Está demostrado que existe una gran importancia en aprender un idioma en una edad temprana ya que, si una persona comienza a aprender un idioma desde su infancia, es muy probable que lo adquiera como su segunda lengua con facilidad, por lo tanto, resulta directamente proporcional la condición de que cuanto mayor se es más difícil resulta aprender un nuevo idioma. Esta teoría la demuestran autores como Lenneber (1975), lingüístico y neurólogo que basa sus argumentos en cuestiones fisiológicas, y Piaget (1961) que coinciden en que de los doce años en adelante el cerebro está menos habilitado para el aprendizaje de un segundo idioma. Asimismo, Bongaerts (1989) argumenta que no es solamente una cuestión fisiológica, sino que también se deben tener en cuenta factores relacionados directamente con la edad, como la motivación para adquirir una segunda lengua, la integración a una comunidad de habla extranjera, la disponibilidad de tiempo para estudiar y practicar, la colaboración de los interlocutores nativos, etc. Un factor a tener en cuenta es el miedo al error: cuanto más joven se es menos temor se tiene a equivocarse. Por este motivo es muy importante aceptar los errores como proceso de aprendizaje y reforzarlos positivamente como indicativo de querer aprender.

4.3 Los beneficios de incluir el juego en el aprendizaje de una segunda lengua.

A la hora de enseñar un idioma resulta interesante incluir el juego para la adquisición de los diferentes contenidos, ya que el juego es una actividad inherente del ser humano. Desde el nacimiento se utiliza con diversos fines como por ejemplo aprender, pasar el rato, divertirse, etc, pudiendo hacerse tanto

de manera individual como en pequeños o grandes grupos. Por regla general, el juego se asocia simplemente con la diversión, pero su alcance es mucho mayor. Sí que es cierto que el aspecto lúdico supone la parte principal de su razón de ser, pero, además, es una vía de comunicación entre los seres humanos desde pequeños (los bebés son capaces de interactuar y comunicarse a través del juego, sin haber aprendido a hablar).

Recalcando que el aprendizaje debe ser significativo, los juegos planteados se deben poder incorporar o por lo menos se deben asemejar a situaciones que los discentes presencien en sus actividades cotidianas, siendo así una herramienta efectiva para el desarrollo del aprendizaje. En un plano más avanzado, también sirve como herramienta para explorar el entorno, comprender cómo es el mundo y qué hacer para integrarse en él.

De acuerdo con Decroly (1998), cuando el niño se incorpora al colegio, el juego adquiere nuevos significados, ya que, a través de éste, se desarrollan habilidades psicológicas, físicas, morales e intelectuales. Por este motivo resulta indispensable complementar la docencia con actividades lúdicas, tanto para reforzar contenidos aprendidos como para obtener una mayor asimilación y comprensión de los contenidos. Numerosos estudios afirman que la inclusión del juego en la práctica, no sólo favorece la autoestima y la autorrealización, sino que también afianza los valores, por lo que resulta importante crear un ambiente dinámico e interactivo donde los alumnos participen abiertamente. Esto ayudará a que el aprendizaje sea significativo.

Según Rueda, M. y Wilburn, M. (2014), como docentes, a la hora de dar una enseñanza de calidad, debemos tener en cuenta diferentes aspectos de la enseñanza de una segunda lengua, como, por ejemplo:

- *Conocer el desarrollo psico-evolutivo de cada uno de los alumnos, para poder ayudarlos acercándose al conocimiento en las diferentes etapas de su vida desde la confianza, y de una manera segura.*

- *Conocer en profundidad las metodologías y enfoques para la enseñanza de un segundo idioma que tengan una perspectiva global del proceso enseñanza-aprendizaje, involucrando aspectos como la reflexión, el uso comunicativo de la lengua, comprendiendo la parte afectiva, emocional y social que compete al ser humano.*
- *Conocer las diferencias no sólo entre las dos lenguas, sino en su cultura e ideologías, con el fin de profundizar en la comprensión de la misma.*
- *Que las actividades sean significativas, que puedan ser aplicadas a situaciones cotidianas y progresivas, es decir que exista una evolución para que el discente encuentre sentido en lo aprendido.*

Así mismo, como docentes, es necesario investigar sobre los conocimientos previos que tiene el alumnado en la lengua que se va a empezar a enseñar. Además de eso, se debe tener en cuenta las motivaciones, los intereses y las necesidades educativas individuales, teniendo siempre en cuenta la edad en la que se encuentran.

4.4 Factores que han de tenerse en cuenta a lo largo del proceso de adquisición de una segunda lengua.

Un aspecto a tener en cuenta es que en el aprendizaje de una segunda lengua influyen numerosos factores ya que su adquisición es un proceso complejo. Éstos se pueden agrupar en tres ámbitos:

- Los factores ambientales: se tiene en cuenta el contexto de aprendizaje (uso de materiales, diversidad de recursos, número reducido de alumnado, etc.) y el grado de similitud entre la lengua materna y la segunda lengua: cuanto más semejantes sean, se presentará menor dificultad a la hora de adquirir una segunda lengua (Martín, 2000).
- Los factores que están relacionados con el docente: el aspecto más importante a tener en cuenta es si el profesor es nativo o si el idioma a

enseñar es su segunda lengua. Ambos tienen aspectos positivos, por un lado, el docente nativo tiene un conocimiento completo e implícito del idioma extranjero, y por otro lado, el docente no nativo tiene ya la experiencia propia de haber aprendido esta lengua, por lo que puede prever mejor las dificultades y ofrecer una mayor empatía durante el proceso (Martín 1999). Pero indudablemente, el profesor nativo presenta ventajas frente al no nativo, ya que cuenta con mayor dominio de la lengua y de la cultura. Además, puede ocurrir que el docente no nativo se sienta intimidado frente al conocimiento del nativo. (Lakatos y Ubach, 1996, Martín, 1999 y Medgyes, 2001), por este motivo, y para que el aprendizaje se vea favorecido, es imprescindible que los docentes estén motivados y confiados, y además permanezcan en una formación constante incluso que se especialicen en algún ámbito, con el fin de poder dar respuestas individualizadas a las necesidades de cada alumno.

- Y, por último, los factores individuales, que pueden ser muy diversos. Uno de los elementos más significativos, que ya ha sido mencionado anteriormente es la edad: cuanto más tarde se empieza el proceso de adquisición de esa segunda lengua, más posibilidades de que aparezcan mayores dificultades en el proceso de aprendizaje de la misma. Por este motivo, es tan importante que el aprendizaje se dé en edades tempranas, ya que el cerebro presenta una plasticidad que favorece nuevos aprendizajes (Díez, 2010, Mayo y Lecumberri, 2003, Mercáu, 2009, Roca y Manchón, 2006, Singleton y Lengyel, 1995, Piaget, 1961 y Lenneber, 1975).

4.5 Aspectos a considerar durante el proceso de aprendizaje.

Como docente, a la hora de enseñar un idioma hay que tener en cuenta los diferentes aspectos: la gramática, la fonología, la fonética, el vocabulario, etc. En el caso que nos ocupa, nos vamos a centrar en el aprendizaje del vocabulario en una edad temprana, ya que diversos estudios han demostrado que el

conocimiento del mismo permite una mejor comunicación en un nivel básico, además de mejorar también en la comprensión del idioma.

Como en todos los ámbitos de un idioma, hay diversos factores que pueden intervenir en el aprendizaje del vocabulario, como, por ejemplo: el método empleado por el docente, los materiales utilizados, el propio profesor o el alumno. Para ello es importante que el maestro conozca bien las características de sus alumnos para saber qué puede esperar de ellos. Si se espera que los discentes hablen y entiendan inglés, entonces hay que preparar actividades donde ellos sean los protagonistas, que no sean meros espectadores, sino que sean ellos mismos quienes utilicen el inglés para comunicarse (Zanón, 1992, p 98).

Cuando un discente se dispone a aprender una segunda lengua, pueden aparecer dificultades durante el proceso. Por ese motivo, el docente deberá informarse si dichas trabas aparecen únicamente en ese proceso o si también ocurre en otras áreas curriculares.. Según el estudio de Valero Molina, N. y Jiménez-Fernández, G. (2015) hay alumnos que pueden presentar dificultades únicamente en la adquisición de una segunda lengua, mientras que otros pueden mostrarlas de manera generalizada, es decir no destaca en ningún área y normalmente el rendimiento académico suele ser más bien bajo.

Los niños y niñas a partir de los siete años se encuentran en el llamado periodo de operaciones concretas, por lo que para ellos aprender una lengua implica tener la habilidad de comunicarse con otras personas. Un aspecto importante a la hora de plantear una actividad es que los alumnos deben reconocer el inglés como instrumento de comunicación. Según Krashen (1982) se usa el inglés desde el momento en el que pueden entender el significado de los mensajes que existen en las actividades de comunicación. Por esa razón el planteamiento en forma de juego incita a los niños a resolverlos, *el éxito en el uso del inglés es el éxito en la actividad y por tanto motor del aprendizaje* (Zanón, 1992, p 99). A la hora de plantear un juego se pretende que, a través del mismo, el alumno aprenda cosas nuevas. Por lo tanto, para trabajar el inglés significativamente el

uso del mismo debe ser real, es decir, el discente debe ser capaz de reconocerlo en su vida cotidiana, en sus intereses, rutinas, experiencias, etc. Por tanto, la enseñanza se centrará en el vocabulario que el discente domine en su lengua materna.

5.- Justificación

5.1 Aprendizaje de una segunda lengua.

Uno de los objetivos didácticos que plantea el Comité Europeo de Educación es que, por causa de las nuevas tecnologías, el contacto con lenguas y culturas diferentes se intensifica, ya sea por la publicidad o incluso programas, series o películas que muestran la cultura de otros países. La facilidad para viajar y leer textos en otros idiomas hace que el conocimiento de los mismos resulte muy enriquecedor para las personas. Por este motivo, desde la escuela debemos fomentar, desde una edad temprana, la enseñanza de una segunda lengua.

