



GRADO EN MAGISTERIO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO 2021/2022

Facultad de Educación. Universidad de Cantabria

Enseñanza del inglés a través de cuentos y juegos. Un acercamiento a la multiculturalidad en Educación Infantil.

Teaching English through stories and games. An approach to multiculturalism in early childhood education.

Autor/a: Lara Dowell Sobremazas

Director/a: Elaine Dowie

Fecha: 4 de julio de 2022

Vº.Bº. Director/a

Vº.Bº. Autor/a

“Todo trabajo tiene algo divertido y si encontráis ese algo en un instante, ¡chao! se convierte en un juego”. Mary Poppins

Resumen

Este trabajo de fin de grado está enfocado a una propuesta didáctica, que ha sido fundamentada con teoría y en la que a través de la enseñanza del inglés como L2 y enfocando las actividades realizadas a la utilización de los siguientes recursos: el cuento infantil y la gamificación, se pretende mostrar una forma en la que es posible enseñar y acercar a niños de un aula de 3º de Infantil, a la diversidad cultural que hay en el mundo.

Palabras clave: Aprendizaje, Inglés, Cuentos, Juegos, Multiculturalismo

Abstract

This end-of-degree project is focused on a didactic proposal, which has been based on theory and in which through the teaching of English as an L2 and focusing the activities carried out on the use of the following resources: the children's story and gamification, it is intended to show a way in which it is possible to teach and bring children in a 3rd grade classroom closer to the cultural diversity that exists in the world.

Key words: Learning, English, Storytelling, Games, Multiculturalism,

ÍNDICE.

Introducción	pág 5-6
Finalidad y Objetivos del trabajo	pág 6
Marco teórico	pág 6-10
Propuesta didáctica	pág 10-31
→ Justificación/Contextualización	pág 10-11
→ Temporalización	pág 11-12
→ Finalidad y Objetivos de la propuesta didáctica	pág 12-13
→ Contenidos	pág 13-15
→ Sesiones	pág 15-28
→ Metodología	pág 28-29
→ Atención a la diversidad	pág 29-30
→ Evaluación	pág 30-31
Conclusiones	pág 31-32
Referencias bibliográficas	pág 32-34
Anexos	pág 34-40

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de una segunda lengua tiene cada vez más relevancia en el contexto educativo y cada vez de una vez más temprana, ya que, en una gran cantidad de escuelas, y según el ministerio de educación, un total de 1.020.622 de alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil en España, cursan la asignatura de Inglés en los colegios.

Además, al ser una lengua diferente a su lengua materna, y por lo tanto, que no tienen adquirida, puede suponer un trabajo para los alumnos y en varias ocasiones la rechazan porque su aprendizaje puede resultar aburrido y monótono, por lo tanto, los profesores de una segunda lengua, deben formarse y adaptarse a las necesidades de sus alumnos para crear una forma más llevadera y entretenida para aprender este nuevo idioma.

Es por ello que mediante los cuentos y los juegos, estamos proporcionando una manera de que aprendan de forma inconsciente, que no les suponga un esfuerzo o un trabajo pesado de realizar, y al contrario, les mantiene motivados para querer seguir aprendiendo de esta manera.

Además, con la llegada de las nuevas tecnologías, los niños de las generaciones actuales y venideras, los alumnos están perdiendo el interés y la costumbre de los juegos tradicionales, por lo que esta propuesta ayuda a que se siga trabajando con ellos de manera beneficiosa y no se pierdan.

Por otro lado, vivimos en una sociedad multicultural, y no solo eso, si no que a causa de la globalización somos conscientes de la variedad de culturas y estilos de vida que hay en el resto de mundo, por lo que es muy importante informar a nuestros alumnos de ello y que aprendan a respetarlas enriquecerse de ellas y convivir con personas de diferentes costumbres.

Este trabajo busca combinar estos elementos de aprendizaje: el cuento y el juego, para formar a los alumnos en la multiculturalidad y transmitir valores como el

respeto, la tolerancia, la cooperación y la empatía. A la vez que les enseña vocabulario en inglés, y les proporciona un acercamiento a este idioma que están aprendiendo.

FINALIDAD Y OBJETIVOS DEL TRABAJO

Este trabajo de fin de grado tiene como propósito generar una propuesta didáctica fundamentada correctamente y que pueda ser de utilidad en un aula de Educación Infantil, y que además sirva de guía para profesores que quieran desarrollar actividades lúdicas con su alumnado en el aula de inglés.

Objetivos específicos:

- -Crear una propuesta didáctica que utilice los elementos del cuento infantil y los juegos en la enseñanza del Inglés
- -Justificar la enseñanza de la multiculturalidad en el aula de inglés
- -Mostrar que se puede aprender a través de elementos lúdicos.

MARCO TEÓRICO

El objetivo de este apartado es fundamentar el tema del trabajo y explicar la importancia que tiene la enseñanza temprana de una segunda lengua y la metodología utilizada a la hora de enseñar esta, en este caso, concretamente, será a través del cuento y la gamificación.

Hoy en día, el aprendizaje de una segunda lengua tiene mucha importancia en el contexto educativo, y cada vez está más presente la enseñanza de una L2 en las aulas de Educación infantil. Esta edad (0-6 años) es fundamental para comenzar a adquirir un lenguaje, ya que y como nos indica Rueda, (2014), basándose en autores como Piaget, Bongaerts, lenneberg o Vigostky, “la etapa idónea para aprender una segunda lengua es la infancia, dada la plasticidad del cerebro y la falta de especialización cortical que caracteriza a esta etapa”.

Esto se debe a que, según Vigotsky (1989) “Cuando las dos lenguas (la primera o materna y la segunda) tienen valores afectivos, culturales y sociales, los niños construyen sus aprendizajes y desarrollan habilidades de comprensión en el diario vivir del aula, donde interactúan e intercambian experiencias y juicios. La determinación del desarrollo cognitivo, según este autor, proviene de la relación entre el estudiante y su pensamiento”. (Vigotsky 1989 en Rueda, 2014)

Asimismo, aprender un idioma desde la primera infancia es más fácil, ya que lo adquirirá como segunda lengua, pero a medida que se va creciendo, es más difícil aprenderlo.

Dado que, como nos indica Rueda (2014), los niños sienten menos temor o vergüenza a la hora de aprender un nuevo sistema fónico, semántico y gramatical por lo que les dificulta menos aprender un idioma que a los adultos, que pueden tener más prejuicios a la hora de aprender un nuevo idioma. Por lo que realizar actividades orales pueden ser una buena propuesta para trabajar con ellos.

