



GRADO DE MAGISTERIO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO 2021/2022

Facultad de Educación. Universidad de Cantabria

LA ADQUISICIÓN DEL INGLÉS EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL A TRAVÉS DEL JUEGO

THE ENGLISH ACQUISITION AT THE EARLY CHILDHOOD EDUCATION STAGE THROUGH GAME

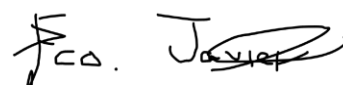
Autor: Fco. Javier López González

Directora: Rita Viejo García

Fecha: 10/06/2022



V.ºB.º Director /a



V.ºB.º Autor

RESUMEN

El inglés es un idioma cada vez más universal con la posibilidad de servir a la sociedad como herramienta para unificar la comunicación entre las personas de distintas culturas. Por ello, la adquisición de esta lengua ha cobrado una gran relevancia en los últimos años. Siendo un factor esencial la edad de adquisición de esta y siendo ventajoso para este proceso que el infante comience lo más temprano posible, el proceso de enseñanza idóneo de una L2 debe ponerse en práctica desde la Educación Infantil en adelante.

El juego es una actividad fundamental dentro del aula de Educación Infantil. Es una actividad innata que favorece el crecimiento personal del niño de manera autónoma. Además, favorece el desarrollo de todas sus capacidades. Todo esto dota al juego de un valor educativo del que docentes como yo pueden dar uso durante la Educación Infantil para facilitar el aprendizaje y, más concretamente y de interés en este trabajo, la adquisición de una L2.

La finalidad de este TFG es emplear el juego como método para la enseñanza de la L2, en concreto, del inglés. Para ello, este trabajo explica y desarrolla una Unidad Didáctica personalizada y adaptada a la institución con la que me familiaricé durante mis prácticas, el CEIP Gloria Fuertes. Esta se divide en 11 sesiones de objetivos diferentes, pero con el común denominador de querer fomentar el aprendizaje de la L2 acorde al nivel y estado de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE: Adquisición, inglés, juego y Educación Infantil

ABSTRACT

English influence has spread worldwide due to its versatility in society as a mean to unify communication among people from different cultures. Hence, the acquisition of this language has recently become more relevant. Age is undeniably a key factor for such acquisition, thus, the sooner the infant begins this process, the better the advantages he will gain, the L2 teaching process should be implemented from Early Childhood Education onwards.

Games are one of the main focus inside the classroom during early childhood education. The ability to play and enjoy is born with the child, who naturally experiences a personal growth and self-development while playing games by his

own. In short, games further the infant growth and abilities. All this gives the game an educational value that teachers like me can use during Early Childhood Education to facilitate learning and, more specifically and of interest in this work, the acquisition of an L2.

The end goal of this Bachelor's thesis is to properly use games as a method to teach a foreign language, specifically English. For this, this work explains and develops a Didactic Unit personalized and adapted to the institution with which I became familiar during my internship, the CEIP Gloria Fuertes. This is divided into 11 sessions of different objectives, but with the common denominator of wanting to promote the learning of the L2 according to the level and state of the students.

KEYWORDS: Acquisition, English, game and early childhood education.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
JUSTIFICACIÓN	7
MARCO TEÓRICO	7
LEYES	8
LENGUAJE	8
IDIOMA	13
ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS Y PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	13
ADQUISICIÓN L2	14
TÉCNICAS APRENDIZAJE DE LA L2	15
FACTORES QUE INFLUYEN EN LA ADQUISICIÓN DE L2	16
QUÉ ES EL JUEGO	17
TIPOS DE JUEGO	19
OBJETIVOS DEL TFG	22
UNIDAD DIDÁCTICA	23
CONTEXTUALIZACIÓN	23
OBJETIVOS	23
METODOLOGÍA	23
EVALUACIÓN	25
PROPUESTA DIDÁCTICA	26
CONCLUSIÓN	37
BIBLIOGRAFÍA	39

INTRODUCCIÓN

La temática de mi trabajo de final de grado se centra en un análisis sobre la importancia de la adquisición de la L2, en este caso de la lengua inglesa, durante la etapa de Educación Infantil.

Analizando el asunto desde un enfoque social, considero que es apropiado hacer énfasis en que en la actualidad el ser humano vive en un mundo cada vez más globalizado. El inglés es un idioma que actúa sobre todo como medio y como herramienta para unificar la comunicación entre las personas de distintos lugares, sexo, razas, etc. Aprender esta lengua puede ayudar a fomentar una educación intercultural. El dominio de este idioma en auge podría fácilmente en un futuro convertirse en un nexo a nivel global para aprender acerca de otras culturas o sobre diferentes puntos de vista. Con esto en mente, es indiscutible el potencial enriquecedor para el desarrollo y estimulación de las personas que adquirir una L2 supone para un centro.

Sin embargo, no es una sorpresa que las personas españolas de media se caractericen por tener un bajo nivel de este idioma. La sociedad española está centralizada en torno a su propia lengua y raramente promueve la adquisición de otros idiomas en un entorno laboral. Esto per se, representa un grave problema en la sociedad actual y es debido a una serie de razones fáciles de identificar.

En primer lugar, el proceso de adquisición de una segunda lengua extranjera es más sencillo desde una temprana edad. Por ende, la enseñanza del inglés desde la etapa de Educación Infantil es primordial para una mejor adaptación y aprendizaje del individuo. Sin embargo, en España raramente se había abordado y se le había dado importancia a este aspecto durante la etapa de Educación Infantil. Generalmente este tema empezaba a tomar relevancia a partir de la etapa de Educación Primaria, lo que derivaba en infantes con bases muy escasas de inglés. Sin embargo, con la llegada de la LOCE (2002), se introdujo un acercamiento a la enseñanza de lenguas extranjeras al segundo ciclo de Educación Infantil. A continuación de esta ley le siguieron otras leyes educativas que fueron haciendo más énfasis en la importancia de comenzar a adquirir una L2 desde edades más tempranas.

En segundo lugar, las pantallas nos ayudan a mejorar el nivel de inglés, lo cual ha sido probado y demostrado en los últimos años desde su aplicación. Un claro

ejemplo es la diferencia de inglés entre ciertos países europeos. Incontables datos y estudios sobre la diferencia entre el nivel de inglés de la población española y de la población checa, polaca o belga ponen en vigor esta deficiencia. En estos últimos países, el nivel de inglés es mucho más elevado. El motivo radica en la abundancia de recursos externos para aprender un segundo idioma que España no ofrece. En concreto, estímulos externos como series de televisión o películas que se emiten públicamente en versión original. En contraste, en España dichas series y películas son traducidas a nuestra lengua materna. Esta distinción lleva a que desde una temprana edad se introduzca un vocabulario más extenso y que la pronunciación de este segundo idioma resulte más sencilla de comprender y se acomode al oído del infante.