Es por esto que el aprendizaje y uso de otras lenguas ayuda a los individuos a desarrollarse de forma integral, ya que contribuye a la necesidad intrínseca de comunicarse.

5.2 Adquisición de vocabulario.

Wagner, Muse y Tannenbaum (2007) dan mucho valor a la adquisición de vocabulario y, tras varias investigaciones, llegan a afirmar que el aprendizaje de vocabulario en los más pequeños para el desarrollo de la habilidad de lectura y el éxito escolar es importante. Richards & Renandya (2002) señalan que “el vocabulario es el componente fundamental para adquirir la competencia lingüística, además de proveer la base en cuanto a la comunicación, lectura, escritura y audición de una determinada lengua”.

Un aspecto a tener en cuenta a la hora de enseñar el vocabulario es que los discentes tienen que conocer y comprender el significado de la palabra que van

a aprender. De no ser así, la comprensión podría ser insuficiente y el aprendizaje impreciso. Por lo tanto, en edades tempranas el vocabulario debe ser sencillo, con palabras que sean capaces de reconocer e identificar primero en su lengua materna y si además el tema les resulta atractivo y son capaces de aplicarlo en su vida cotidiana, los resultados a la hora de adquirir dichas palabras serán muy buenos.

Además, Dionne (2003) afirma que, los individuos que empiezan la etapa escolar con mayor conocimiento de vocabulario suelen comprender mejor los textos, ya que aumentan su comprensión lectora y por lo tanto su conocimiento de vocabulario incrementa de forma constante. Si por el contrario, si los niños y niñas empiezan con un nivel bajo de vocabulario, las comprensiones lectoras les resultan muy complicadas y por ende el aumento de vocabulario será más limitado.

5.3 El juego, una buena herramienta para la adquisición del vocabulario y para establecer relaciones sociales

El juego es una actividad intrínseca del ser humano ya que está presente a lo largo de toda su vida. Le ayuda a comprender y conocer el mundo, descubriendo sus posibilidades, sus roles, su comportamiento e incluso le hace mostrar sus emociones y controlar sus impulsos.

La asociación natural de la palabra “juego” es diversión, y sí es cierto que una característica principal del juego es que sea divertido y que motive a quienes lo están practicando.

No es hasta el siglo XVII, cuando surge el pensamiento pedagógico moderno, que se toma al juego como un elemento educativo facilitador del aprendizaje. El juego alcanza una trascendencia mucho mayor: sirve, en primer lugar, para que los niños desarrollen aptitudes físicas, intelectuales e incluso aprendan a gestionar y entender sus emociones (unas veces se pierde, otras se gana). También tiene un gran poder a la hora de establecer relaciones sociales, ayuda a encontrar la personalidad de cada individuo. Uno, al estar desinhibido, se

muestra tal y como es, y muestra cómo reacciona ante un éxito o un fracaso, incluso ante el éxito o fracaso del compañero. Al docente se le presenta una buena ocasión para, aprovechando un momento lúdico, poder reconducir comportamientos poco generosos, anti-sociales, egoístas, etc.. En definitiva, *a través del juego se puede lograr que los individuos desarrollen funciones cognitivas, sociales, emocionales, psicomotrices y en el proceso de la personalidad, de forma que disfrutan del proceso* (Fernández, Y., Ortiz, M., Serra, S., 2015).

Según diversas investigaciones sobre el juego y su desarrollo cognitivo (García, E. y Alarcón, M^a J. 2011), se concluye que:

- El juego estimula la atención y la memoria ya que las condiciones del mismo obligan al niño a concentrarse.
- El juego es el origen tanto de la imaginación como de la creatividad. De hecho, Vygotski sugirió que la imaginación nace en el juego y antes del juego no hay imaginación y Winnicott defiende que el juego es la primera actividad creadora.
- A través del juego se fomenta la comunicación y por tanto es un facilitador del lenguaje.

A pesar de todos estos beneficios, existe una carencia de juegos en los libros de texto de la enseñanza del inglés. Así como las canciones, que también se ha demostrado que son facilitadoras de la adquisición de conceptos, sí se han ido incorporando a lo largo de los diferentes temas, los juegos todavía no.

Las actividades que se propongan serán dinámicas y suscitarán interés y curiosidad por parte de los alumnos. Como docentes, a la hora de plantear actividades se deberá tener en cuenta que éstas tendrán que ser además breves, variadas y creativas, con el fin de que el alumno se sienta activo y relajado para que sea capaz de comunicarse con el entorno sin el miedo a hacer el ridículo. Como afirman Ashworth & Wakefield (1994, citado por Rodríguez 2004), “los niños y niñas aprenden mejor a través de juegos, fantasía, la

narración y canciones. Tanto el contenido como el contexto de las actividades necesitan ser variadas, considerando el interés de los niños, dándoles una oportunidad para participar.”

6.- Propuesta didáctica: Juegos

Cada juego está diseñado para estimular el desarrollo de las cuatro dimensiones básicas en el ámbito infantil que son el psicomotor, el intelectual, el social y el afectivo-emocional.

En este apartado del trabajo se explicarán los juegos que se van a proponer para que la adquisición del vocabulario resulte más sencilla a la par que atractiva, motivadora e interesante para los discentes.

Comenzaremos proponiendo juegos tradicionales, ya conocidos, para que el entendimiento de las reglas no sea un inconveniente a la hora de ejecutarlos. Es preferible que al principio los alumnos sólo tengan que centrarse en el aprendizaje del vocabulario propuesto sin el añadido de la comprensión de las reglas de un nuevo juego. En algún juego se introducirá alguna pequeña variación/adaptación en las reglas, pero nada muy significativo. Ya, cuando los alumnos empiecen a dominar el vocabulario propuesto, introduciremos algún nuevo juego, desconocido para ellos que esperamos les resulten divertidos.

También se ha procurado elegir juegos cuya aplicación-ejecución no requiera de grandes inversiones, y sean de rápida y ágil preparación, para que estos puntos no supongan ningún inconveniente y que cualquier docente pueda organizar fácilmente. Incluso con estos juegos que se proponen los discentes podrían contribuir a su preparación, por ejemplo, eligiendo ellos las palabras que estén interesados en aprender en cada temática, buscando dibujos en cuentos o fichas o revistas, con los que confeccionar en clase su propio material de juego,

Todos los materiales que aparecen a largo del trabajo son de creación propia, en algunos se ha aprovechado y combinado material existente en las redes, para así mostrar también cómo poder crear cada uno su propio material de trabajo-juego.

La explicación del juego, con sus reglas, duración y materiales a utilizar se expondrá específicamente en cada uno de los juegos.

No obstante, hay unos aspectos que todos tienen en común como por ejemplo:

- El nivel de conocimiento de los alumnos a los que van dirigidos: todas las actividades están planteadas para alumnos que se encuentran en la primera etapa del primer ciclo de Educación Primaria.
- Todas las actividades podrán ser adaptadas a cualquier temática/agrupación de vocabulario.
- En cuanto al rol del alumno y del profesor, se intentará que ambos sean activos y pasivos en tiempos diferentes. Es decir, el docente tendrá un rol activo a la hora de explicar la actividad, mientras que en este momento el rol del estudiante será pasivo porque simplemente deberá escuchar la explicación. Sin embargo, a la hora de desempeñar dicha actividad los roles cambiarán: el maestro pasará a tener un rol pasivo en la mayoría de los juegos, centrando su papel principal en la observación y la ayuda a los discentes en caso de que estos la necesiten o tengan dudas que no sean capaces de resolver por sí mismos. Los discentes, en cambio, tendrán un rol activo ya que son los que ejecutarán los juegos, por lo tanto, deberán encontrarse en un ambiente cómodo y motivador, donde la participación sea libre, casi como si fuese una reacción natural del discente.
- Para las primeras veces que se juegue a cada juego, el docente aportará el material de partida, que será el que considere como básico y suficiente para comenzar ese aprendizaje, pero para favorecer la participación y

motivación de los alumnos, se les pedirá que ellos mismos elijan las palabras de vocabulario que quieran seguir aprendiendo para cada temática, y que confeccionen/aporten el material para luego compartir entre todos.

A continuación, se explicarán los 10 juegos propuestos en este trabajo. Los cinco primeros son juegos tradicionales adaptados y los cinco últimos son de creación propia.

6.1 Dominó

Este juego promueve la atención, la concentración, la memoria, ayuda a desarrollar habilidades interpersonales y se puede jugar tanto con la familia como en clase. Lo vamos a utilizar para aprender vocabulario sobre animales

El material que vamos a necesitar para este juego consta de 35 fichas de cartulina rectangulares, imprimidas sólo por una cara. Cada ficha estará dividida en dos mitades y cada una de ellas contendrá el dibujo de un animal o el nombre de un animal, dependiendo del nivel de conocimiento en el que se encuentre el alumnado.

Para jugar, se harán grupos pequeños de tres o cuatro alumnos, con el objetivo de que puedan estar jugando más tiempo, y por lo tanto el tiempo de aprendizaje sea un poco más largo al principio. Una vez se vaya adquiriendo el vocabulario, los grupos podrán ser más grandes, pero nunca tan grandes como un único equipo con toda la clase ya que el tiempo de espera entre los turnos sería demasiado largo, lo que aburriría a los jugadores y el resultado no sería el esperado.

Una vez hechos los grupos, cada jugador elegirá 5 fichas sin mirar y tendrá que haber un mínimo de 10 fichas sobrantes que se colocarán en el centro, boca abajo, para cuando sea necesario robar.