Por otro lado, “La enseñanza de las lenguas extranjeras ha sido durante largo tiempo estructural, en el sentido de que se prestaba especial atención al desarrollo mecánico de las estructuras y del vocabulario. Utilizando esta aproximación, no obstante, se dejaba fuera el tratamiento del sistema externo de la lengua, es decir, el “uso”. El trabajar desde un punto de vista puramente estructural suponía grandes limitaciones en el proceso de aprendizaje, sobre todo desde el punto de vista de producción y comprensión oral.” (Oro, –).

Además, al trabajar una segunda lengua, lo más importante es que tus alumnos estén motivados, y sobre todo en el caso de niños de 0-6 años, no solo para ellos, sino para los profesores. Y así nos lo indica este autor, “En relación con los contextos de enseñanza de lenguas, el hecho de abonar a la construcción de un entorno motivante para el estudiante representa una gran oportunidad para el profesor, pues reforzar positivamente los esfuerzos y resultados del estudiante de lengua ayuda a mejorar la perspectiva que tiene sobre el éxito de su práctica y esto resulta esencial para que decida continuar con su trayecto académico (Barrios, 1997)”.

Es por ello que una de las mejores maneras de trabajar esta segunda lengua es a través, en primer lugar, del cuento, ya que, como nos indica Gonzalez-Martín, (2015), “La Iliteratura infantil es un motor de motivación en sí misma, consigue que los niños presten atención y adquieran diferentes conocimientos de forma inconsciente; los cuentos acercan el mundo a las aulas, transportando a los niños a situaciones mágicas y llenas de vida. Teniendo en cuenta, por tanto, que la literatura debe inundar nuestras aulas, también deberíamos buscar un espacio para ella en las clases de lengua inglesa, en las que la lengua, deberá ser la gran protagonista”.

En la misma línea, “A través de los cuentos conocidos, los niños podrán aprender del mismo modo en el que lo hacen en su lengua madre, mediante situaciones que les son familiares y en las que se repiten los mismos conceptos, que van asimilando y adquiriendo poco a poco”.(Artigal 1990 en González-Martín, 2015).

Igualmente, “Grey (2005) propone 5 razones para enseñar la lengua inglesa a nuestros alumnos mediante la utilización de la literatura, las resumiremos brevemente.

En primer lugar, la literatura y la cultura van ligadas, ya que a través de la literatura los niños se acercan a otros mundos, a otras culturas, países y tradiciones. En este sentido, juega un importante papel en la aceptación de culturas diferentes a la suya propia.

Después, el hecho de que los cuentos y narraciones no están escritos inicialmente para ser utilizados en las aulas, los hace diferentes de los materiales didácticos, de manera que se convierten en textos genuinos que mantienen la naturalidad del lenguaje en un contexto real.

Además, es muy útil para introducir vocabulario y estructuras en un contexto, facilitando así su memorización y comprensión.

También, el aspecto lúdico de la literatura es importante para mantener motivado al alumnado que sentirá mayor interés por el conocimiento adquirido.

Finalmente, la selección de textos será crucial para conseguir que los niños sientan interés por conocer otros textos. Estos estudios muestran la introducción de la literatura como recurso en el aula que motivará a los niños en su aprendizaje de la nueva lengua, además de proporcionarles otros conocimientos no lingüísticos y vivencias de una forma lúdica”. (Grey 2005, en González-Martín 2015)

Por otro lado, este trabajo también incluirá la gamificación como método de enseñanza de una L2, ya que “La gamificación es una forma óptima de enseñar una L2 ya que consiste en una metodología de enseñanza en donde “la parte lúdica y el aspecto emocional y fantástico del juego son la base de las interacciones para construir entornos atractivos para los estudiantes. El objetivo principal de esta perspectiva es incluir dinámicas y características propias del juego o de los videojuegos para que los deberes o tareas considerados como pesados o en algunos casos monótonos se vuelvan interesantes y dinámicos para los implicados, a fin de aumentar su motivación intrínseca” (Sánchez y Pareja 2015, en Trejo-González, 2020).

Además, Según Salas (2021) la ludificación ayuda a los estudiantes practicar y entender de forma mucho más eficaz que en el método tradicional.

Y como nos indica Cuadrado (2017) “Fröbel, Montessori, Decroly y Claparède van más allá, con un juego concebido como material educativo que permite al niño, mediante su propia experiencia, la educación de los sentidos y el descubrimiento de las ideas. No será ya el juego un medio para facilitar la enseñanza sino la enseñanza misma, mediante la manipulación vendrá el aprendizaje.” (Payá, 2007, en Cuadrado, 2017).

Finalmente, la diversidad cultural tiene cada vez más importancia en la sociedad y por consecuencia, en el ámbito educativo, ya que Según un informe de Eurostat de agosto de 2002, “el factor migratorio es el más importante en el crecimiento demográfico europeo, ya que de cada cuatro personas en que ha aumentado la población europea, tres son inmigrantes. Se puede afirmar, por tanto, que el futuro en lo que respecta a Europa o a cualquier otro continente, ya no puede ser el de compartimentos culturales estancos, sino una sociedad mundial multicultural, con todas las ventajas y dificultades que esa nueva situación conlleva.” (Castro, 2003)

Es por ello, que enseñar sobre la multiculturalidad en las escuelas, transmite valores positivos para su crecimiento personal ya que, según nos indica Rodríguez (2016) “Los fundamentos esenciales del multiculturalismo son la aceptación de las diferencias culturales, étnicas, religiosas, lingüísticas o raciales y su valoración

positiva; la organización de la vida en sociedad se realiza sobre bases comunes y respetando las tendencias diferentes así como las complicaciones que ello conlleva”

Por esta razón, como nos indica — las leyes como “respeto a los derechos y las libertades fundamentales dentro de los principios democráticos de convivencia y del ejercicio de la tolerancia y de la libertad” (LOGSE, en Olmedo 2017) tiene relevancia en el ámbito académico y señala que “la educación completa significa desarrollo de habilidades para vivir en tolerancia y libertad, de forma crítica dentro de la sociedad con sistemas de valores múltiples [...], vehículo para luchar contra la discriminación y la desigualdad por razón de género, raza, credo e ideología”. (LOGSE, en Olmedo 2017)

Por último, “La escuela debe suscitar una diversidad que fomente el respeto, la solidaridad y la justicia social (Bennet 1999, En Olmedo, 2017).” “Una educación con sentido social de la diversidad y la identidad, cuyo objetivo sea desarrollar personas válidas por y para sí mismas, así como su capacidad de relación con el otro”.(Touriñán, 2010, En Olmedo, 2017)

PROPUESTA DIDÁCTICA

• JUSTIFICACIÓN/CONTEXTUALIZACIÓN

Esta propuesta didáctica está enfocada a un grupo hipotético ya que no he tenido acceso a ninguna aula para poder llevar a cabo esta propuesta o guiarme para realizarla. Por lo que me he ayudado de experiencias en el practicum. Esta propuesta didáctica la he enfocado a un aula de 3º de Infantil, es decir, los alumnos tendrían entre 5 y 6 años. Es un colegio público, y en una ciudad, por lo tanto, en el mismo aula hay variedad multicultural, con alumnos de ascendencia de la república dominicana, peruana, romaní e inglesa.