Por otro lado, cabe destacar que el juego es un recurso básico y muy enriquecedor en la etapa de Educación Infantil, ya que permite al alumnado desarrollar sus capacidades intelectuales, sociales, motoras y afectivas de una manera lúdica.

Por ello, a lo largo de este trabajo propondré una nueva metodología innovadora de enseñanza a través del juego, con la finalidad de suplir el recurso de las pantallas. Además, demostraré la importancia de la educación bilingüe y de la adquisición del inglés en el alumnado de Educación Infantil.

JUSTIFICACIÓN

El motivo principal por el cual he decidido realizar este Trabajo de Fin de Grado es debido a experiencias personales durante mi carrera que me han llevado a plantearme una revisión teórica sobre la importancia de la adquisición de la L2 a una edad temprana, en concreto en la etapa de Educación Infantil donde el colegio es protagonista el desarrollo integral e intelectual del alumnado. Además, mi intención es demostrar la relevancia del juego para los infantes y, por consecuencia, la adquisición de conocimientos. Por ello, voy a proponer una Unidad Didáctica donde el juego sea el vehículo principal para fomentar el aprendizaje de esta lengua extranjera en un centro educativo.

Una de las razones por las que surge el proyecto es que, a lo largo de mis vivencias personales, he llegado a la conclusión de que el inglés en España es una asignatura pendiente. Colectivamente la población española tiene un nivel muy pobre y deficiente en el dominio de esta lengua, palideciendo respecto a otros países por mucho. Sabiendo esto he decidido realizar este trabajo de innovación con el objetivo de facilitar la adquisición del inglés mediante el juego en la etapa de Educación Infantil. De acuerdo a Lightbown y Spada, (2006), cuanto antes se comience en el proceso de adquisición de la lengua extranjera, mejores serán los resultados del infante.

Coincido con Rodríguez (2004) al cuestionar y plantearme cual es la metodología óptima para captar la atención del alumnado del alumnado de Educación Infantil durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. Frente a esta incertidumbre he decidido realizar una Unidad Didáctica con una metodología basada en el juego para facilitar el aprendizaje de esta L2.

Además, cabe destacar que el juego u ocio es una actividad inherente en la naturaleza de los seres humanos. El entretenimiento lleva presente en el mundo desde los primeros registros y su ausencia es algo inconcebible de imaginar. Las personas han estado siempre en contacto con el juego, independientemente de sus cultura, raza, sexo o edad. Esta herramienta, llamada juego, les ha enseñado a aprender a vivir. Por lo tanto, no es atrevido pensar que el juego es un generador de cultura tal como indica Moreno (2002). Por ello, me parece más que justificable querer beneficiarse del juego para implementar una L2 a nuestra cultura.

MARCO TEÓRICO

LEYES

El inglés es sin ninguna duda el idioma de mayor uso a nivel global. Multitud de países han adaptado su cultura a una más internacional con el inglés como centro pivotal. Por ello, muchas instituciones educativas han pasado a integrarlo en su currículo.

Tradicionalmente, el término de lengua extranjera en el campo educativo se utiliza para hacer referencia a aquellas enseñanzas impartidas desde la etapa Infantil hasta el Bachillerato.

De acuerdo a la Asociación de Enseñanza Bilingüe (2022), los últimos 40 años de enseñanza en lenguas extranjeras han experimentado un cambio drástico en nuestro país. El uso extensivo y generalizado del francés, así como del inglés, son responsables de este cambio que gradualmente se ha extendido por todo el sistema educativo. Actualmente, el 98.2% de los alumnos españoles cursa inglés como L2 principal. El francés, en cambio, es cursado optativamente por un 1.4% de alumnos como lengua complementaria. No existe ninguna ley que obligue en España a los alumnos a cursar ningún idioma extranjero en concreto. Estos datos tan positivos no son el resultado de una mejora en la administración educativa, sino el fruto de la demanda social en un país que progresivamente ha ido adaptando la cultura bilingüe.

Contrariamente, aunque las leyes educativas no obligan la instrucción de una lengua en concreto, sí que son las responsables de su desarrollo y adaptación. Tanto la demanda social como las leyes contribuyen a la situación de las lenguas extranjeras en nuestro sistema educativo. Por ello, familiarizarse un poco más con estas leyes y lo que imponen nos ayudará a entender más del estado de las L2 en nuestro país.

La Ley General de Educación (LGE), aprobada en 1970, introdujo el estudio de una "segunda lengua" durante la formación básica, así como una lengua extranjera durante el bachillerato.

La Ley General del Sistema Educativo (LOGSE), aprobada en 1990, adoptó la misma actitud que la LGE respecto al estudio de una lengua extranjera desde la Educación Primaria hasta el Bachillerato. Sin embargo, esta ley destaca por haber impuesto a los centros educativos la oferta de una segunda lengua extranjera como optativa para los alumnos de Educación Secundaria.

La Ley de Calidad (LOCE), aprobada en 2002, también adoptó una actitud similar a las anteriores respecto a la enseñanza de lenguas extranjeras. Además, introdujo un acercamiento a la enseñanza de lenguas extranjeras durante el segundo ciclo de Educación Infantil, especialmente en su último curso.

La Ley de Educación (LOE), aprobada en 2006, continuó la tradición de sus predecesoras sobre la enseñanza de lenguas extranjeras e implementó la posibilidad de que las administraciones educativas pudiesen ofertar un segundo idioma extranjero en el tercer ciclo de primaria.

La Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), aprobada en 2013, mantiene la situación anterior, pero descarta imponer una segunda lengua extranjera durante la Educación Primaria. No obstante, da libre albedrío a las administraciones educativas de cada comunidad el ofertarla o no dentro del bloque de asignaturas optativas.

La Ley Orgánica de Modificación de la LOE (LOMLOE), aprobada en 2020, implementa la posibilidad de enseñanza de una segunda lengua extranjera en toda la educación primaria.

LENGUAJE

El lenguaje es definido según Puyuelo (1998) como una conducta comunicativa innata del ser humano. Considera el lenguaje como una herramienta vital a nivel cognitivo, social y comunicativo para expresar explícitamente las intenciones humanas. Sin el lenguaje, regular el complejo comportamiento de las personas sería algo imposible. Entre todas las características del lenguaje, la arbitrariedad y la convencionalidad irán siendo descubiertas progresivamente por los niños a lo largo de su educación.

-Convencionalidad: el lenguaje se reduce a un sistema de signos. Cada signo guarda una relación de representación con la idea u objeto al que se alude. Esta relación debe tener un significado colectivo fijo para que exista un acuerdo y entendimiento mutuo entre las personas.

-Arbitrariedad: el lenguaje es arbitrario por sí mismo. No existe una conexión inherente entre la forma lingüística y su contenido. Es decir, las palabras no guardan relación alguna con las ideas que representan y son el mero resultado abstracto de algo nacido para la convivencia humana.