Ya hemos comentado que el contenido de las fichas va a depender del nivel de conocimiento que tengan los alumnos, por eso se han planteado 3 niveles de juego diferentes:

- En las del primer nivel aparecerán imágenes de animales en ambas partes de la ficha. En este nivel los discentes tendrán que fijarse únicamente en la imagen. El juego comenzará con una ficha en el centro y el jugador de menor edad empezará la partida. Tendrá que buscar entre sus fichas una en la que aparezca uno de los animales de la ficha del centro. En caso de tenerla, deberá colocarla y decir en inglés el nombre del animal, pero si no tiene ninguna ficha que coincida con dichos animales, entonces deberá robar una del montón del centro y pasará el turno al siguiente jugador. Quien antes se quede sin fichas gana la partida. El resto de miembros podrán seguir jugando hasta que sólo quede un jugador con alguna ficha: en ese momento se dará por finalizada la actividad. Se espera que esta actividad dure en torno a 15 minutos, dependiendo de la soltura que tengan los discentes a la hora de decir las palabras. Una vez superado este nivel podrán elegir entre seguir en el mismo o probar con el segundo nivel.
- En el segundo nivel, el número de fichas y el juego es el mismo, lo único que cambian es el contenido de las fichas. En esta ocasión en una mitad aparecerá un dibujo y en la otra una palabra. Como se encuentran en la primera etapa del primer ciclo de Primaria la lectura de palabras en inglés es más difícil, por eso en este nivel se entiende que el finalizar el juego les llevará un poco más de tiempo que en el nivel anterior. En este caso los discentes deberán unir la palabra con la imagen, y nombrarla al hacerlas coincidir. En caso de no tener ninguna que coincida, deberán robar una ficha del centro y pasar el turno al siguiente compañero. Se

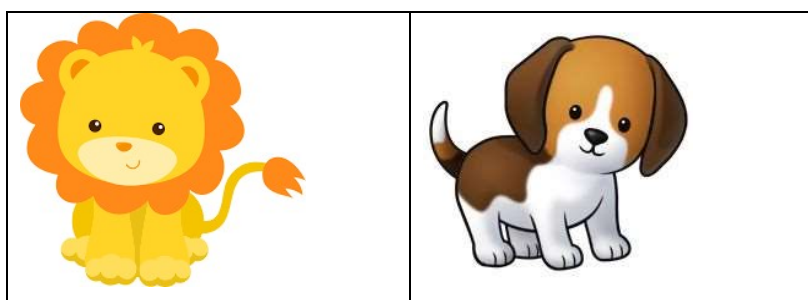
espera que esta actividad dure en torno a 25 minutos, dependiendo de la soltura que tengan los discentes a la hora de leer y decir las palabras. Una vez superado este nivel podrán elegir entre seguir en el mismo o probar con el tercer nivel.

- En el tercer y último nivel los jugadores seguirán las mismas reglas que en los niveles anteriores, lo único que cambia son las fichas. En esta ocasión en ambas mitades aparecen las palabras del vocabulario escritas. La duración de esta actividad se espera que sea un poco más larga que el resto puesto que los discentes tendrán que concentrarse en leer las palabras y con algunas podrían surgirles dudas, por lo tanto, se espera que el juego tenga una duración de unos 35 minutos.

Para no saturar a los discentes, lo ideal sería que en cada sesión se trabajara un nivel, por lo que para realizar los tres niveles se necesitarán tres sesiones. En el comienzo de cada sesión se daría un repaso del vocabulario de los animales, y después se les dejaría a los discentes jugar solos con las fichas.

A continuación se muestra en ejemplo de cada tipo de ficha, por niveles.

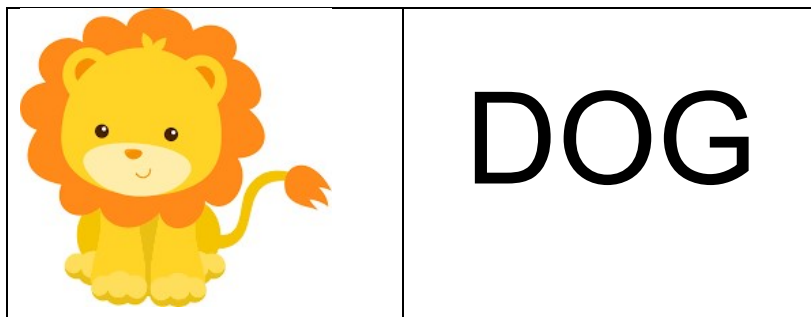
Ficha tipo - nivel 1:



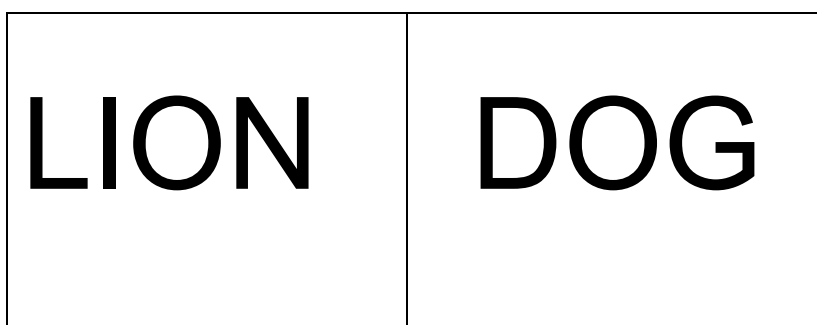
Mesh 2020

Laura 2013

Ficha tipo - nivel 2:



Ficha tipo - nivel 3:



6.2 Memory game

Este juego promueve la atención, la concentración, la memoria, ayuda a desarrollar habilidades interpersonales y se puede jugar tanto con la familia como en clase. Lo vamos a utilizar para aprender nombres de frutas.

El material que vamos a necesitar para este juego consiste en fichas/tarjetas de cartulina cuadradas, imprimidas sólo por una cara. Cada tarjeta contendrá el dibujo de una fruta o el nombre de una fruta, dependiendo del nivel de conocimiento en el que se encuentre el alumnado.

El “Memory” consiste en encontrar parejas entre un número de fichas que estarán colocadas boca abajo.

Para empezar, con ocho parejas de tarjetas será suficiente. Con el tiempo, se puede aumentar la dificultad del juego añadiendo más parejas.

Este juego puede jugarse tanto sólo como por equipos, pero en este caso es más interesante hacerlo por pequeños equipos ya que de esta forma se desarrolla también el factor social y comunicativo.

Como en el juego anterior, se dividirá la clase en grupos pequeños de 4 alumnos cada uno, de esta forma no pasa mucho tiempo entre los turnos y los discentes se mantienen atentos durante toda la partida. Las fichas se colocarán boca abajo en cuatro filas y cuatro columnas. Cada jugador, en su turno, deberá dar la vuelta a dos fichas que él elija. Si son pareja, deberá decir el nombre de la imagen que aparece en ellas, se anotará un punto, y volverá a colocar las fichas en su sitio boca abajo. En caso de que las fichas no sean coincidentes, las deberá colocar otra vez en el mismo sitio boca abajo, y será el turno del siguiente jugador. En este caso gana quien más parejas logre encontrar, es decir, quien más puntos obtenga, en el tiempo establecido por el docente.

En este juego también se podrá adaptar en tres niveles como con el juego anterior. A medida que el alumno vaya superando los niveles, éstos se irán complicando un poco más.

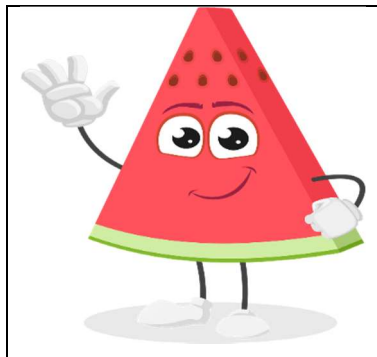
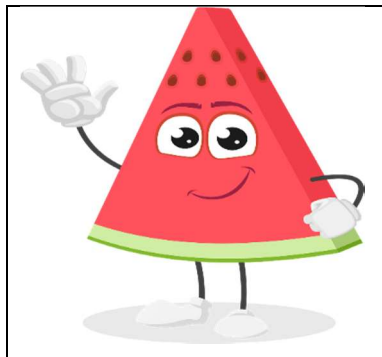
- Primer nivel: en las tarjetas de este nivel aparecerán únicamente imágenes de diferentes frutas, previamente trabajadas en el aula, por lo que los discentes solo se tendrán que fijar en los dibujos. Una vez colocadas las 8 parejas mezcladas y boca abajo, comienza el juego. La duración de este nivel se espera que sea breve, entre 10 y 15 minutos, dependiendo de lo que tarde los discentes en encontrar las parejas.
- Segundo nivel: en este nivel las tarjetas de las parejas serán diferentes a las del primer nivel. En este caso la “pareja” estará formada por una ficha con un dibujo, y otra con la palabra correspondiente a ese dibujo. Las normas y el desarrollo del juego son exactamente iguales que en el primer nivel, lo único que cambia es la duración, que al tener que leer las palabras se espera que tarden más por lo que tendrá una duración aproximada de entre 20-25 minutos.

- Tercer nivel: en este último nivel, en las tarjetas aparecerán únicamente las palabras de las frutas escritas. Las normas y el desarrollo del juego son iguales que en el primer nivel, lo único que cambia es la duración, que al tener que leer las palabras se espera que tarden más por lo que tendrá una duración aproximada de 30-35 minutos.