Además, el colegio al que atienden estos alumnos hipotéticos es bilingüe, concretamente, la segunda lengua que aprenden es el inglés, por lo tanto no es su primer contacto con el idioma y ya tienen un conocimiento previo de él..

Es un colegio de educación infantil y primaria por lo tanto, en 3º de Infantil tienen bastante presión al pasar en el siguiente curso escolar a educación primaria, por lo que están trabajando la lectura y la escritura así como los principios básicos de las matemáticas.

Estas sesiones buscan que aprendan de una manera dinámica y entretenida y alejarse así de los métodos de enseñanza tradicionales y los libros de texto.

• **TEMPORALIZACIÓN**

Esta propuesta didáctica está planteada para realizarse en el 2º trimestre escolar, cinco semanas en el mes de marzo, ya que así, se han podido trabajar otros contenidos en inglés y han tenido tiempo para refrescar lo del curso anterior.

Esta clase de 3º de Infantil dispone de 2 clases de la asignatura de inglés por semana, concretamente los martes y los jueves, por lo que serán estos días los que se dediquen a la realización de la propuesta didáctica.

Consta de 10 sesiones con diversas actividades en cada una de ellas, para poder maximizar el tiempo.

L 28	M 1 Sesión 1: Lectura de Dancing in the clouds y musical chairs	X 2	J 3 Sesión 2: Find the elements from each country	V 4
L 7	M 8 Sesión 3: Memory game I y bingo I	X 9	J 10 Sesión 4: Lectura de y find the elements from each country II	V 11
L 14	M 15 Sesión 5:	X 16	J 17 Sesión 6: Creación y	V 18

	Memory game II, bingo II y odd one out		juego de board game	
L 21	M 22 Sesión 7: Gymkana	X 23	J 24 Sesión 8: Traditional Cuban and moroccan game	V 25
L 28	M 29 Sesión 9: Traditional Australian and Ukranian game	X 30	J 31 Sesión 10: Traditional Indian game	V 1

● **FINALIDAD Y OBJETIVOS DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA**

Esta propuesta didáctica, tiene como finalidad trabajar con los alumnos el aprendizaje significativo. Ya que, “El aprendizaje significativo es muy importante en el proceso educativo porque es el mecanismo humano por excelencia para adquirir y almacenar la vasta cantidad de ideas e información representadas por cualquier campo del conocimiento” (Ausubel, 2012)

Además, “el tipo básico de aprendizaje significativo, del cual dependen todos los demás aprendizajes de esta clase, es el aprendizaje de representaciones, que consiste en hacerse del significado de símbolos solos (generalmente palabras) o de lo que éstos representan”. (Ausubel, 2012)

Por lo tanto, con esta propuesta estamos ayudándoles a correlacionar palabras a diferentes representaciones, para así ayudarles a entender mejor su significado, y a su vez, están aprendiendo que estas palabras pertenecen a un grupo más grande,

que en este caso es, los elementos culturales y costumbres de cada país, todo esto, a través del juego.

Para apoyar este objetivo, “podemos decir que el aprendizaje es construcción del conocimiento donde unas piezas encajan con otras en un todo coherente; por lo tanto para que se produzca un verdadero aprendizaje, es decir, un aprendizaje a largo plazo y no sea sometido al olvido es necesario conectar los conocimientos nuevos con los conocimientos previos, por lo que se hace imprescindible presentar al alumno los conocimientos de manera coherente y no arbitraria, “construyendo” de manera sólida , los conceptos, interrelacionándolos unos con otros en forma de red de conocimiento.”(Bolívar, 2009)

Asimismo, “el objetivo de un juego desarrollado con fines educativos, es siempre que los participantes aprendan algo nuevo, repasen contenidos o desarrollen estrategias de aplicación”. (Salas, 2021)

Objetivos específicos:

- -Transmitir el aprendizaje de diferentes culturas
- -Emplear el uso de cuentos y juegos en el aula de L2
- -Ampliar vocabulario en inglés
- -Promover valores como el respeto por los demás y la empatía
- -Aprender normas y reglas sencillas en inglés
- -Mejorar la relación con los demás y el trabajo en equipo

● CONTENIDOS

Atendiendo al Decreto 79/2008, de 14 de agosto por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria, esta propuesta didáctica hace referencia a las siguientes áreas del currículo: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal; conocimiento del entorno; y lenguajes: comunicación y representación.

En primer lugar, en cuanto al área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal, trabaja con el siguiente bloque de contenidos: Bloque 2. Juego y movimiento:

- [...]Participación en juegos motores, sensoriales, simbólicos y de reglas. Gusto por el juego.
- Comprensión y aceptación de reglas para jugar, [...] del papel del juego como medio de disfrute y de relación con los demás, manifestando actitudes de ayuda y cooperación.

En segundo lugar, en cuanto al área de conocimiento del entorno, se trabaja con el bloque 3. Cultura y vida en sociedad, y se trata los siguientes contenidos:

- [...] valoración positiva de la diversidad, aceptación e inclusión de todos los miembros del grupo, atendiendo especialmente a la relación equilibrada entre los niños.
- [...] interés por participar en actividades sociales y culturales.
- [...] fiestas, costumbres, tradiciones, el arte y otras manifestaciones culturales locales y/o universales relevantes. Reflexión sobre las posibilidades de mejora de la sociedad presente y futura.
- Interés y disposición favorable para entablar relaciones respetuosas, afectivas y recíprocas con personas de otras culturas.

Y en tercer y último lugar, en lo que se refiere al área de lenguajes: comunicación y representación, se trabaja con el bloque 1, lenguaje verbal, y se trata los siguientes contenidos:

1.1. Escuchar, hablar y conversar.

- Interés por participar en interacciones orales en lengua extranjera en rutinas y situaciones habituales y funcionales de comunicación (juegos, saludos, rutinas del aula, canciones, cuentos, etc.).
- Comprensión de la idea global de textos orales en lengua extranjera, en situaciones habituales del aula y cuando se habla de temas conocidos y predecibles, con ayuda de otros recursos de expresión (imágenes, gestos, medios audiovisuales e informáticos, etc.).

- Actitud positiva hacia la lengua extranjera, hacia otras lenguas diferentes a la propia, y hacia los usos particulares que hacen de ellas las personas, valorándolas como instrumentos de comunicación.

1.3. Acercamiento a la literatura.

- Escucha y comprensión de cuentos, relatos, leyendas, poesías, rimas o adivinanzas, tanto tradicionales como contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje en su lengua materna y en otras.

- Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y para aprender.