Maestre Castro (2010) teoriza que a lo largo de la historia el origen del lenguaje ha sido explicado por diferentes corrientes de pensamiento. Entre las más destacadas se encuentran:

-Teoría ambientalista o conductista: establece el origen del lenguaje como una respuesta adquirida por refuerzos ambientales. Estos estímulos son el desencadenante de unas estructuras aún no exteriorizadas pero inherentes de cada individuo.

-Teoría innatista: considera el lenguaje como una capacidad innata del individuo, explicando el habla como algo biológicamente programado en cada ser humano a través de lo que llama Mecanismos de Adquisición del Lenguaje (LDA). Chomsky defendió esta teoría, afirmando la existencia de un dispositivo innato para la adquisición lenguaje que permite al individuo aprender y utilizar el lenguaje de forma instintiva. También concluyó que los principios generales de la gramática son universales.

-Teoría evolucionista o cognitiva: sus defensores, entre los que destaca Piaget, explican la adquisición del lenguaje como una consecuencia directa de querer expresar imágenes mentales. Piaget incide en esto al afirmar que el pensamiento precede al lenguaje, dando respuesta a la correlación entre el lenguaje infantil y el desarrollo cognitivo del individuo. Es decir, el origen del lenguaje está íntimamente ligado con el desarrollo cognitivo y su evolución.

Paralelamente, Lenneberg (1967), Brown y Frazer (1964), Bateson (1975), Stampe e Ingram (1976), Einsenson (1979) y Bruner (1976) separan el desarrollo del lenguaje en las dos siguientes etapas:

-La etapa pre-lingüística: período que abarca el primer año de vida del individuo. Está protagonizada por el desarrollo buco-fonario del infante adquirido en un ambiente parental. Es considerada una etapa con escasa expresión comunicativa, ya que el lenguaje se limita puramente a sonidos onomatopéyicos.

-La etapa lingüística: período marcado por la expresión de la primera palabra del individuo. Esta etapa establece el punto de inflexión en el que el infante hace uso del lenguaje con objeto de comunicarse.

Por otro lado, cabe destacar que Murado Bouso (2010), realizó una tabla que mostraré a continuación, donde se pueden apreciar las distintas etapas del desarrollo del lenguaje del infante en las edades comprendidas entre los 0 y 6 años, y el proceso de adquisición característicos de su edad.

Etapas de Desarrollo del Lenguaje	
Edad	Adquisición
0-5 meses	- Emite ruidos con su garganta. - Crea sonidos relacionados con el placer y el dolor. - Hace pequeños ruidos cuando se le habla.
6-12 meses	- Comprende las negaciones. - Emite balbuceos. - Pronuncia palabras, aunque desconoce su significado. - Intenta comunicarse con gestos. - Trata de repetir algunos sonidos. - Dice la primera palabra.
12-18 meses	- Responde a preguntas sencillas mediante lenguaje no verbal. - Utiliza dos o tres palabras para indicar una persona u objeto. - Intenta imitar palabras sencillas.
18-24 meses	- Pronuncia sin errores todas las vocales y las consonantes «n», «m», «p» y «j». - Su vocabulario es de alrededor de 50 palabras.

	- Es capaz de pedir los alimentos más conocidos por su propio nombre. - Emite sonidos de animales. - Comienza a combinar dos palabras y a utilizar los pronombres.
2-3 años	- Aparecen palabras descriptivas. - Su vocabulario es de 250-900 palabras. - Es capaz de elaborar frases de tres palabras. - Su habla es más precisa, pero todavía no pronuncia con claridad los sonidos finales. - Es capaz de responder a preguntas sencillas. - Realiza las primeras preguntas para pedir alguna cosa. - Emplea los plurales y las formas regulares de verbos en pasado.
3-4 años	- Puede agrupar objetos por familias. - Distingue los colores. - Usa casi todos los sonidos del alfabeto - Utiliza consonantes en todos los lugares de las palabras. - Es capaz de describir algunos objetos cotidianos. - Comienza a divertirse con el lenguaje. - Responde sin problemas a preguntas simples. - Puede repetir frases.
4-5 años	- Es capaz de comprender preguntas complejas. - Su habla se entiende perfectamente, aunque se equivoca al decir palabras difíciles y largas. - Su vocabulario es de aproximadamente 1500 palabras. - Puede utilizar la forma en pasado de algunos verbos irregulares.
A partir de los 5 años	- Su comprensión alcanza las 2000 palabras. - Distingue una secuencia en el tiempo. - Es capaz de realizar hasta una serie de tres instrucciones. - Puede sostener una conversación con soltura.

	- Sus frases pueden llegar a tener ocho o incluso más palabras.
--	---

IDIOMA

Andrés Galindo (2015) define el idioma como la principal característica observable en una cultura. El idioma bebe mucho de su cultura, de sus expresiones, refranes, frases hechas o de la forma de hablar. Esto lleva a que uno pueda inferir bastante de una cultura en base a su idioma. Sucesos históricos o circunstancias sociales son algunas de los muchos aspectos culturales que el idioma transmite.

ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS Y PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

La adquisición de conocimientos implica según Martínez (2005) la totalidad de la persona, su experiencia y su entorno. No lo considera un mero intercambio de datos entre profesor y estudiante, sino una experiencia que estimula el desarrollo del conocimiento.

Hernández y Valdez (2010) describen la noción tradicional del profesor como la de una figura experta ilustrada en conocimiento y encargada de transmitirlo a las siguientes generaciones. Sin embargo, en la actualidad la ciencia y la tecnología han cambiado progresivamente este concepto.

Aprender inglés es un proceso que requiere docentes versados en la metodología adecuada para su correcta adquisición. El proceso de aprendizaje de un idioma también requiere según Juan y García (2012) que el profesor conozca los tipos de estudiantes, su ritmo y sus problemas durante el estudio.

Ordo (2010) define el rol del estudiante como el papel que más ha evolucionado respecto al aprendizaje del idioma. Son precisamente los estudiantes las figuras protagonistas dentro del aula y los principales impulsores del nivel de desarrollo del idioma.

El aula de clase es uno de los espacios de enseñanza principales en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera. En el caso del inglés, Juan y García

(2012) consideran el aula como el espacio óptimo para desarrollar este proceso y facilitar la comunicación en inglés entre estudiantes y profesor.

ADQUISICIÓN L2

Beltrán (2017) explica la diferencia entre aprender y adquirir una nueva lengua. Según él, el término adquisición se refiere al proceso de asimilación total de un nuevo idioma, es decir, aprendizaje a un nivel de forma que este nuevo idioma sea hablado al mismo nivel que el primero. Por ende, todo estudiante de un nuevo idioma pasa por su proceso de aprendizaje, pero no siempre acaba adquiriéndolo.

Rojas y Garduño (s.f.) definen la adquisición de una lengua extranjera como el proceso de aprendizaje y asimilación efectuado a través de un medio académico y/o profesional en un ambiente foráneo a dicha lengua.