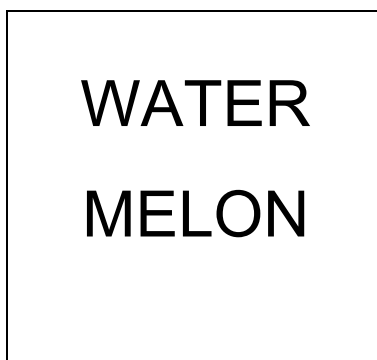
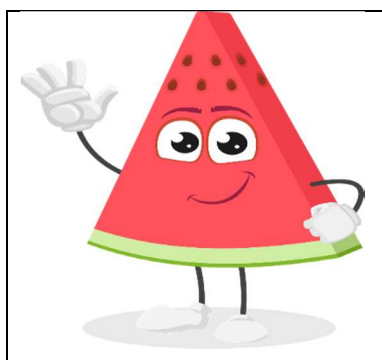
Estas actividades lúdicas pueden servir para terminar una sesión a modo de repaso, para comprobar si se han adquirido las palabras de vocabulario aprendidas. Por lo tanto, para hacer uso de los tres niveles se necesitarán tres sesiones diferentes.

A continuación se muestra en ejemplo de cada tipo de tarjeta y pareja, por niveles.

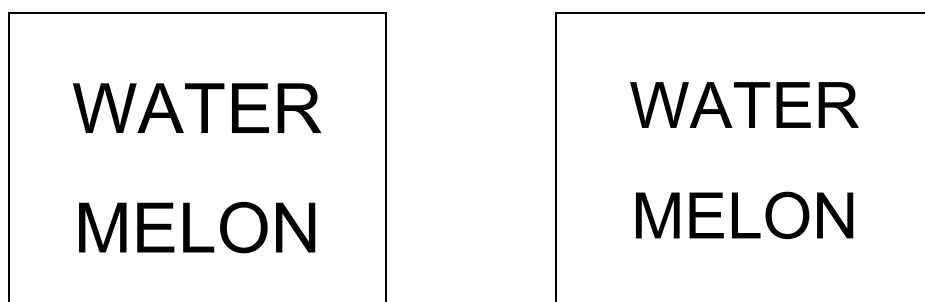
Tarjeta tipo/Pareja - nivel 1:



Tarjeta tipo/Pareja - nivel 2:



Tarjeta tipo/Pareja - nivel 3:



6.3 *La zapatilla por detrás*

Este juego es muy dinámico, por tanto, favorece la atención, la motivación, la diversión, el movimiento y en consecuencia, las ganas de aprender. Este juego lo vamos a utilizar para aprender vocabulario sobre “vehículos”.

Este juego es una adaptación del juego “La zapatilla por detrás”. En este caso, en lugar de ir con un zapato los discentes jugarán con los elementos del vocabulario que se va a aprender.

A la hora de realizar este juego sería conveniente contar con un espacio amplio ya que los discentes estarán sentados en un círculo y necesitarán lugar para poder correr, por lo tanto, este juego es para fuera del aula.

Como ya he comentado anteriormente, para llevar a cabo este juego se necesitan elementos físicos que pueden aportar los propios discentes (juguetes). Cada alumno tendrá un medio de transporte en la mano. Lo ideal sería que estos elementos no se repitieran, pero en caso de no ser posible tampoco supondría ningún inconveniente para la práctica de este juego.

Antes de que el docente reparta los juguetes, se hará un repaso de los nombres de todos ellos para que ningún discente tenga dudas. Una vez que todos los alumnos tengan un juguete, podrán salir al patio y se sentarán en un círculo amplio. El juego consiste en que, un discente con su juguete en la mano va repitiendo el nombre de su juguete según va pasando por las cabezas de sus

compañeros, en el momento que pase por la cabeza de un compañero y diga el nombre del medio de transporte que tiene el compañero sentado en la mano, entonces éste último tendrá que levantarse e intentar pillar al otro. Ambos tendrán que correr dando vueltas al círculo, el que se la quedaba primero tiene que intentar llegar al sitio donde estaba sentado el otro antes de que éste le pille. En caso de no conseguirlo, tendría que volver a repetir todo el proceso, pero en caso de no ser pillado entonces es el otro el que tiene que empezar el juego.

Este juego puede durar lo que el docente considere. Lo ideal sería que durase entre 10 y 15 minutos para que dé tiempo a que todos los alumnos salgan por lo menos una vez.

Una de las ventajas de este juego es que además favorece el movimiento que tanto anhelan en estas edades. Los discentes deben mantenerse atentos, ya que deben salir corriendo al escuchar el nombre de su vehículo.

Este juego sólo cuenta con un nivel de dificultad, por lo que en 1 ó 2 sesiones podría estar completado.

6.4 *Sopa de letras*

Este juego se ha elegido para variar un poco la dinámica de enseñanza-aprendizaje, ya que sirve para repasar con calma e individualmente el vocabulario aprendido, fomentando la concentración. Este juego lo utilizaremos para aprender las partes de la cara.

Para la creación de este material existen varias páginas web que crean la sopa de letras automáticamente, únicamente hay que aportar las palabras que se quieren trabajar. Las páginas en cuestión son: mywordsearch.com, educima.com u olesur.com, entre otras.

Nos obstante también es posible crear la sopa de letras personalmente, como se ha hecho en este caso.

Se trata de buscar y encontrar las palabras aprendidas, escondidas entre un gran número de letras dispuestas en un encuadre delimitado.

Para este juego también se podrían diferenciar tres niveles.

- Nivel 1: En este nivel se les ofrece un listado de palabras que simplemente deberán ser buscadas en el mar de letras. Debiendo repetir la palabra en voz baja, hasta encontrarla. El objetivo de éste nivel sería que se fueran familiarizando con el vocabulario y además como hasta que encuentran la palabra deben ir nombrándola, es más fácil acabar recordándola. Anexo I
- Nivel 2: En lugar de aparecer las palabras que tienen que encontrar completas como en el nivel 1, aparecerá una imagen de lo que tienen que buscar, y una palabra asociada a la que le faltará alguna letra que ellos deberán identificar. Anexo II
- Nivel 3: En este nivel únicamente aparecerá la misma imagen que en el nivel anterior, pero sin tener la palabra identificada. Tendrán que ser ellos los que conozcan la palabra asociada y la encuentren en la sopa de letras. Anexo III

Este juego al contar con niveles de dificultad necesitará de varias sesiones para completarlo.

6.5 El pañuelito

Este juego promueve la atención, la concentración, la memoria, la interpretación de órdenes, la capacidad motora, ya que toda la actividad se desarrolla oralmente, y en movimiento.

Para este juego necesitaremos pulseras o lazos de colores para poner en la muñeca de los alumnos, y un pañuelo o lazo para que sujete el docente.

Este juego servirá de repaso, pero utilizando únicamente el reconocimiento oral que supone mayor dificultad para los alumnos. Por esto, nos apoyamos en un juego muy conocido por ellos, con lo que el funcionamiento y las reglas del mismo ya las conocen.

Se formarán dos equipos con los alumnos de la clase. Cada alumno llevará puesta una pulsera de color. Cada color representará una temática de los distintos vocabularios trabajados durante un período de tiempo. No importa que haya más de un alumno con la pulsera del mismo color en el mismo equipo. Si así fuera, éstos se pondrían en fila, unos detrás de otros, y jugarían por turnos.

En esta ocasión repasaremos los días de la semana (color gris), fruta (color verde), cuerpo (amarillo), cara (marrón)

Los alumnos del mismo equipo se colocarán uno al lado del otro. Y los equipos entre sí, se colocarán uno en frente del otro. La profesora se posicionará entre ambos equipos, sujetando un pañuelo en alto. Anexo IV

La profesora dirá en alto una palabra, por ejemplo “Tongue” y el alumno de cada equipo que tenga el lazo de color marrón saldrá corriendo a coger el pañuelo de la profesora y llevarlo a su equipo. El alumno que lo consiga, seguirá jugando. El que no coja el pañuelo en su turno quedará eliminado, animando y ayudando a los compañeros de su equipo que siguen jugando.

Ganará el equipo que mantenga algún jugador en juego.

La duración de este juego se estima que sea de una sesión completa.

6.6 ¿Quién soy?

Este juego, es un juego sencillo y pretende sobre todo facilitar al docente una valoración rápida del conocimiento de los alumnos sobre los animales, y a los alumnos a empezar a familiarizarse con la dinámica de aprender jugando.

El material necesario para este juego serán unas fichas con dibujos de animales y otras con nombres de animales. La cantidad de fichas que se utilicen en cada partida dependerá de la cantidad de animales que se quieran trabajar-evaluar durante esa sesión.

Se jugará por parejas. Las fichas se colocarán en el centro y alternativamente, cada alumno cogerá una y deberá hacer el sonido del animal que figure. El otro alumno tendrá que decir de qué animal se trata. Si acierta, se queda con la ficha, de lo contrario, colocará la ficha en un nuevo montón que utilizarán cuando hayan gastado todas las fichas del primero. El juego acabará cuando hayan acertado todos los animales.

También en este juego se proponen dos niveles para tener una valoración más completa.

En el nivel 1 se utilizarán las fichas con los dibujos, y en el nivel 2 las fichas con los nombres.

La duración del juego se estima en 10 para el nivel 1, y unos 15 minutos para el nivel 2, ya que la lectura les supondrá tener que hacer mayor esfuerzo.

Este juego se empezará jugando en pequeños equipos de cuatro alumnos, dos por cada equipo, para que puedan ayudarse un poco entre ellos, pero al de cinco minutos de juego, los jugadores se dividirán por parejas.

6.7 Elige el Aro

Este juego promueve la atención, la concentración, la memoria, la interpretación de órdenes, la capacidad motora, ya que salvo unos carteles, toda la actividad se desarrolla oralmente, y en movimiento.

En este caso, se pretende repasar la temática de varias sesiones y aprender indirectamente “verbos de movimiento” al recibir la explicación oral del funcionamiento del juego.