● SESIONES

S1 -Lectura del cuento “Dancing in the clouds” y actividad de musical chairs.

Actividad	<u>Lectura del cuento “Dancing in the clouds”</u>	<u>Musical chairs</u>
Desarrollo	La primera sesión de esta propuesta didáctica será dedicada a la lectura del cuento “Dancing in the clouds” de Vanina Starkoff. Este cuento nos acerca al tema de la multiculturalidad, ya que trata de una niña que va teniendo más y más vecinos de diferentes culturas, y una vez se marcha de su casa, descubre que se siente sola y es más feliz conviviendo con personas diferentes porque le aporta descubrimiento, aprendizaje y enriquece su vida.	Este juego servirá como introducción a los diferentes países que vamos a tratar: Cuba, Marruecos, Australia, India y Ucrania. Y las características de cada uno son: El instrumento tradicional, la vestimenta tradicional, un plato tradicional y la bandera del país. Por lo tanto, esta actividad consistirá en jugar a las sillas musicales: Se coloca en el centro de la clase una silla menos del número de alumnos que haya en clase y se ponen en un gran círculo con la parte en la que se apoyan mirando hacia fuera. Entonces sonará una

	<p>Por lo tanto, es un libro muy positivo para los niños ya que les está lanzando un mensaje de respeto a diferentes culturas y a saber beneficiarse de ellas. (Anexo 1)</p>	<p>canción y los alumnos tienen que sentarse en la silla que esté más cerca de ellos. Un alumno se quedará sin silla, y este alumno entonces debe sacar de una bolsa que estará colocada en medio de las sillas, una tarjeta. En esta tarjeta puede aparecer: El nombre de unos de los cinco países; las siguientes palabras del vocabulario: instrument, traditional clothing, traditional dish, flag; o imágenes de alguna de esas características. (Anexo 2)</p> <p>Por lo tanto, cuando el alumno saque la tarjeta, se dirá en alto lo que es y mientras va avanzando el juego, se irá creando una tabla en la pared con estos elementos, para así poder empezar a familiarizarse con el vocabulario que iremos trabajando a lo largo de la propuesta didáctica.</p> <p>El vocabulario que aprenderán en esta actividad será en siguiente:</p> <p>Traditional instrument, traditional food, traditional clothing, flag Cuba (Bongos, Roja vieja) Morocco (Wooden laud, Hummus) Ukrania (Bandura, kapusniak) Australia (Didgeridoo, meat pie) India (Sitar, samosas)</p>
Objetivos	-Comprender el mensaje del cuento	-Comprender y seguir las normas del

	-Adquirir conocimiento sobre diferencias culturales	juego -Empezar a familiarizarse con el vocabulario -Respetar al resto de compañeros
Materiales	Libro "Dancing in the clouds"	-Sillas -Ordenador, o dispositivo para poder reproducir la música -Tarjetas con vocabulario -blutack para pegar las tarjetas a la pared
Duración	10 minutos	40 minutos

S2-Find the elements in each country:

Actividad	<u>Find the elements from each country</u>
Desarrollo	<p>En esta actividad se repartirá a cinco alumnos de la clase una tarjeta con el nombre de un país. Los países son: Cuba, Ucrania, Marruecos, India y Australia. Después, cada país tendrá 4 características diferentes tradicionales de cada uno: Instrumento tradicional, plato tradicional, vestimenta tradicional y bandera, al igual que la actividad anterior.</p> <p>Las tarjetas de cada país tendrá un color diferente en la parte trasera de la tarjeta, Cuba será verde; Ucrania rojo; Marruecos azul; India amarillo; y Australia morado. Y al igual que el nombre del país, sus características tendrán a su vez el mismo color en la parte trasera al país que les corresponda.</p> <p>Al resto de los alumnos de la clase, se les repartirá el resto de las flashcards de manera aleatoria, y tendrán que buscar por la clase a sus compañeros que tengan en común el país correspondiente y a su vez, el mismo color. De esta manera se familiarizan con las características de los cinco países.</p>

	<p>Una vez se hayan juntado todos los alumnos que tienen los diferentes países con sus características, saldrán al frente de la clase a mostrar los flashcards, y a su vez, el profesor las pondrá reflejadas en la pantalla para que las puedan ver el resto de los alumnos, con el nombre que corresponde a cada característica de cada país.</p> <p>Seguirán repasando el vocabulario conocido en la sesión anterior.</p> <p>Este juego será jugado más de una vez durante la sesión, intercambiando roles.</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Encontrar al alumno que le corresponda tu tarjeta -Juntar todas las características a su país -Familiarizarse con el vocabulario nuevo
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> -Tarjetas con los nombres y las características de los países -Proyector y ordenador
Duración	45 minutos

S3 -Memory game I y bingo I

Actividad	<u>Memory game</u>	<u>Bingo</u>
Desarrollo	<p>Para continuar con la sesión anterior y utilizando las mismas tarjetas, pero esta vez duplicadas, los alumnos jugarán al memory game. Se repartirán en 5 grupos diferentes y cada grupo tendrá tarjetas de un país diferente, jugarán en parejas y deberán turnarse dentro de los grupos.</p>	<p>Además, se les presentará el juego del bingo: Antes de comenzar a jugar, se mostrarán todas las flashcards de los diferentes países y los alumnos deberán recitar en alto el nombre de cada una de ellas, a continuación se entregará a cada pareja de alumnos un tablero de bingo con elementos aleatorios. Se meterá en una bolsa todas las flashcards de los diferentes países y a continuación, el profesor irá</p>

	<p>Las tarjetas están boca abajo para no poder verlas y a continuación, primero un alumno dentro de la pareja levantará dos tarjetas, si coinciden, seguirá jugando y si no, le tocará al siguiente alumno, así hasta completar todas las tarjetas y el que tenga más, ganará un punto.</p> <p>A lo largo de la sesión, irán rotando por los diferentes países para poder realizar todos los memory games diferentes. (Anexo 3)</p>	<p>sacando las diferentes tarjetas y diciendo el nombre de cada una en alto y enseñándoles esta a los alumnos para que estos marquen en su tablero si tienen esa característica o no. (Anexo 4)</p>
Objetivos	-Respetar el turno de su compañero	-Aprender en pareja -Reconocer la imagen en su tablero
Materiales	-Tarjetas duplicadas	-Tarjetas -Tableros de bingo -Rotuladores, bolígrafos o lapiceros
Duración	25 minutos	25 minutos

S4- Lectura de My world, your world y Find the elements II

Actividad	<u>lectura de “My world, your world” de Melanie Walsh.</u>	<u>Find the elements from each country II</u>
Desarrollo	Este cuento, al igual que el de la actividad 1, habla sobre la multiculturalidad y lo que pueden tener en común los niños de diferentes culturas alrededor del mundo. Por lo	Para esta actividad, se realizará otra vez el juego propuesto en la sesión 2 de la propuesta didáctica, solo que esta vez las tarjetas no tendrán ningún color detrás, por lo que se añade un grado de