Deseo hacer hincapié en la teoría sobre la adquisición de un segundo idioma formulada por De Castro (2009) y popularmente conocida como la Teoría Krashen o la Teoría del Monitor. Esta teoría ha capitalizado el centro de atención y es considerada la más relevante sobre el proceso de adquisición de un segundo idioma. La teoría Krashen combina dos sistemas: el sistema de adquisición y el sistema de aprendizaje. Además, esta teoría se basa en las siguientes cinco hipótesis:

- 1.- La hipótesis del sistema de adquisición y del aprendizaje de Nolasco (2004) parte de la diferenciación de que existen dos procesos separados: la adquisición y el aprendizaje. El primero se manifiesta subconscientemente, mientras que el segundo es un acto consciente.
- 2.- La hipótesis del orden natural de adquisición de De Castro (2009) predice el orden en el que los estudiantes aprenden las estructuras gramaticales de una segunda lengua.
- 3.- La hipótesis del monitor centra el proceso de adquisición en el estudiante. Es este, quien, como individuo, debe encontrar el método óptimo de adquisición del nuevo idioma a partir de sus propios errores.

4.- La hipótesis del input comprensible de Villanueva (2010) considera que el estudiante será capaz de adquirir exitosamente una segunda lengua si la metodología empleada incluye progresivamente información más difícil a la ya aprendida por el individuo.

5.- La hipótesis del filtro afectivo prioriza el factor emocional dentro del proceso de adquisición de una segunda lengua.

TÉCNICAS APRENDIZAJE DE LA L2

Fleta Guillén (2006) plantea una serie de prácticas para ayudar a desarrollar el nivel de inteligencia de los estudiantes en el centro. Las rutinas, las transiciones y las fórmulas son las más destacables y se encuentran más detalladamente explicadas en los siguientes párrafos.

Las rutinas son definidas como una serie de acciones o actividades puestas en práctica de forma regular. Los estudiantes de la lengua extranjera (generalmente inglés) que se familiarizan con la rutina instruida por sus docentes en clase muestran una mejor adquisición y un aprendizaje más eficiente del nuevo idioma.

Las transiciones son definidas como los lapsos comprendidos entre actividades, es decir, los ciclos del aula en el que el profesor debe encargarse de instruir a los alumnos sobre una nueva actividad previo a su puesta en práctica.

Las fórmulas son definidas como expresiones familiares y/o cotidianas a las que el alumno puede recurrir como ayuda básica durante las primeras fases en su proceso de aprendizaje de la L2. Por ejemplo, los niños diariamente piden permiso para ir al baño durante las clases, por lo que una fórmula sencilla que podrían aprender sería algo del estilo: "toilet, please".

Notario Ladoire (2017) incide en el hecho de que los estudiantes son niños de corta edad con una mentalidad acorde a esta misma. En consecuencia, la motivación del individuo debería ser el aspecto central durante el proceso de aprendizaje.

Otros aspectos más secundarios a considerar son la pronunciación, la atención y la innovación al aprender una L2. Respecto a la primera, una buena fonética del idioma facilita el proceso de adquisición y de comprensión de la L2 y planta

una buena base en su futuro aprendizaje. El docente debe evitar que el alumno desarrolle una pronunciación jocosa o indiferente que obstaculice al niño en un futuro. La atención del alumno es más subjetiva, ya que dependiendo del individuo su límite variará, por lo que es recomendable que el alumno marque su propio ritmo. Por último, es crucial innovar en las técnicas aplicadas en el aula. Alejarse de lo tradicional e implementarlo en las fichas diarias ayudará al niño en su aprendizaje.

FACTORES QUE INFLUYEN EN LA ADQUISICIÓN DE L2

Murado Bouse (2010) establece que las características que más influyen al aprender una lengua extranjera son la inteligencia, la aptitud, la motivación, la personalidad, los recursos, el contexto, la metodología y la edad entendida como un aspecto crítico para el desarrollo cognitivo.

Contrariamente, Lightbown y Spada (2006) subrayan la pubertad como el período crítico del individuo en su proceso de aprendizaje de un idioma. Es por ello que destacan y advierten la importancia de comenzar el período de adquisición en el niño lo más pronto posible, manteniendo en todo momento un balance adecuado entre el desarrollo de la L1 del individuo y sus primeros pasos en la L2. Es aconsejable no interferir en el proceso de la L1 hasta que la persona muestre señales de un eficiente dominio del idioma en torno a los tres años de edad.

Un aspecto a tener en consideración previo a la planificación de actividades es la personalidad del alumno. La personalidad de discentes durante su educación infantil no ha sido totalmente formada y está sujeta a su entorno, por eso Murado Bouso (2010 p.20) afirma que "es vital que el profesor aporte a través de diferentes actividades el grado de autoestima y confianza necesario para que todos sean partícipes de los progresos lingüísticos." Esto se traduce en que, por ejemplo, personalidades extrovertidas o introvertidas experimenten procesos de adquisición de una lengua extranjera totalmente diferentes.

Paralelamente a la influencia de la personalidad en el aprendizaje del individuo, la motivación también juega un papel crucial al adquirir un nuevo idioma. Es el profesor el encargado de transmitir y crear en el alumno la motivación adecuada

que le ayude en el proceso de aprendizaje. Ya sea haciendo uso de diferentes materiales académicos, de una metodología eficaz o de un tiempo de exposición adecuado, el maestro debe asegurarse de que los discentes no se distraigan o evadan de la actividad, especialmente durante la etapa de educación infantil. El docente debe evitar estos obstáculos a toda costa siempre teniendo como prioridad los interés y necesidades del individuo.

Al igual que en los párrafos anteriores, aspectos como el desarrollo cognitivo (edad) o la inteligencia son variables que el docente debería tener en cuenta al tratar con sus alumnos. Por ende, el profesor tiene el deber de promover y fomentar dinámicas que desarrollen la inteligencia de sus alumnos durante el aprendizaje. Pero que un individuo experimente este tipo de evolución es necesario que el docente se informe sobre la capacidad de sus alumnos y sus conocimientos previos (experiencias, educación previa...) en el área de aprendizaje de una segunda lengua.

Murado Bouso (2010) considera la aptitud del alumno como el "tener buen oído y disponer de buena comprensión general, aunque esta diferencia en alumnos de infantil sea casi inapreciable". Es decir, el docente debe considerar la aptitud del alumno y sopesar su predisposición por encima de una capacidad cognitiva adecuada.

El entorno que rodea al niño también influye en su proceso de aprendizaje de una segunda lengua. Acercar al niño a un contexto donde se le estimule y motive a aprender facilitará la adquisición de este idioma. Es crucial rodear al alumno de un ambiente enriquecedor que le aventaje en aprender la lengua y es el deber del profesor asegurarse que el entorno de enseñanza no sea pobre en estímulos.

Un último aspecto a tener en cuenta es el tipo y la calidad de las metodologías y/o recursos usados en el proceso de aprendizaje. Este tiene que satisfacer las necesidades, intereses y capacidades de los discentes, así como aventajar la adquisición del alumno en aprender una lengua extranjera.