El material que vamos a necesitar para este juego consta de aros de colores (tantos como temáticas se quieran repasar), cartulinas rectangulares de los mismos colores que los aros, y lapiceros (tantos como jugadores).

Cada aro supone un tema de vocabulario, que se identificará en la cartulina del mismo color. Por ejemplo si asignamos al aro azul la temática “animales”, escribiremos la palabra “Animal” en la cartulina rectangular azul. Si asignamos al aro rojo la temática “vehículos”, escribiremos la palabra “Vehículo” en la cartulina roja, y así sucesivamente.

La mayor o menor complejidad del juego radicará en la cantidad de aros (temáticas) que utilicemos al mismo tiempo, y en la opción de crear equipos, ya que esto obligará a trabajar con mayor celeridad para poder ganar.

Aprovecharemos la explicación de las reglas del juego, muy sencillas, para introducir oralmente nuevas palabras relacionadas con “acción”: andar, correr, gatear, saltar, en pie, de rodillas, sentado. Estas palabras, las deberán repetir en alto cuando estén haciendo la acción correspondiente.

En un primer nivel de dificultad jugaremos de modo sencillo, llamado Nivel 1.

En este nivel, todos los alumnos jugarán individualmente., sin competir. Colocaremos la cantidad de aros que consideremos, 3 ó 4, en una fila, y en la parte superior, fuera del aro, colocaremos las cartulinas con el nombre de la temática que queramos repasar.

Dividiremos los alumnos en dos filas. Las llamaremos A y B. Los de la fila A se colocarán frente a los aros, a tres pasos de distancia de ellos, con un lapicero en la mano. Los alumnos de la fila B se colocaran en paralelo a los primeros, con las manos vacías. Anexo V

El profesor leerá una palabra, y el alumno con el lapicero, el de la fila A, tendrá que “andar” hacia los aros y colocar el lapicero dentro del aro cuya temática corresponda a la palabra escuchada. El primer alumno de la fila B, dirá si es acertada la elección del aro. Si es acertada, el alumno A cederá el lapicero al alumno B, y cada uno “gateara” hasta el final de la fila, pero intercambiándose las. Es decir, el alumno que estaba en la fila A, pasará al final de la fila B, y viceversa. Si no es acertada, el alumno que haya fallado saldrá de la fila, e iniciará una nueva “de rodillas”, al lado de la profesora, que será la fila de los animadores. El que haya acertado “gateará” hasta el final de la fila contraria. Ganan los alumnos que queden últimos jugando en cada fila.

Cuando ya hayan cogido un poco de práctica con el juego, se puede hacer más emocionante organizando dos equipos, es decir, pasando al Nivel 2. Para esto, necesitaremos duplicar el material.

Organizaremos dos grupos de aros, aunque los dispondremos uno en frente del otro. Delante de cada fila de aros se colocarán los dos equipos de alumnos. Ambos equipos estarán mirando en sentido contrario para que no puedan “copiarse”, y en esta ocasión todos los alumnos dispondrán de un lapicero en la mano. Para este nivel de juego, necesitaremos 2 jueces, uno por cada equipo, que serán los 2 mejores alumnos del juego Nivel 1. Éstos permanecerán “de pie” al lado de los aros. Anexo VI.

Cuando los equipos estén preparados, la profesora leerá una palabra y el primer alumno de cada fila tendrá que ir “andando” hacia los aros y colocar el lapicero en el aro correspondiente a la palabra escuchada. Si ha acertado recogerá su lapicero y se dirigirá “saltando” al final de la fila de su equipo. Si no ha acertado, abandonará el juego, entregando su lapicero al juez, y colocándose “sentado” detrás del él. Desde esa posición podrá animar a su equipo. Ganará el equipo que mantenga más tiempo a uno de sus jugadores en la fila frente a los aros.

6.8. *Pínchame*

Este juego promueve la atención, la memoria, la interpretación de órdenes. Sirve de repaso de vocabulario de distintas temáticas.

Para ponerlo en práctica, se necesitará un corcho grande, unos carteles de colores, chinchetas y cartulinas con nombres del vocabulario trabajado.

En un corcho se pondrán carteles de colores con las temáticas trabajadas. Por otro lado, tendremos unas cartulinas con nombres, que se colocarán en un montón.

Este será un juego individual. Los alumnos se colocarán en una fila, que para esta explicación llamaremos “Fila A”. Cada uno, por turnos, cogerá una ficha y la colocará con una chincheta en la zona del corcho correspondiente. Si acierta, se ganará un punto, y se pondrá nuevamente en la Fila A, en el último lugar. Si no la acierta se pondrá en una nueva fila, que llamaremos “Fila B”. Si un alumno de la Fila A se equivoca, el primer alumno de la Fila B puede intentar dar la respuesta acertada. Si lo consigue, podrá abandonar la Fila B y colocarse al final de la Fila A para volver a tener oportunidad de ganar algún punto.

Anexo VII.

La duración de este juego se estima que sea de una sesión completa.

6.9 *Do you know?*

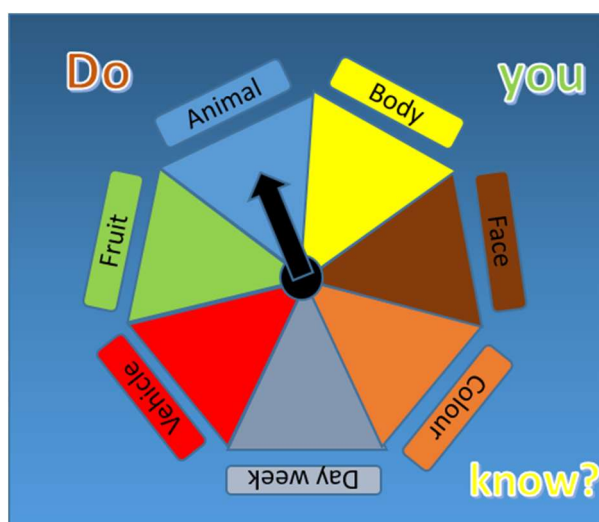
Este juego es más tranquilo ya que requiere de concentración porque en este caso dependen de su conocimiento al no disponer de ninguna ayuda visual. Es un juego que sirve de repaso de varias temáticas trabajadas anteriormente.

El material que vamos a utilizar para poder jugar será un tablero, que puede estar echo de cartón, con el dibujo de una ruleta, dividida en siete zonas de distintos colores, representando cada color a una temática trabajada, y una flecha que pueda girar, en el centro del tablero.

La dinámica del juego es sencilla porque en este caso queremos que el alumno centre su atención en la palabra que tiene que acertar, ya que no va a disponer ni de dibujos ni de letras en las que apoyarse.

En este caso, el alumno girará la flecha y deberá decir una palabra de la temática del color donde se pare la flecha. Si sabe una palabra, y no la ha dicho ningún compañero anteriormente, ganará dos puntos. Si la palabra que dice ya la ha dicho un compañero en un turno anterior, ganará un punto, y si no sabe ninguna palabra, no ganará ninguno.

La duración de este juego se estima en 40 ó 45 minutos, dependiendo de las temáticas que se trabajen y de las rondas que se quieran hacer.



6.10 ¿Qué hago?

Este juego promueve la atención, la memoria, la concentración. Sirve de repaso de vocabulario de distintas temáticas. Es el juego más completo, para el que los discentes necesitarán tener un buen conocimiento del idioma.

El material que vamos a utilizar va a ser “reciclado”. Se aprovecharán las tarjetas del juego “Pínchame”.

Los niños podrán jugar por parejas pero comenzaremos con grupos de cuatro para que empiecen a coger confianza con el juego. Este juego es un poco más complicado porque no dispondrán de imágenes, sólo palabras y tendrán que utilizar los sonidos y otras palabras en inglés para comunicarse. Y sobre todo, mucha imaginación.

Las tarjetas se colocarán boca abajo en la mesa. Un alumno cogerá una, y deberá buscar la manera, ya sea con sonidos o con verbos, de hacer que su compañero adivine de qué palabra se trata. Tiene que darle todas las pistas posibles, en inglés, hasta que adivine qué palabra es. Por ejemplo, si sale la palabra boca – podría darle la pista de “comer”, “bostezar”, “sonreir”, si sale una mano podría decirle “coger” “dar la mano”, “pegar”, si sale un pie podría decir “andar”, “zapato”, “futbol” si sale un avión, “volar”, “viajar”, etc. Con este ejercicio se pretende que empiecen a utilizar y reconocer los verbos que acompañan habitualmente a los sustantivos trabajados. Estos verbos son los que la profesora ha estado utilizando continuamente en las clases preparatorias-explicatorias de cada vocabulario.

La duración de este juego se estima que sea de una sesión completa.

7.- Evaluación

Como estos juegos no se han puesto en práctica, no podemos saber si realmente son útiles para alcanzar el objetivo propuesto, es decir, si ayudan a aprender sin dificultad palabras relacionadas con un mismo tema.

Pero a la hora de llevar a cabo la evaluación se hará sobre dos grandes aspectos diferentes.

En primer lugar, se hará una evaluación sobre el juego en sí, la actitud que ha tenido el discente durante el juego, los materiales que se han empleado para el desarrollo de los diferentes juegos, y por último será una autoevaluación como docentes para hacer una reflexión sobre distintos aspectos relacionados con el juego.

Para ello se han elaborado unas plantillas con casillas para que el docente marque las que crea se asemejan a la realidad.