	<p>tanto, es un cuento que sigue con la temática establecida y ayuda a los alumnos a entenderla mejor. (Anexo 5)</p>	<p>complejidad.</p> <p>Se repartirá a cinco alumnos de la clase una tarjeta con el nombre de un país. Los países son: Cuba, Ucrania, Marruecos, India y Australia.</p> <p>Después, cada país tendrá 4 características diferentes tradicionales de cada uno: Instrumento tradicional, plato tradicional, vestimenta tradicional y bandera. Al resto de los alumnos de la clase, se les repartirá el resto de las flashcards de manera aleatoria, y tendrán que buscar por la clase a sus compañeros que tengan en común el país correspondiente.</p> <p>De esta manera seguirán practicando el vocabulario de las características de los cinco países.</p> <p>Una vez se hayan juntado todos los alumnos que tienen los diferentes países con sus características, saldrán al frente de la clase a mostrar los flashcards, y a su vez, el profesor las pondrá reflejadas en la pantalla para que las puedan ver el resto de los alumnos, con el nombre que corresponde a cada característica de cada país.</p>
--	--	---

Objetivos	-Entender el mensaje del cuento -Atender a la lectura	-Encontrar al alumno que le corresponda tu tarjeta -Juntar todas las características a su país -Familiarizarse con el vocabulario nuevo
Materiales	-Libro "My world, your world" de Melanie Walsh	-Tarjetas con los nombres y las características de los países -Proyector y ordenador
Duración	10 minutos	35 minutos

S5- Bingo II, memory game II and odd one out

En esta sesión se irán turnando 3 grupos de clase para jugar a tres juegos diferentes.

Actividad	<u>Bingo II</u>	<u>Memory game II</u>	<u>Odd one out</u>
Desarrollo	El primer juego será el bingo. Ya han jugado a este juego, por lo tanto solo será necesario volver a refrescar su memoria sobre las normas del juego, sin embargo, para hacerlo un poco más complejo para ellos, un alumno se encargará de sacar las flashcards y recitarlas en alto hasta que alguien cante bingo,	El segundo juego también será uno que ya reconocen. Se trata del memory game, sin embargo, esta vez también será algo más complejo, ya que tendrán todas las tarjetas mezcladas independientemente del país, y sólo podrán llevarse las parejas que han acertado si saben nombrar qué aspecto de	Y el tercer juego es: Odd one out. Este juego consiste en poner varias filas con elementos que tengan algún tipo de relación entre sí, en este caso, se pondrán las tarjetas con los diferentes aspectos de un país (instrumento, plato tradicional, vestimenta y bandera) y en cada fila habrá un elemento que

	pero en este caso, en lugar de enseñar las flashcards a los demás, se encargará de tan solo decir el nombre de la tarjeta que ha sacado, por lo tanto, los alumnos que tengan esa tarjeta tienen que reconocerla en su tablero y tacharla sin haberla visto.	ese país han conseguido. Por ejemplo, levantan los bongos de cuba, deben decir: cuban instrument, bongos, y entonces podrán llevarse el punto.	no tenga relación con los demás. Por ejemplo: en la fila en la que solo haya características de Cuba, habrá una tarjeta de una característica de Australia, por lo tanto, el alumno debe identificar cuál es la tarjeta que no encaja, y si acierta, gana un punto. (Anexo 6)
Objetivos	-Respetar a su pareja -Reconocer la imagen en su tablero	-Respetar el turno de su compañero -Practicar el vocabulario	-Identificar la tarjeta sobrante
Materiales	-Tarjetas -Tableros de bingo -Rotuladores, bolígrafos o lapiceros	-Tarjetas duplicadas	-Tarjetas
Duración	15 minutos	15 minutos	15 minutos

S6- Creación y jugar con un board game

Actividad	<u>Creación de un “board game”</u>	<u>Jugar al “Board game”</u>
Desarrollo	En esta sesión los alumnos crearán un juego de mesa para después jugar con él. Para crear el board game, el profesor repartirá cinco plantillas para cinco grupos diferentes, en los que tendrán que escribir en las casillas los	Esta actividad consiste en jugar al juego de mesa que ha creado cada alumno con su grupo. Se irán turnando los diferentes componentes del grupo en tirar el dado y

	<p>números que correspondan, decorarlas cada una como ellos quieran, siempre que se asemeje al tema que estamos tratando y pegar en las casillas que ellos decidan algunos dibujos que les proporcionará su tutor. (anexo 7)</p> <p>En las diferentes casillas habrá imágenes del vocabulario y las características de los países.</p>	<p>avanzar en las casillas, pero cuando caigan en las que tienen imágenes del vocabulario, para volver a tirar el dado, debe decir el nombre de esa característica en inglés y a que país pertenece.</p> <p>El alumno que llegue primero a la casilla final, ganará el juego.</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Trabajar en equipo -Seguir instrucciones 	<ul style="list-style-type: none"> -Seguir normas del board game -Respetar turnos de los compañeros
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> -Plantillas -Imágenes -Colores 	<ul style="list-style-type: none"> -Tabla del board game -Dado -Piezas para cada jugador
Duración	30 minutos	20 minutos

S7-Gymkana

Actividad	<u>Gymkana</u>
Desarrollo	<p>Para esta actividad, el profesor debe esconder, antes de que empiece la clase, una serie de papeles con pistas por todo el aula donde se realizará el juego. Y a medida que los alumnos vayan encontrando las tarjetas que les indica en las pistas y la siguiente pista, irán llegando al final del juego. El objetivo final es que consigan crear 5 esquinas con los diferentes países.</p> <p>El profesor Comenzará dando al grupo una pista que ponga: "You can find me</p>

where you throw the rubbish”. Entonces, los alumnos deben ir a la papelera, debajo de esta encontrarán dos notas: En la primera estará una pista para conseguir las tarjetas de ese escondite y en la otra, la pista para encontrar el siguiente escondite.

En la primera nota pondrá: “You can make music with me”.

Cuando los alumnos adivinen qué se trata de las tarjetas con los instrumentos de cada país, pasarán a la siguiente pista.

En la segunda nota pondrá: “You can find me where you play”

Cuando los alumnos lleguen a la zona de juego y encuentren las otras dos notas. En cada una pondrá lo siguiente:

Nota 1: “You can eat me” Cuando los alumnos adivinen que se trata del plato tradicional de los países, pasarán a la siguiente nota

Nota 2: (Pista) “You can find me where you read, write and draw”

Los alumnos deberán buscar y encontrar las siguientes notas en uno de los pupitres. En cada nota pondrá lo siguiente:

Nota 1: “You can wear me” Cuando los alumnos adivinen que se trata de la ropa tradicional de los países, pasarán a la siguiente nota

Nota 2: (Pista) “You put your books in me, I am pink”

Entonces los alumnos deben buscar en las mochilas, específicamente una que sea de color rosa, y cuando lo hagan, en cada nota pondrá lo siguiente:

Nota 1: “I am colorful and each country’s symbol” Cuando adivinen que se trata de las banderas de los países, podrán leer la siguiente nota

Nota 2: “Hooray, you made it!”