QUÉ ES EL JUEGO

El juego tiene diferentes acepciones en función del autor que lo defina. Viciano y Conde (2002) definen el juego como un "medio de expresión y comunicación

de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia", mientras que Garagigordobil (2008) considera el juego como un entorno en el que los niños pueden expresarse, descubrir, experimentar y aprender libremente. En cambio, Claparède (1983) plantea la definición de juego en una metáfora donde este actúa como medio de cohesión entre la vida escolar y la vida personal del niño. Iturbe (2015) adopta un enfoque más profesional al considerar el juego como un medio para abordar los contenidos curriculares de Educación Infantil. Enaltece el valor del juego como estrategia innovadora para el aprendizaje durante la educación escolar.

El juego es una actividad que se puede clasificar acorde a sus características. Atendiendo a esto Caillois (1958) lo divide en:

- Libre: el jugador mantiene la dinámica original indicada por el maestro, pero con libertad de jugar como el niño interprete y con pocas restricciones o limitaciones.
- Incierto: juego en el que el desarrollo y resultado no están estipulados.
- Reglamentado: juego con una serie de normas que se van adaptando e función de la progresión del juego.
- Separado: juego condicionado a una serie de reglas, límites y tiempos marcados por el profesor de antemano.

El rol que juega el docente en el juego es el de, a través de actividades lúdicas, educar y desarrollar los ámbitos del niño. Guitart (1999) señala la posibilidad de usar el juego como refuerzo en aquellos aspectos que potencien los objetivos educativos planteados para cada individuo. Es decir, para trabajar las intencionalidades educativas.

Bernabeu y Goldstein (2009) demostraron, a través de un estudio, las ventajas que aporta el juego a la educación del niño. Dicho estudio consistía de dos grupos de estudiantes. El primero trabajaba fichas y teoría sin ningún método en particular, mientras que el segundo grupo seguía estas actividades con una metodología específica y con una finalidad interactiva. Los resultados y conclusiones que mostró este estudio se pueden resumir en los siguientes puntos:

- El juego tiene la función de dinamizar las actividades, promoviendo el trabajo en equipo y el refuerzo positivo entre los estudiantes.
- El juego promueve la creatividad y la imaginación de los niños. También estimula su motivación, lo que planta las bases éticas de unos valores propios.
- El juego libre da autonomía y responsabilidad a los niños, lo que se traduce en una mayor libertad y seguridad en ellos mismos.
- El juego crea lazos afectivos entre alumnos o con el profesor a través de relaciones dinámicas entre iguales.
- El juego permite al docente observar el comportamiento del alumno ante los diferentes retos que se le presenta, aportándole suficientes datos para conocer mejor al niño y sus capacidades al aprender nuevos conocimientos.
- El juego es una actividad lúdica. Los niños se divierten al jugar, lo que facilita el desarrollo de sus habilidades sociales entre alumnos y con el maestro en un entorno cómodo para ellos.
- En el caso de alumnos con rendimiento escolar bajo, el juego puede mejorar su autoestima de manera que le permita afrontar la vida escolar desde una perspectiva diferente. Por consiguiente, esto puede favorecer la mejora de sus resultados académicos.

TIPOS DE JUEGO

Piaget (1946) definió una secuencia universal sobre la evolución de los comportamientos en el juego respaldada por diferentes investigaciones complementarias. Esta secuencia divide el orden de aparición de los juegos en juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de construcción y juegos de reglas. Cada cual, más complejo y perfeccionado que el anterior, pero independientes uno de otro.

Juego de ejercicio: característico del período sensorio-motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños aprenden ejercicios simples o combinaciones de acciones sin un trasfondo o motivo detrás de ello. Este tipo de actividades consisten en movimientos reiterados o gestos puramente instintivos que satisfacen la curiosidad del individuo y consolidan inconscientemente el

conocimiento sensorial o motor adquirido. Estas actividades pueden comprender tanto ejercicios simples con un chupete característicos de un niño casi neonato, como ejercicios más complejos y característicos del final de este período como abrir o cerrar puertas y bajar o subir escaleras. Las conductas mostradas en esta etapa sientan las bases en el individuo de secuencias sensoriales y motrices. Ya sea por azar o placer, el niño va poco a poco aprendiendo a ejecutar estas secuencias voluntariamente, buscando únicamente la satisfacción inmediata en la acción. (reacciones circulares primarias, secundarias y terciarias).

Juego simbólico: característico de la etapa preconceptual (2-4 años). El tipo de actividades en las que el niño participa le incitan a sentir la necesidad de comunicarse, es decir, son precursores del lenguaje. Esta clase de juegos abandona la idea de buscar en los objetos acciones inmediatas y fomentan un pensamiento más abstracto, es decir, introducen el concepto de ficción. En estos juegos se trabaja con la representación de un objeto por otro, ahondando en el significado/idea/símbolo que el objeto atañe. Actividades como simular situaciones hipotéticas o interpretar escenas de personajes ficticios o reales acercan al niño cada vez más con los años a la realidad que representan. Este tipo de juegos también desarrollan el proceso de pensamiento del niño, evolucionándolo a uno más complejo con un concepto de la relación causa-efecto ya adquirido. Esto se traduce en que el individuo no solo se expresará en lo presente, sino también en lo pasado y/o futuro.

Juegos de construcción o montaje: característico de una etapa intermedia entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Este tipo de juegos aprovecha el ya desarrollado dinamismo y coordinación del niño y los enfoca en una tarea concreta. Es decir, el juego se convierte en un montaje donde el individuo, haciendo uso de sus movimientos adquiridos, se dedica a realizar una actividad de construcción. A diferencia de etapas anteriores en las que el niño aprendía a identificar un trozo de madera como un barco, en esta el niño aprende a construirlo con actividades lúdicas.

Juegos de reglas: etapa de juegos comprendida entre los cuatro y los siete años de edad. El inicio de estas actividades está influenciado por el entorno del niño. Figuras externas que actúen como modelo o referencia (adultos) favorecen la adaptación del individuo a esta clase de actividades. A esta etapa la sigue una

llamada Operaciones Concretas, que abarca hasta los once años de edad. En este período el niño participa en juegos con reglas simples y concretas, cada una normalmente explicada y/o relacionada a acciones u objetos bien definidos.

OBJETIVOS DEL TFG

Objetivo general:

- Elaborar una Unidad Didáctica para la adquisición del inglés en la etapa de Educación Infantil basándome en una metodología a través del juego.

Objetivos específicos:

- Proponer el juego como estrategia de aula para fomentar el aprendizaje y la adquisición del inglés en los niños y niñas de Educación Infantil.
- Observar y analizar las ventajas y desventajas que tiene el juego como herramienta de aprendizaje de una L2 en la etapa de Educación Infantil.
- Conseguir que el alumnado mediante la Unidad Didáctica adquiriera un nuevo vocabulario, aprenda los colores y los números del 1-10, los animales, las emociones y conozca las distintas partes del cuerpo en la L2.