Para poder evaluar correctamente, tanto al alumno como al material empleado en los juegos, el docente deberá llevar a cabo:

- Un rol pasivo, de manera que, una vez terminada la explicación del juego, él no intervenga durante la actividad, a no ser que los discentes soliciten su ayuda. Pero únicamente podrá resolver dudas que tengan que ver con la incomprensión de las instrucciones del juego, no con dudas sobre vocabulario. En caso de tenerlas o desconocer su significado en inglés el docente podrá ayudarles, pero deberá anotar el nombre del alumno y la palabra de la cual no sabía su nombre en inglés.
- Además, tendrá que llevar a cabo una observación activa. La observación *debería entenderse como un proceso que requiere de atención voluntaria e inteligente, orientado por un objetivo con el fin de obtener información* (Fuentes, M. 2011). Como bien indican Coll y Onrubia (1999) la actividad de observar es un proceso intencional cuyo fin es buscar todo tipo de

información que nos puede propiciar el entorno, pero deberá estar guiada por una serie de procedimientos basados en un programa de trabajo.

La observación en el aula debe ser intencionada, específica y sistemática, la cual debe estar previamente planificada para que cumpla el objetivo de recoger toda la información necesaria sobre la cuestión que nos preocupa. En este caso sería ver cómo se desenvuelven los discentes durante el desarrollo de los juegos y también ver si con ellos los estudiantes son capaces de aprender el vocabulario a trabajar. Además, la observación sirve *como proceso de recogida de información, la observación resulta fundamental en toda evaluación formativa que tiene como finalidad última conseguir mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje, y por consiguiente del sistema educativo* (Fuertes, M. 2011).

Asimismo, la observación que se va a llevar a cabo será participativa e individual puesto que es el docente quien va a estar en el aula tomando las anotaciones pertinentes sobre lo que observa.

Y, en segundo lugar, se hará una evaluación al alumnado para ver si realmente los juegos han alcanzado el objetivo de enseñar dichas palabras de vocabulario. Esta evaluación no se hará con un examen de forma tradicional, sino que el docente podrá traer el material tras unos días y ver si son capaces de volver a jugar sin que ninguno tenga ninguna duda. Una forma de ver si han mejorado es por ejemplo controlando el tiempo que están con dicho juego y comparándolo con el tiempo que estuvieron la primera vez.

8.- Conclusión

Para concluir con este trabajo cabría resaltar los elementos más relevantes que aparecen a lo largo del mismo.

La importancia de adquirir conocimiento en una segunda lengua: hoy en día nadie puede negar que viviendo en el siglo XXI es más que conveniente ser

capaz de comunicarse con soltura, no sólo en un entorno cercano, sino en un entorno más global. Los nuevos medios de comunicación interpersonales que ofrece internet a través de las nuevas redes sociales, y la evolución tan acelerada de la tecnología, dan la oportunidad de evolucionar como persona en lugares alejados de nuestro hogar. La comunicación es vital para poder establecer relaciones, tanto personales como laborales, indispensables para vivir en el mundo de hoy. Cualquier joven debe ser capaz de interactuar en este nuevo mundo de la comunicación.

Para una buena comunicación el disponer de un amplio vocabulario es vital. Cuanto más extenso sea, en temáticas, mejor dominio se tendrá sobre la lengua.

En general la adquisición de este conocimiento se ha hecho a través de la repetición y memorización. Listas interminables de palabras, cuyo significado no es siempre conocido y cuya aplicación no es posible en la vida cotidiana. Este tipo de aprendizaje no es muy significativo, ni para los que son capaces de ejercitarlo, ya que en poco tiempo lo olvidan, ni para los que tiene dificultad en el aprendizaje memorístico, ya que invierten un montón de tiempo, para finalmente no obtener un resultado exitoso. Por esto, tanto para los que son capaces de aprender de memoria, como para los que no tiene esa facilidad, este método no es aconsejable.

Descartado el método memorístico para aprender una lista de vocabulario, se presenta como una buena opción la utilización del juego, que es capaz de captar la atención del alumno sin esfuerzo, y hacerle repetir dinámicas y memorizar, sin darse cuenta de que al final de unas sesiones va a adquirir un conjunto de distintos vocabularios que le van a permitir mantener una comunicación básica sobre las temáticas “trabajadas-jugadas”

A pesar de que está demostrado que los juegos hacen que la adquisición del aprendizaje resulte atractiva e interesante, y lo hacen de forma lúdica y motivadora, favoreciendo la comunicación, las relaciones interpersonales y la autoestima, muchos libros de textos todavía no se han animado a introducirlos.

Es por esto que este documento incluye diez juegos que se pueden adaptar a cualquier tipo de vocabulario que quiera ser aprendido, y a cualquier grupo de discentes. Estos juegos también se ha pensado que sean fáciles de aplicar y de entender, ya que nuestro objetivo no es enseñar nuevos juegos sino mostrar

como con los que ya conocemos, adaptándolos, podemos hacer que nuestros alumnos aprendan con rapidez y alegría.

9.-Referencias Bibliográficas

Andrade, N., Fletcher, C., Gutiérrez, L. y Ruggeri, F. (2017). *Características de la enseñanza de vocabulario en inglés en primer ciclo de Educación Parvularia en la comuna de concepción.*

Alarcón, M.J. y García, E. (2011). *Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y niña.*

Barreras, A. (2004). *Vocabulario y edad: pautas para su enseñanza en las clases de Inglés de Educación Primaria.*

Fernández, Y., Ortiz, M., Serra, S. (2015). *Importancia del juego para los niños.*

Fuerte, M.T. (2011). *La observación de las prácticas educativas como elemento de evaluación y de mejora de la calidad en la formación inicial y continua del profesorado.*

Guillén, C. (1999). *La enseñanza-aprendizaje de lenguas en la educación del siglo XXI: Un “valor añadido” para el acceso al conocimiento.*

Imagen recuperada de:

<https://es.paperblog.com/6-ideas-para-una-fiesta-safari-para-ninos-con-moldes-3915346/>

Imagen recuperada de:

<https://mentamaschocolate.blogspot.com/2012/09/imagenes-color-perros.html>

Imagen recuperada de:

<https://pixabay.com/es/illustrations/sand%C3%ADa-frutas-dibujos-animados-5309307/>

Manga, A.M. (2008). *Lengua segunda (L2) lengua extranjera (LE): Factores e incidencias de enseñanza/aprendizaje*.

Martínez, M.A. (2009). *Historia de la metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras*.

Rueda, M.C. y Wilburn, M. (2014). *Enfoques teóricos para la adquisición de una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa*.

Sarmiento, M. (2007). *La enseñanza de las matemáticas y las NTIC. una estrategia de formación permanente*.

Tarrés, S. (2014). *Jugar al memory aumenta la atención y la memoria de los niños*. <https://www.mamapsicologainfantil.com/jugar-al-memory-aumenta-la-atencion-y/>

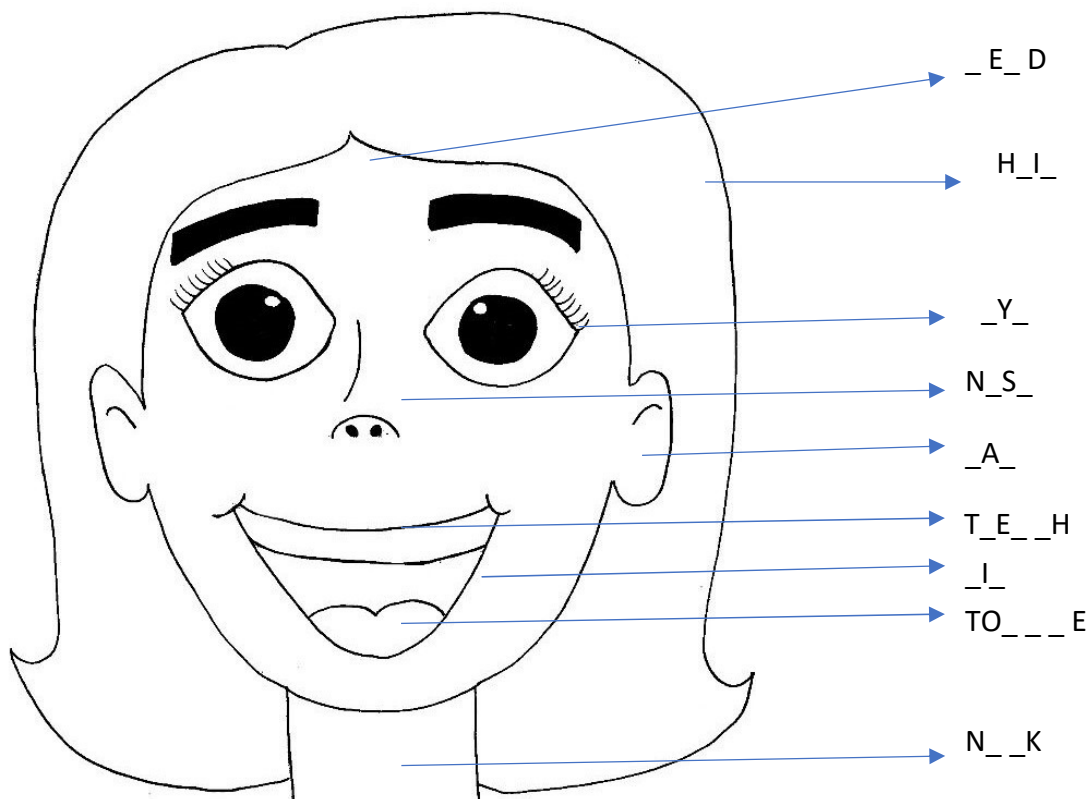
Valero, N. y Jiménez-Fernández, G. (2015). *Estudio exploratorio sobre dificultades en el aprendizaje de una segunda lengua: la opción del profesorado*.