Aquí, por lo tanto finaliza la gymkana.

El siguiente paso es que separen entre todos las tarjetas y las coloquen con el país que les corresponde.

Objetivos	-Comprender el significado de algunas palabras clave para averiguar las pistas
------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> -Trabajar en equipo -Finalizar la gymkana con éxito -Clasificar las tarjetas de cada país, con su país correspondiente
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> -papel -bolígrafo -Materiales y elementos propios del aula -Tarjetas
Duración	45 minutos

S8-Juego Cuba Y Marruecos

Esta sesión está enfocada a trabajar dos juegos tradicionales. El juego tradicional de Cuba: “El escondió” y un juego tradicional de Marruecos “patear y atrapar”.

Actividad	<u>Juego de Cuba: “el escondió”</u>	<u>Juego de Marruecos: “Patear y atrapar”</u>
Desarrollo	<p>Según, Revista DimeCuba (2021) Este juego es como nuestro clásico escondite, o en inglés “hide and seek”, en el que un alumno tiene que contar hasta 10 mientras que el resto debe esconderse para ser encontrados.</p> <p>Para hacerlo más sencillo, se harán dos grupos y cada grupo llevará un chaleco reflectante de un color, para que así haya dos alumnos que cuenten a la vez y tengan que encontrar a los alumnos del chaleco del color igual al suyo.</p>	<p>Este juego tradicional de Marruecos se llama patear y atrapar, o como diríamos en inglés: Kick and catch.</p> <p>Consiste en lo siguiente: “una persona designada comienza el juego pateando una pelota de trapo en el aire, mientras dos equipos intentan atraparla. El jugador que atrapa la pelota la patea hacia arriba y por encima de la cabeza de los otros jugadores. Sin embargo, deberán asegurarse de apuntar la bola de trapo a uno de sus compañeros de equipo porque el ganador es el equipo que puede hacer diez atrapadas antes</p>

	Para hacer uso del inglés, los alumnos deberán contar hasta diez en inglés, y cuando terminen, repetirán un dicho que utilizan en cuba pero traducido al inglés: “ladybug one, ladybug two, who aren’t hidden yet, I will come get”. Y a la hora de elegir al alumno que debe contar, el profesor recitará con sus alumnos el famoso “Eeny, meeny, miny, mo, catch a tiger by its toe. If he hollers let it go. Eeny, meeny, miny, mo”.	de que el otro equipo se la robe.” (Ricardo, 2020)
Objetivos	-Usar lenguaje en inglés -Respetar a los compañeros	-Respetar a los compañeros -Seguir las normas
Materiales	-Chalecos de dos colores diferentes	-Pelota de trapo
Duración	20- 25 minutos	20-25 minutos

S9- Juego Australia y Ucrania

Esta sesión está enfocada a trabajar dos juegos tradicionales. El juego tradicional de Australia: “Trapped in the mud” y un juego tradicional de Ucrania “Blind cat”.

Actividad	<u>Juego de Australia: “Trapped in the mud”</u>	<u>Juego de Ucrania: “Blind cat”</u>
Desarrollo	“Es una versión de nuestro “Stop” o “Congelados”. El jugador que “la para” persigue a los otros niños y niñas. Cuando los atrapa, se tienen que	“Un juego, llamado ‘Blind Cat’, es bastante similar a los juegos estilo farol de Blindman que se juegan en gran parte del mundo. Generalmente se

	<p>quedar paralizados, quietos, como si tuvieran los pies “atrapados en el fango”.</p> <p>Sin embargo, el resto de jugadores pueden salvarlos arrastrándose “por el fango” entre sus pies. Gana el último jugador que no haya quedado atrapado en el fango, o el que para sí consigue atraparlos a todos lo suficientemente rápido para que nadie se salve.” (Violet, 2020)</p>	<p>requieren entre cinco y diez jugadores. Un jugador es elegido para ser el gato y tiene los ojos vendados. El gato tiene que deambular hasta que encuentra al jugador que fue preseleccionado para ser el ratón. Muchos ucranianos conocen un juego similar con los ojos vendados como “Old Woman Kutsia”, que recuerda a un juego moderno de Marco Polo. Un jugador tiene los ojos vendados (o simplemente cierra los ojos) y se le hace girar brevemente en un círculo. Ese jugador con los ojos vendados debe intentar atrapar al jugador más cercano posible mientras todos los demás hacen un montón de ruido aplaudiendo y distrayendo tanto como sea posible.” (Ricardo, 2020)</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Respetar a los compañeros -Seguir las normas del juego 	<ul style="list-style-type: none"> -Respetar a los compañeros -Seguir las normas del juego
Materiales		-Venda para los ojos
Duración	20-25 minutos	20-25 minutos

S10 Juego India:

Esta sesión está enfocada a trabajar un juego tradicional de India: “Nondi”

Actividad	<u>Juego de India: “Nondi”</u>
------------------	---------------------------------------

Desarrollo	Según Satyam y Goswami (2022) Nondi es un juego popular en las aldeas rurales de Tamil Nadu. Se dibuja una cuadrícula en el suelo y el jugador salta para completar su vuelta sin pisar el borde. El juego mejora el tono muscular y el equilibrio. (Anexo 8)
Objetivos	-Seguir las normas del juego -Respetar el turno de tu compañero
Materiales	-Tizas de colores
Duración	30-35 minutos

• METODOLOGÍA

La metodología principal que hemos tratado en esta propuesta didáctica es la gamificación o **aprendizaje a través del juego**, esta metodología está presente en todas las sesiones que abarca la propuesta . Es una forma de enseñar lúdica que proporciona al alumno una serie de conocimientos respecto al tema tratado a través de una actividad divertida y enriquecedora para ellos, sin necesidad de libros de texto o fichas.

También se trabaja también con el **aprendizaje cooperativo**, ya que en todas las sesiones de esta propuesta, los alumnos deben trabajar juntos para conseguir un objetivo final, ya que si no trabajan juntos, ya sea en parejas (por ejemplo en el memory game) o individualmente pero al final de la actividad deben unirse a un grupo (como en la actividad de find the elements from each country) no podrán obtener el objetivo final del juego y por lo tanto no adquirirán el conocimiento que les proporciona cada actividad.