UNIDAD DIDÁCTICA

CONTEXTUALIZACIÓN

La Unidad Didáctica está pensada para aplicarse en el CEIP Gloria Fuertes. El CEIP Gloria Fuertes es un colegio público de Educación Infantil y Educación Primaria, que se caracteriza por ofertar en estas etapas un programa bilingüe, y por ser un centro referencial en su zona para el alumnado con dificultades motoras.

La clase en la cual se ha pensado llevar a cabo esta Unidad Didáctica estará conformada por 22 estudiantes del curso de 5 años “A” (segundo ciclo de Educación Infantil). El aula estará compuesta por 10 chicos y 12 chicas. Entre el alumnado no existe ningún alumno con NEE, es decir, con necesidades educativas especiales.

OBJETIVOS

Los objetivos de la Unidad Didáctica que he programado son los siguientes:

- Proponer el juego como estrategia central para fomentar el aprendizaje y la adquisición del inglés en los niños y niñas del aula de Educación Infantil de 5 años.
- Conseguir que el alumnado adquiera el vocabulario esencial de los animales en inglés.
- Lograr que el alumnado aprenda los colores básicos en inglés.
- Que el alumnado se familiarice con las distintas partes del cuerpo en inglés.
- Conseguir que el alumnado aprenda los números del 1-10 en inglés.
- Asegurar que el alumnado domine en inglés el vocabulario básico de las emociones.

METODOLOGÍA

En relación al profesional educativo que llevará a cabo las sesiones didácticas, cabe destacar que la programación está planteada para realizarse en el CEIP Gloria Fuertes, donde la tutora del aula es especialista de inglés, por lo cual, ella misma será la encargada de desarrollar esta secuencia didáctica.

Sin embargo, en otros centros no bilingües se requeriría que la Unidad Didáctica que he diseñado fuese realizada por la profesora de inglés del centro educativo o por algún especialista con la suficiente capacidad de apoyar o auxiliar al docente al cargo.

Antes de comenzar con las sesiones cuyo objetivo es la adquisición de una base de vocabulario en inglés he de mencionar que se parte de unas actividades previas, en las que el alumnado se ha familiarizado con el vocabulario en su lengua materna. Con esto, se busca que ya dispongan de cierto control del vocabulario en su L1, para que la adquisición de ese mismo vocabulario en una lengua extranjera sea más simple.

A través de esta secuencia didáctica se busca facilitar el aprendizaje del inglés mediante el pilar fundamental en la Educación Infantil que constituye el juego, es decir, el objetivo principal es fomentar y conseguir la adquisición de la L2 mediante una actividad de carácter lúdico. Sintetizando lo mencionado, la metodología que engloba y sustenta esta Unidad Didáctica es el juego.

Considero que aprender una lengua extranjera desde tan temprana edad es sumamente enriquecedor, pero se debe ser consciente de los intereses y motivaciones del alumnado, los cuales pueden utilizarse para amenizar este ansiado objetivo. Concibo la idea de que aprender de una manera entretenida, donde el alumnado se divierta y se desinhibe, es mucho más atractiva para ellos y es además un magno agente facilitador al ejercer nuestra labor docente. Es decir, mientras el alumnado juega, este consigue alcanzar un desarrollo integral.

Para llevar a cabo la Unidad Didáctica he programado 11 sesiones. Con la finalidad de alcanzar cada objetivo, se han programado dos sesiones por cada propósito. Finalmente, la última sesión se ha planificado como repaso de lo visto con anterioridad. Es necesario mencionar que es altamente recomendable que, antes de poner en práctica las sesiones, se repase el vocabulario correspondiente durante la asamblea previa.

La metodología que se va a llevar a cabo es en grupo, ya que el trabajo en equipo tiene números beneficiosos para el alumnado, como la estimulación de su creatividad, el aumento de la motivación, la disminución del estrés y la vergüenza

social, y por último permite observar al docente sus fortalezas y debilidades para poder reforzarlas posteriormente.

Además, para enfatizar el aprendizaje de los contenidos englobados en la Unidad Didáctica, se pueden tomar acciones complementarias como el utilizar la música como recurso de refuerzo. Es bien sabido públicamente entre docentes y demostrado por gente como Altenmüller y Gruhn (2002) el hecho de que la música mejora el rendimiento académico de los alumnos.

En el CEIP Gloria Fuertes este apoyo didáctico a través de la música se realizaría durante la asamblea, donde la tutora introduciría canciones en inglés con el vocabulario pertinente. Mientras que, en otros centros educativos no bilingües, la especialista de inglés sería la encargada de reforzar al alumnado a través de la musicoterapia, ya que según Lago y Cabrelles (2001) la música también mejora la memoria y el interés del alumnado. Por ello, sería un gran complemento educativo dentro de esta Unidad Didáctica.

EVALUACIÓN

La técnica de evaluación utilizada será la observación. Inspirado en las observaciones de Berejano (2011), el objetivo que se buscará al realizar una evaluación tiene dos objetivos principales:

En primer lugar, tratar de identificar cómo se están llevando a cabo las actividades programadas y si se están cumpliendo los objetivos marcados con anterioridad.

En segundo lugar, se busca valorar el desarrollo en los alumnos del aula a través de las actividades que se han llevado a cabo.

PROPUESTA DIDÁCTICA

SESIÓN 1	
Objetivos	- Proponer el juego como estrategia de aula para fomentar el aprendizaje y la adquisición del inglés en los niños y niñas de Educación Infantil. - Conseguir que el alumnado se familiarice y adquiera vocabulario en inglés sobre los animales.
Desarrollo	El juego consistirá en que un alumno deberá coger un animal de juguete y ponerlo dentro de una casa de juguete, ambos materiales proveídos previamente por el docente. El resto del alumnado deberá de responder a la pregunta que realice el profesor, que en muchos casos será similar a la siguiente: "What animal is inside the toy house?" Para concluir la actividad el alumnado deberá de responder correctamente a la pregunta en inglés. Por ejemplo, la respuesta a un perro que se encuentra dentro de la casita será "dog". La sesión abarcará la repetición de esta actividad hasta que el profesor la detenga.
Temporalización	30 minutos
Recursos materiales	- Animales de juguete. - Una casa de juguete
Recursos humanos	- Profesor del aula
Espacio	Una alfombra de un tamaño considerablemente amplio para que en ella se pueda sentar todo el alumnado de la clase.

SESIÓN 2	
Objetivos	- Proponer el juego como estrategia de aula para fomentar el aprendizaje y la adquisición del inglés en los niños y niñas de Educación Infantil. - Conseguir que el alumnado adquiriera un nuevo vocabulario esencial de los animales en inglés.
Desarrollo	El juego consistirá en que la docente, con un juguete que emite ruidos de animales, pulse una tecla de un animal para que haga su ruido característico. El objetivo es que los alumnos identifiquen el sonido que emite el animal y sepan decir su nombre en inglés. Además, puede existir una variante de juego libre que incluya un juguete que imite ruidos y que ya de por sí tenga los nombres de los animales en inglés indicados. Esta variante favorecerá que adquieran vocabulario mientras realizan una actividad de carácter lúdico.
Temporalización	25 minutos
Recursos materiales	- Un juguete que emite ruidos de animales.
Recursos humanos	- Profesor del aula
Espacio	Un rincón de juego libre.