10.- Anexos

ANEXO I

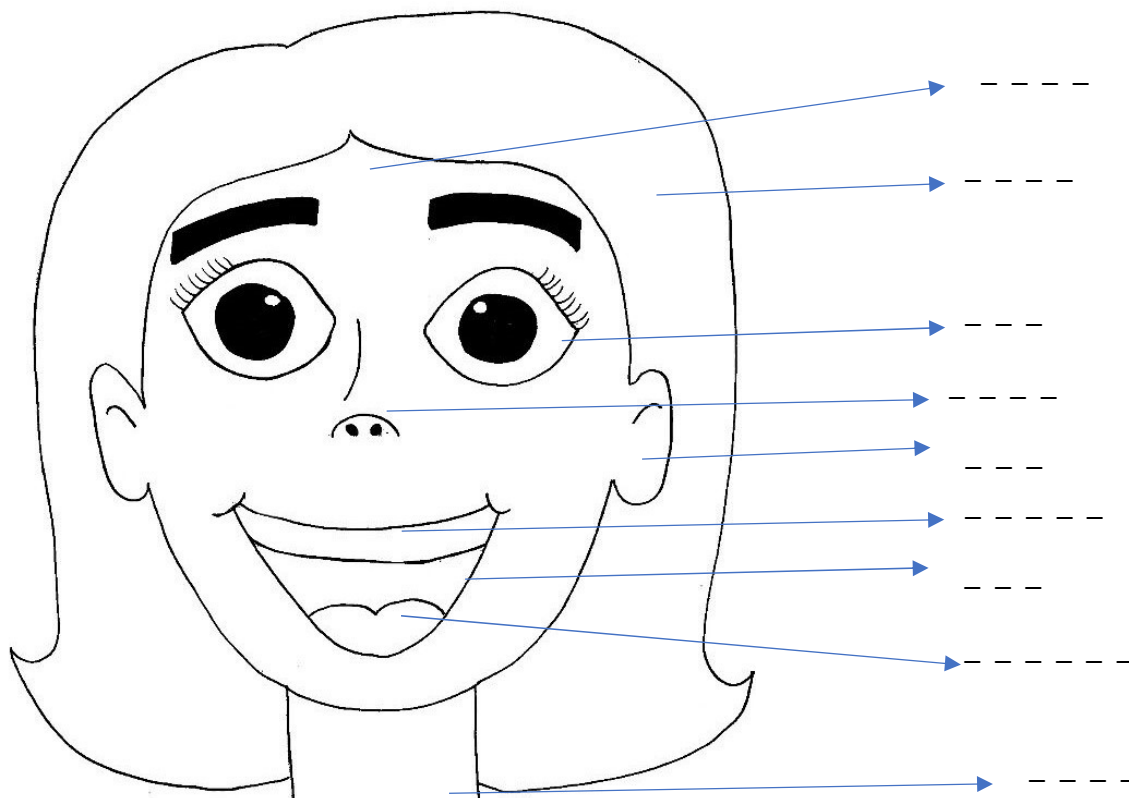
		PARTS OF THE FACE																					
		P	E	A	R	H	T	E	E	T	H	N	L	L	B	T							
eye		L	Y	S	I	A	K	S	L	E	O	O	I	I	L	O							
nose		I	E	S	P	I	W	P	M	E	T	S	R	P	H	N							
head		O	A	E	T	R	N	A	Q	S	O	I	R	O	S	G							
hair		N	N	O	S	E	O	G	W	P	N	P	P	J	H	U							
ear		G	T	L	J	W	M	E	G	A	G	J	H	K	A	E							
neck		N	E	K	Y	O	U	R	E	L	E	H	V	T	P	T							
lip		O	Y	Y	J	L	M	Y	B	M	A	E	E	G	J	O							
teeth		S	I	O	O	T	G	N	A	E	N	A	L	P	T	W							
tongue		Q	P	L	T	Q	H	V	H	I	E	U	J	C	I	J							
		P	T	A	E	T	H	O	I	J	C	L	A	E	N	W							
		H	H	E	A	D	G	A	J	K	C	I	R	N	W	Q							

ANEXO II



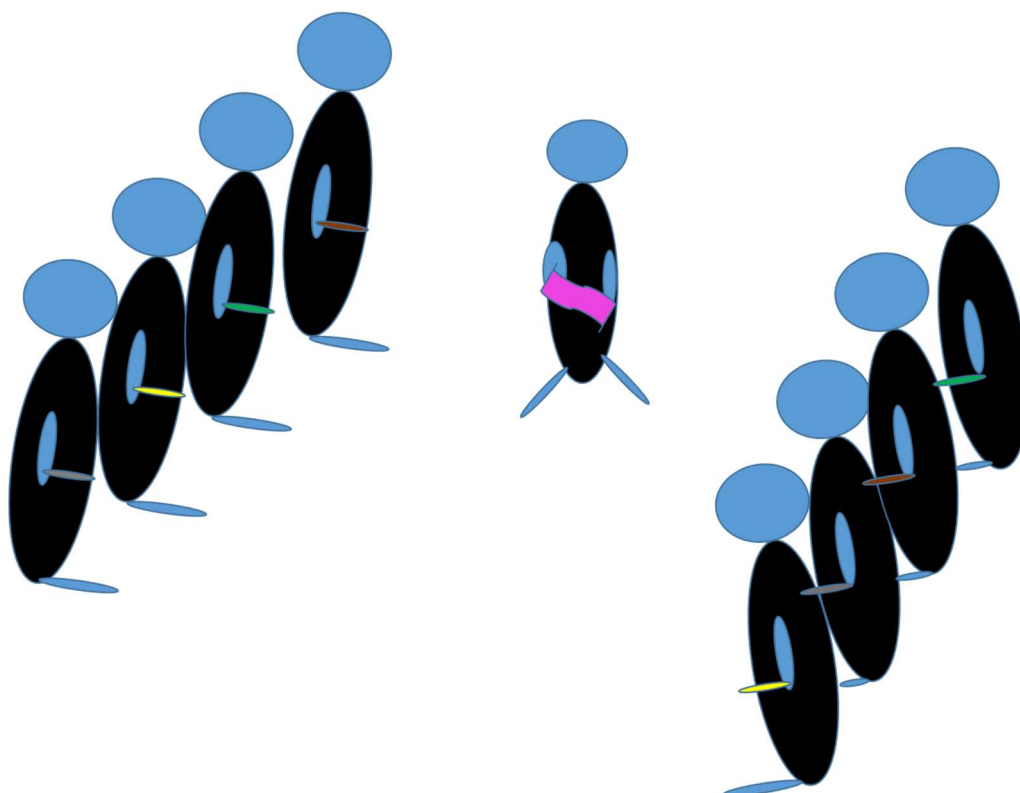
PARTS OF THE FACE														
P	E	A	R	H	T	E	E	T	H	N	L	L	B	T
L	Y	S	I	A	K	S	L	E	O	O	I	I	L	O
I	E	S	P	I	W	P	M	E	T	S	R	P	H	N
O	A	E	T	R	N	A	Q	S	O	I	R	O	S	G
N	N	O	S	E	O	G	W	P	N	P	P	J	H	U
G	T	L	J	W	M	E	G	A	G	J	H	K	A	E
N	E	K	Y	O	U	R	E	L	E	H	V	T	P	T
O	Y	Y	J	L	M	Y	B	M	A	E	E	G	J	O
S	I	O	O	T	G	N	A	E	N	A	L	P	T	W
Q	P	L	T	Q	H	V	H	I	E	U	J	C	I	J
P	T	A	E	T	H	O	I	J	C	L	A	E	N	W
H	H	E	A	D	G	A	J	K	C	I	R	N	W	Q