Además, con la **enseñanza a través del cuento**, se busca formar pensadores críticos, que comprendan el mensaje que se les envía a través de dichos cuentos y así formulen sus propias opiniones al respecto así como adquieran un conocimiento más profundo sobre los temas que se tratan en ellos.

Por último, como he indicado en la finalidad y objetivos de esta propuesta didáctica, apuesta por una metodología que esté enseñando a los alumnos un **aprendizaje significativo**, con el que no solo aprendan de memoria palabras sueltas, si no que busquen la relación entre unas actividades y otras, el propósito de estas y así puedan construir conocimiento.

● **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Según **El Decreto 98/2005**, de 18 de agosto, **de ordenación de la atención a la diversidad en las enseñanzas escolares y la educación preescolar en Cantabria**, dispone, en su artículo 41, que los centros educativos deberán elaborar un Plan de Atención a la Diversidad, con la finalidad de facilitar la **inclusión** de las medidas de atención a la diversidad en la organización general de los mismos.

Asimismo, según el artículo 12 sobre atención a la diversidad del Decreto 79/2008, de 14 de agosto por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria: “La intervención educativa debe contemplar como principio la diversidad del alumnado adaptando la práctica educativa a las características personales, necesidades, intereses y estilo cognitivo de los niños, dada la importancia que en estas edades adquieren el ritmo y el proceso de maduración.”

En el caso de esta propuesta didáctica, al no estar enfocada a un aula real en la que se conozca las diferencias, dificultades o características personales de cada alumno, no puedo explicar qué adaptación específica se podría realizar.

Sin embargo, esta propuesta didáctica está planteada de una forma en la que todos los alumnos puedan realizarla, ya que al ser a través de la lectura de cuentos y el aprendizaje a través del juego las actividades son sencillas y con reglas y directrices claras.

Además, muchas de las actividades, se realizan por grupos o parejas, y de no ser así, son fáciles de adaptar para poder realizarlas en pareja.

Y los materiales utilizados tienen imágenes que ayudan a los alumnos a entender el juego y poder realizarlo sin problema, en el caso de que el vocabulario en inglés sea un impedimento para entender el juego y poder realizarlo con éxito.

Por último, el profesor estará en todo caso atento y dispuesto a intervenir o ayudar a cualquier alumno que lo necesite.

● EVALUACIÓN

Cada alumno tiene sus límites y sus dificultades, es por ello que estos criterios deben ser individuales a cada alumno y su caso particular. A su vez, nos guiaremos en los objetivos establecidos al principio de la propuesta didáctica.

Por esta razón, los ***criterios de evaluación*** son los siguientes:

- ❖ Los alumnos han trabajado de manera colaborativa
- ❖ Han mostrado respeto por sus compañeros
- ❖ Se han esforzado en vocalizar las palabras del vocabulario aprendidas
- ❖ Han mostrado interés por los cuentos y juegos
- ❖ Han atendido a las instrucciones de cada actividad

Instrumentos de evaluación:

Para evaluar a nuestros alumnos y sus avances en las actividades utilizaremos un cuaderno para apuntar nuestras observaciones como docentes, y cómo se va desarrollando cada sesión.

Evaluación como docente:

Al realizar esta propuesta, es fundamental que los alumnos disfruten con ella y que así, el trabajo del docente sea recompensado, es por ello que tras finalizar cada sesión, se entregará a los alumnos una rúbrica sencilla para que expresen si las actividades han sido entretenidas y satisfactorias, o por lo contrario, no han sido de su agrado.

<p>I ENJOYED THE ACTIVITY A LOT</p> 	<p>I ENJOYED THE ACTIVITY A LITTLE</p> 	<p>I DIDN'T ENJOY THE ACTIVITY TOO MUCH</p> 	<p>I DIDN'T ENJOY THE ACTIVITY AT ALL</p> 
---	--	--	---

CONCLUSIONES

Considero que la propuesta didáctica que he diseñado se asemeja al objetivo que tenía desde un principio, que era conseguir una propuesta que enseñase a los niños una segunda lengua a la vez que aprendían unas características y costumbres de otras culturas y que de la misma manera fuera lúdica y trabajada a través de cuentos y juegos infantiles.

Gracias a la investigación para realizar la fundamentación teórica que he tenido que realizar a lo largo del trabajo, considero que he aprendido más sobre los beneficios de tanto los métodos de enseñanza que he aplicado como del tema a tratar en la propuesta didáctica, que en este caso ha sido, la multiculturalidad.

Desde el principio he tenido bastante clara la temática que quería realizar, aunque en ocasiones me ha resultado algo compleja de realizar en un aula de Educación Infantil, creo que he conseguido un mayor acercamiento y entendimiento de la multiculturalidad y esta propuesta ayudará a los alumnos a entender más acerca de la diversidad cultural existente para que, con suerte puedan trabajarla en más profundidad en su futuro académico o personal.

Me hubiese gustado poder llevar esta propuesta a la práctica educativa, pero no ha sido posible ya que no he tenido acceso a un grupo de 5 años para realizarla, y dada su complejidad en algunos aspectos, una edad inferior a esa hubiese sido muy complicado realizarla.

Finalmente, desde el principio he tenido claro el tema que quería trabajar pero crear esta propuesta didáctica ha sido una experiencia algo estresante en algunas ocasiones, ya que he tenido que plantearme en varias ocasiones como de compleja estaba siendo mi planteamiento del tema. Aunque finalmente ha sido gratificante ya que estoy orgullosa del resultado final, además, me ha acercado a mi futuro profesional para entender mejor qué hace un docente al realizar propuestas en su aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (2012). *Psicología educativa: una visión cognitiva*. Trillas.
- Bolívar, M. R. (2009). ¿Cómo fomentar el aprendizaje significativo en el aula? *Temas para la educación, revista digital para profesionales de la enseñanza*, 3.
- Castro, F. (2002). Enseñanza y aprendizaje de la competencia intercultural en el aula de grupos multilingües. *ASELE. Actas XIII*, 217–227.
- Cuadrado, A. (2017, 3 julio). *Gamificación educativa*. <https://urjconline.atavist.com/2017/03/07/gamificacion-educativa/>
- Gobierno de Cantabria. (2008, agosto). *Boletín Oficial de Cantabria* (N.º 164). <https://boc.cantabria.es/boces/verAnuncioAction.do?idAnuBlob=137944>
- Gobierno de Cantabria. (s. f.). *Atención a la diversidad*. <http://www.discapacidad-cantabria.info/otras-ayudas/area-educativa/atencion-a-la-diversidad/index.html#:~:text=El%20Decreto%2098%2F2005%2C%20de%2018%20de%20agosto%2C%20de,diversidad%20en%20la%20organizaci%C3%B3n%20general%20de%20los%20mismos.>
- González-Martín, M. M., y Querol-Julián, M. (2016). La importancia de los cuentos conocidos en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera: una

propuesta metodológica para el aula de 5 años. *Tejuelo*, 23, 102–131.
<https://doi.org/10.17398/1988-8430.23.1.102>