SESIÓN 3	
Objetivos	- Proponer el juego como estrategia de aula para fomentar el aprendizaje y la adquisición del inglés en los niños y niñas de Educación Infantil. - Lograr que el alumnado aprenda los colores en inglés.
Desarrollo	El juego consistirá en una versión del juego tradicional “Veo, veo” adaptada a los colores en inglés. Por parejas, un alumno deberá pensar en un objeto del aula, y su compañero deberá adivinarlo. Como pista y guía durante el juego se usarán los colores en inglés hasta que el compañero acierte el objeto de dicho color.
Temporalización	20 minutos
Recursos materiales	No se necesita ningún recurso material.
Recursos humanos	- Profesor del aula
Espacio	En las mesas del aula de Educación Infantil.

SESIÓN 4	
Objetivos	- Proponer el juego como estrategia de aula para fomentar el aprendizaje y la adquisición del inglés en los niños y niñas de Educación Infantil. - Lograr que el alumnado aprenda los colores en inglés.
Desarrollo	El juego será ir a por lo que tu pareja diga. Esta actividad se debe de realizar en parejas. Mientras que un alumno dice un color en inglés, su compañero debe de ir corriendo a tocar algo de ese color. Para finalizar la sesión, realizaremos la actividad, And the winner is...Cada vez que el alumnado tenga psicomotricidad o realicé algún juego en clase o la prueba de relajación del minuto, este juego es muy apto y recomendable para ponerlo a cabo. El juego consiste en que después de terminar una actividad donde debe de haber un ganador o varios ganadores, el docente dará un discurso eliminatorio en el que participará el alumnado, y a la vez se fomentará el aprendizaje de los colores en inglés. Por ejemplo: El ganador lleva una camiseta de color... Red. El alumnado que no lleve una camiseta de color rojo deberá sentarse, y así sucesivamente hasta que solamente queden los ganadores de pie.
Temporalización	50 minutos.
Recursos materiales	Todo el material que se encuentre disponible en el aula de psicomotricidad.
Recursos humanos	- Profesor del aula - Profesor de psicomotricidad.
Espacio	El aula de psicomotricidad.

SESIÓN 5	
Objetivos	- Proponer el juego como estrategia de aula para fomentar el aprendizaje y la adquisición del inglés en los niños y niñas de Educación Infantil. - Conocer por parte del alumnado las distintas partes del cuerpo en inglés.
Desarrollo	El juego será el pictionary. El juego se realizará en grupos pequeños junto a la ayuda de una profesora de apoyo. En dichos grupos un alumno deberá dibujarse a sí mismo e indicar con una flecha una parte de su cuerpo a adivinar. El resto de alumnos deberán identificar dicha parte señalada y decirla en inglés.
Temporalización	30 minutos
Recursos materiales	- Folios en blanco de tamaño A4 - Pinturas de colores
Recursos humanos	- Profesor del aula
Espacio	En las mesas del aula de Educación Infantil.

SESIÓN 6	
Objetivos	- Proponer el juego como estrategia de aula para fomentar el aprendizaje y la adquisición del inglés en los niños y niñas de Educación Infantil. - Conocer por parte del alumnado las distintas partes del cuerpo en inglés.
Desarrollo	El juego consistirá en bailar la canción "Head Shoulders Knees & Toes Kids Dance Song", donde cada vez que digan una parte del cuerpo, el alumno se la deberá tocar o señalar. Para realizar esta actividad, las primeras ocasiones en las que los niños la lleven a cabo se podrá usar un vídeo de apoyo o referencia en el que salgan personas bailando la canción, ya que el alumnado de Educación Infantil aprende con mayor facilidad cuando tiene un modelo al que poder imitar.
Temporalización	15 minutos
Recursos materiales	- Un móvil - Un altavoz - Una pizarra digital
Recursos humanos	- Profesor del aula - Profesor de psicomotricidad.
Espacio	El aula de psicomotricidad o en el patio.

SESIÓN 7	
Objetivos	- Proponer el juego como estrategia de aula para fomentar el aprendizaje y la adquisición del inglés en los niños y niñas de Educación Infantil. - Conseguir que el alumnado aprenda los números del 1-10 en inglés.
Desarrollo	El juego será el "escondite inglés". Un alumno debe quedarse mirando una pared mientras cuenta del 1 al 10 en inglés en voz alta. En el momento que llegue contando al número 10, podrá voltearse. El resto del alumnado debe intentar llegar a la pared sin que el primer alumno les vea moviéndose. Cuando el alumno que esté contando llega 10, el resto de alumnos deberán de convertirse en estatuas, es decir, no se pueden mover a estancias de perder el juego, quedar eliminado o volver a la línea de salida. Finalmente, cuando un alumno llegue a tocar la pared sin ser visto, se convertirá en la persona que cuente e intercambiará roles.
Temporalización	25 minutos
Recursos materiales	No se necesita ningún recurso material.
Recursos humanos	- Profesor del aula - Profesor de psicomotricidad.
Espacio	El aula de psicomotricidad.

SESIÓN 8	
Objetivos	- Proponer el juego como estrategia de aula para fomentar el aprendizaje y la adquisición del inglés en los niños y niñas de Educación Infantil. - Conseguir que el alumnado aprenda los números del 1-10 en inglés.
Desarrollo	El juego será la "rayuela". Se pintará una rayuela con los números del 1 al 10 y el alumnado deberá de lanzar la piedra y recorrer los números recitándolos en alto en inglés.
Temporalización	30 minutos
Recursos materiales	- Una tiza - Una piedra
Recursos humanos	- Profesor del aula
Espacio	El patio.

SESIÓN 9	
Objetivos	- Proponer el juego como estrategia de aula para fomentar el aprendizaje y la adquisición del inglés en los niños y niñas de Educación Infantil. - Hacer que el alumnado adquiriera un vocabulario básico de las emociones en inglés.
Desarrollo	El juego consistirá en un juego de mímica. Un alumno deberá de imitar una emoción con gestos faciales y/o corporales. Por ejemplo, la alegría, el enfado, la tristeza o el amor. El resto del alumnado deberá de adivinar la emoción que está imitando dicho alumno y decirla en inglés.
Temporalización	30 minutos
Recursos materiales	No se necesita ningún recurso material.
Recursos humanos	- Profesor del aula
Espacio	Una alfombra de un tamaño considerablemente amplio para que en ella se pueda sentar todo el alumnado de la clase.