ANEXO III

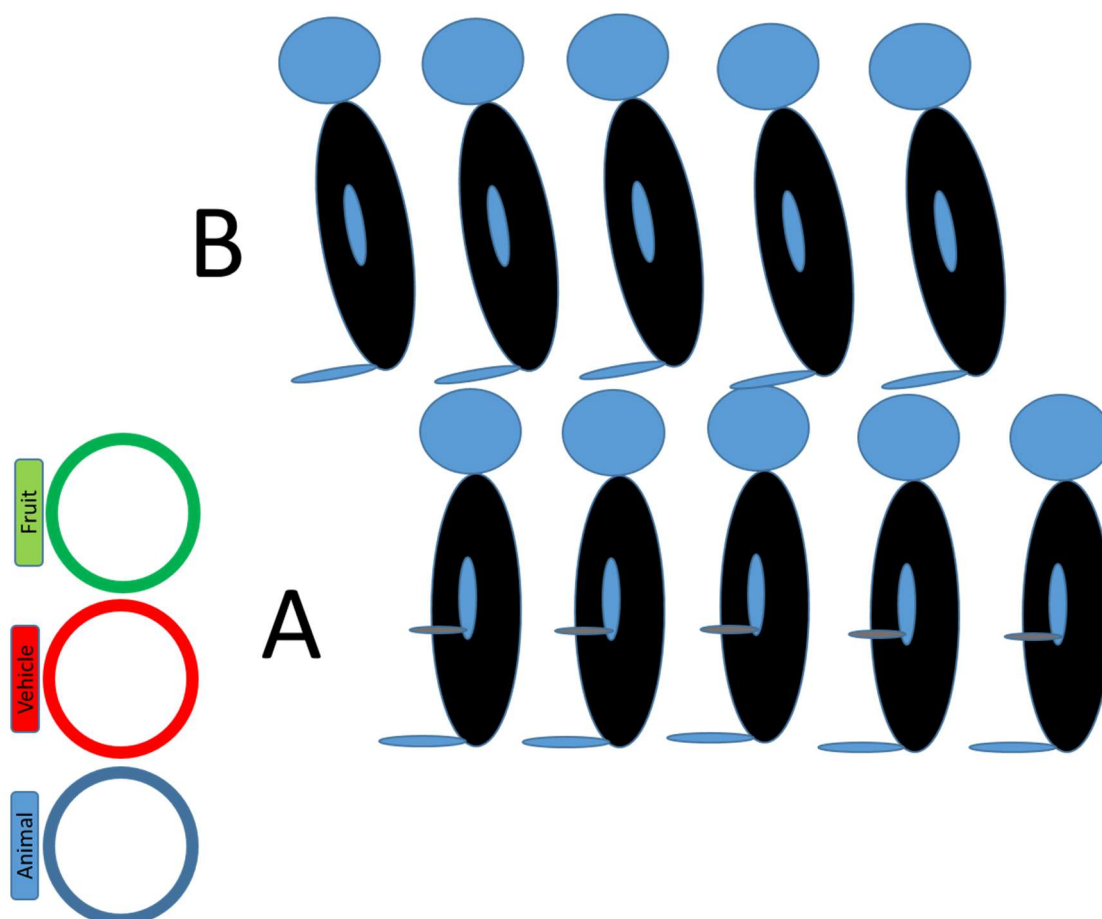


	P	E	A	R	H	T	E	E	T	H	N	L	L	B	T
L	Y	S	I	A	K	S	L	E	O	O	I	I	L	O	
I	E	S	P	I	W	P	M	E	T	S	R	P	H	N	
O	A	E	T	R	N	A	Q	S	O	I	R	O	S	G	
N	N	O	S	E	O	G	W	P	N	P	P	J	H	U	
G	T	L	J	W	M	E	G	A	G	J	H	K	A	E	
N	E	K	Y	O	U	R	E	L	E	H	V	T	P	T	
O	Y	Y	J	L	M	Y	B	M	A	E	E	G	J	O	
S	I	O	O	T	G	N	A	E	N	A	L	P	T	W	
Q	P	L	T	Q	H	V	H	I	E	U	J	C	I	J	
P	T	A	E	T	H	O	I	J	C	L	A	E	N	W	
H	H	E	A	D	G	A	J	K	C	I	R	N	W	Q	

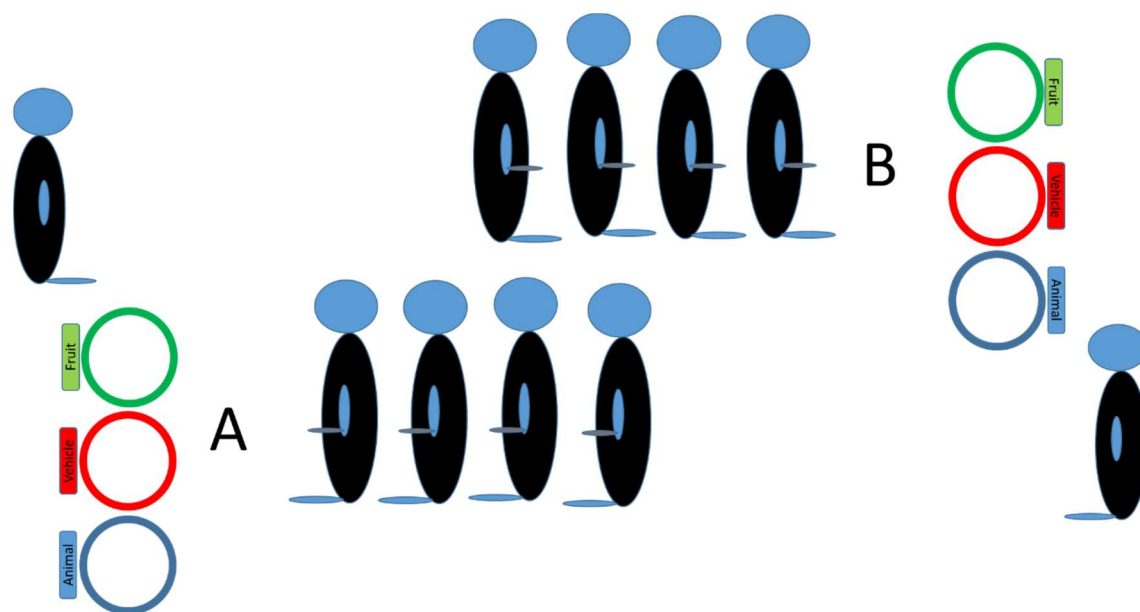
ANEXO IV



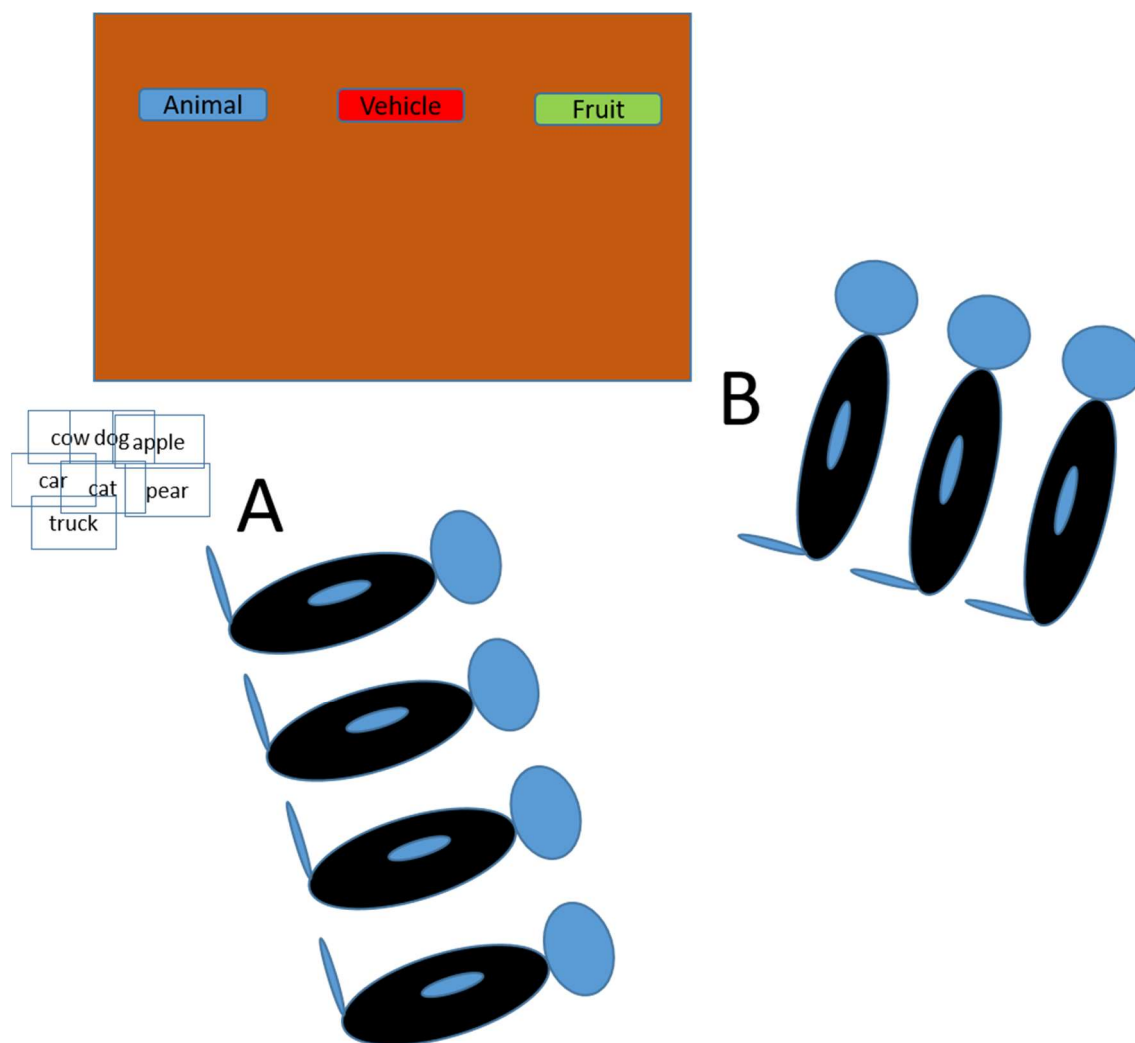
ANEXO V



ANEXO VI



Anexo VII



ANEXO VIII

	Evaluación del discente		
	Muy bien	Bien	Mal
Mantiene una escucha activa mientras el docente realiza la explicación			
Pregunta y se plantea dudas.			
Comprende las reglas del juego y las respeta			
Sigue las instrucciones del juego y participa.			
Se concentra e intenta desempeñar bien la actividad.			
Es activo y trabajador mientras se desarrolla la actividad.			
Cuida el material que se utiliza en los juegos.			
Es capaz de usar el vocabulario aprendido para comunicarse con sus compañeros.			
Tiene actitud de respeto con sus compañeros			
Sabe ganar y perder			

ANEXO IX

	Evaluación del docente		
	Sí, totalmente	Parcialmente	No se ha logrado
Las actividades planteadas logran alcanzar los objetivos del aprendizaje esperado			
El material empleado está adaptado a las necesidades de la clase			
Durante las explicaciones se utiliza un tono de voz adecuado			
Es capaz de mantener el interés en los alumnos tanto en el momento de la explicación como en las actividades planteadas			
Los juegos planteados son retadores para los alumnos, evitando así el aburrimiento de los mismos.			
A lo largo de la clase se pueden apreciar los tres momentos de la clase, inicio, desarrollo y cierre.			
Supervisa y acompaña en los juegos.			
He sido capaz de generar un ambiente de confianza.			

Tiene actitud de respeto hacia los ritmos de aprendizaje de sus alumnos			
Se promueve el trabajo en equipo.			

ANEXO X

Evaluación del juego			
	Sí, totalmente.	Parcialmente.	No, debe ser mejorado.
¿Es lo suficientemente retador?			
¿Resulta atractivo y motivador a los estudiantes?			
¿Los dibujos empleados son lo suficientemente claros?			
¿Alcanza los objetivos esperados?			
¿Promueve la comunicación entre los participantes?			