SESIÓN 10	
Objetivos	- Proponer el juego como estrategia de aula para fomentar el aprendizaje y la adquisición del inglés en los niños y niñas de Educación Infantil. - Hacer que el alumnado adquiriera un vocabulario básico de las emociones en inglés.
Desarrollo	El juego consistirá en un "memory" de emociones. En este memory, por cada tarjeta con un dibujo que represente una emoción, habrá otra tarjeta correspondiente que contenga el nombre en inglés de dicha emoción. Todas las cartas estarán boca abajo y aleatoriamente esparcidas. El alumnado tendrá que ir levantando de dos en dos las tarjetas intentando encontrar las parejas.
Temporalización	30 minutos
Recursos materiales	- Un memory de emociones
Recursos humanos	- Profesor del aula
Espacio	En las mesas del aula de Educación Infantil.

SESIÓN 11	
Objetivos	- Proponer el juego como estrategia de aula para fomentar el aprendizaje y la adquisición del inglés en los niños y niñas de Educación Infantil. - Conseguir que el alumnado adquiriera un nuevo vocabulario, aprenda los colores y los números del 1-10, los animales, las emociones y conozca las distintas partes del cuerpo en la L2.
Desarrollo	El juego consistirá en un bingo personalizado que incluya todo el vocabulario visto y aprendido durante las sesiones previas. El docente usará un bombo lleno de papelitos con el vocabulario trabajado durante las sesiones anteriores. El alumnado tendrá unos cartones con una combinación aleatoria de imágenes de dicho vocabulario. Al igual que en un bingo normal, el profesor hace girar el bombo y saca un papel, cuyo contenido lo dirá en alto. El alumnado tendrá que identificar la palabras escrita o dicha por el profesor y buscar su imagen correspondiente en su cartón individual. Quien tenga esa imagen la podrá tachar. El primer alumno en tachar todas las imágenes de su cartón ganará el juego.
Temporalización	50 minutos
Recursos materiales	- Un bingo - Unos cartones
Recursos humanos	- Profesor del aula
Espacio	En las mesas del aula de Educación Infantil.

CONCLUSIÓN

Chacón (2009), afirma que el juego es una actividad de carácter pedagógico que deben de tomarse en cuenta para el diseño del currículo, y por ello, puedan formar parte de las actividades rutinarias que realizamos en el aula, ya que se trata de una herramienta esencial para el aprendizaje de un idioma en la etapa de Educación Infantil.

La autora nos muestra una serie de ventajas que tiene el juego en la clase de inglés:

- Favorece el desarrollo social del individuo.
- El juego sirve para que el alumnado trabaje en equipo a la vez que valoren la importancia de la cooperación en grupo. Además, anima a la participación en el aula.
- Facilita al docente el conocimiento sobre los gustos y motivaciones de su alumnado. A su vez, ayuda a que el infante exprese sus emociones y desarrolle su parte afectiva.
- Ayuda a desarrollar el potencial cognitivo del estudiante.
- Afianza el aprendizaje mediante una actividad lúdico, como es el juego.
- El juego logra desinhibir a los infantes, permitiendo que hablen un idioma extranjero sin temor a errar.

Por otro lado, como nos recuerda Fleta (2006), si tenemos en cuenta el factor fundamental que influye en la adquisición de una L2, es decir, la edad, es lógico recomendar que se enseñe el inglés desde la etapa de Educación Infantil. Por ello, y al ser el segundo contexto más cercano al niño, el colegio adquiere un papel esencial para el proceso adquisición de la lengua extranjera.

A modo de conclusión, me gustaría recordar que los centros educativos donde imparten la enseñanza de la L2 desde la etapa de Educación Infantil buscan un objetivo en común. Este objetivo es facilitar la prosperidad en una sociedad cada vez más diversa. Además, otro de sus objetivos es que los estudiantes desarrollen aptitudes y habilidades cognitivas desde su infancia, ya que el bilingüismo favorece el desarrollo cognitivo de las personas.

Sin embargo, para que ocurra esta realidad educativa es necesario que se cumplan una serie de requisitos.

En primer lugar, que los docentes tengan una formación y un nivel de inglés suficiente para poner en práctica la docencia de esta lengua.

En segundo lugar, que los grupos en los cuales se imparta la educación bilingüe, sean grupos reducidos, esto para que sea una enseñanza de calidad y más individualizada.

Y, en tercer lugar, disponer de los recursos adecuados para la enseñanza de la lengua. A parte de disponer del tiempo adecuado y necesario para dedicarlo al aprendizaje y uso de esta lengua extranjera.

BIBLIOGRAFÍA

Andrés Galindo, P (2015). *La importancia de la cultura en el aprendizaje de una segunda lengua y su introducción en Educación Infantil*. Universidad de Zaragoza, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de Huesca.

Asociación de Enseñanza Bilingüe (2022). *La lengua extranjera en el sistema educativo español*.

Beltrán, M. (2017). *El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera*. Revista Boletín.

Berrocal Álvarez, L. (2012). *Metodología en la enseñanza de una lengua extranjera en educación infantil*. Universidad de Valladolid. Escuela Universitaria de Magisterio.

Castañeda, P. (1999). *El lenguaje verbal del niño: ¿cómo estimular, corregir y ayudar para que aprenda a hablar bien*. UNMSM. Lima

Chacón, M. (2009). *Beneficio del juego y la canción en el aula de inglés*. Revista digital Innovación y experiencias didácticas.

Corrales Wade, K (2009). *Construyendo un segundo idioma. El constructivismo y la enseñanza del L2*. Zona Próxima.

Dorado Olalla, S (2018). *El juego y la música como recursos en Educación Infantil*. Universidad de Valladolid. Facultad de educación de Soria.

Fleta Guillén, M (2006). *Aprendizaje y técnicas de enseñanza del inglés en la escuela*. Revista de investigación e innovación en la clase de lenguas.

Franco Martínez, B (2019). *Enseñanza y desarrollo del juego y las TICs como herramientas para el aprendizaje de una segunda lengua*. Universidad de Valladolid.

Galisteo Lafuente, B (2018). *Adquisición de una lengua extranjera a través del juego*. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

Gallardo López, J., Gallardo Vázquez, P (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Revista Educativa Hekademos.

Gascón Hueso, J (2014). *Metodologías para la enseñanza de la Lengua Extranjera en Educación Infantil*. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

Maestre Castro (2010). *Desarrollo del lenguaje verbal*. Innovación y experiencias educativas.

Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J.M., Blanc, P., Sánchez, M.J., Serrano, J.P. y Turégano, P. (2000). *El juego en el medio escolar*.

Navarro Romero, B (2010). *Adquisición de la primera y segunda lengua en aprendientes en edad infantil y adulta*. Revista Semestral de Iniciación a la Investigación en Filología.

Notario Ladoire, A (2017). *La importancia del inglés en Educación Infantil. La vuelta al mundo como estrategia didáctica para desarrollar el aprendizaje de la lengua inglesa*. Universidad de Valladolid. Facultad de Educación y Trabajo Social

Perello Gutiérrez, A (2016). *El aprendizaje de inglés como segunda lengua mediante juegos y canciones en educación infantil*. Universidad de Cantabria. Facultad de Educación.