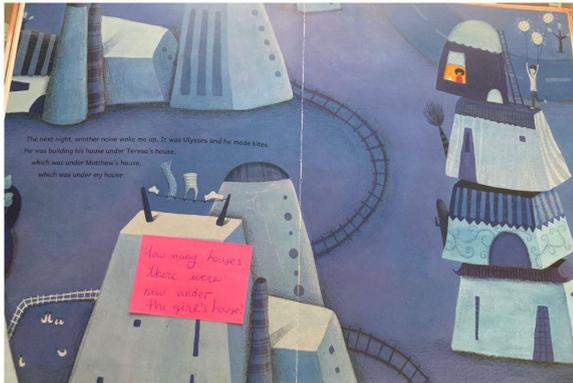
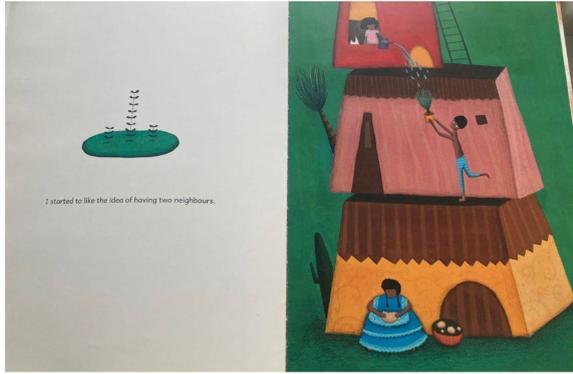
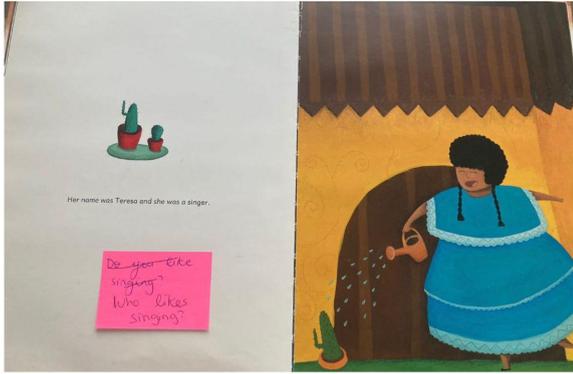
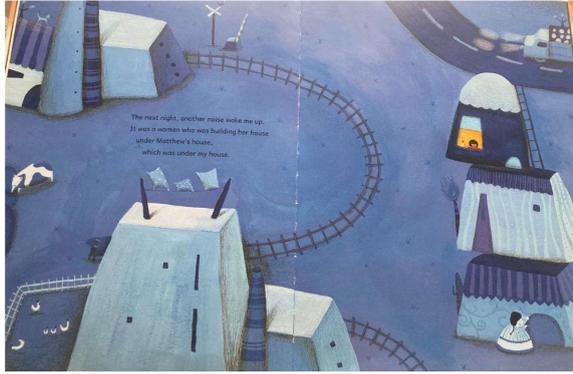
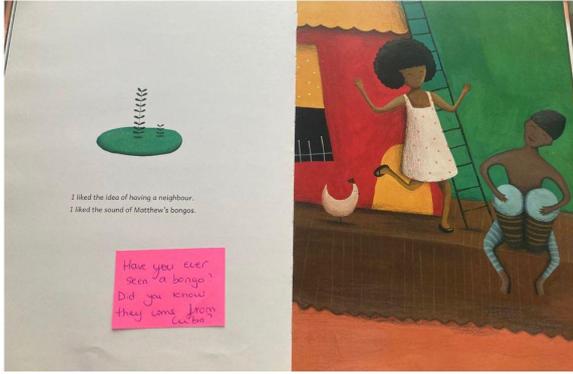
- Innovación en Formación Profesional. (2022, 27 abril). *Los 8 Métodos Educativos más utilizados en la Educación Infantil*.
<https://www.ifp.es/blog/los-8-metodos-educativos-mas-utilizados-en-la-educacion-infantil#:~:text=Los%20m%C3%A9todos%20de%20ense%C3%B1anza%20en%20la%20Educaci%C3%B3n%20Infantil,trabajar%20en%20ellos%20durante%20un%20periodo%20de%20tiempo>
- *10 juegos tradicionales de la infancia en Cuba que todo cubano conoce*. (2021, 29 julio). *Revista DimeCuba*.
<https://www.dimecuba.com/revista/cubanos/juegos-tradicionales-ninos-en-cuba/#:%7E:text=1%20El%20escondido%2C%20el%20cogido%20y%20el%20pegado,adornaba%20las%20aceras%20o%20las%20calles%20cubanas.%20>
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (s. f.). *Estadísticas de Educación*. *EDUCAbase*.
http://estadisticas.mecd.gob.es/EducaJaxiPx/Datos.htm?path=/no-universitaria/alumnado/lenextran/2020-2021/materia//10/&file=materia_04.px&type=pcaxis
- Olmedo, F. J. (2017). *Cultura y rendimiento del alumnado de segundo ciclo de educación infantil en un contexto multicultural*. Tesis doctoral, Universidad de Granada.
- Oro, J. M. (1990). Breve análisis acerca de las aproximaciones en la enseñanza de las lenguas extranjeras. *Revista española de lingüística aplicada*, 6, 119–127.
- Ricardo, R. (2020, 17 noviembre). *Juegos tradicionales en Ucrania*. *Estudiando*. <https://estudiando.com/juegos-tradicionales-en-ucrania/>
- Rodríguez, R. (2016). Multiculturalidad y educación intercultural en la educación infantil. *Universidad de La Laguna*.
- Rueda, M. C. (2014). Enfoques teóricos para la adquisición de una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa. *Perfiles Educativos*, 36(143), 21–28.
- Salas, M. R. (2021). Gamificar en el aula. *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 387, 8–12.
<https://doi.org/10.14422/pym.i387.y2021.001>

- Satyam, A., y Goswami, S. (2022). *The Games India Plays*. Bloomsbury
- Trejo-González, H. (2020). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y educadores*, 23(4), 611–633. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>
- Violet, E. (2020, 27 mayo). *Niños y diversidad cultural: juegos y actividades infantiles*. Blog de Kids&Us. <https://blog.kidsandus.es/ninos-y-diversidad-cultural-juegos-y-actividades-infantiles>

ANEXOS

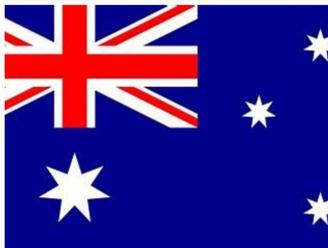
● Anexo 1

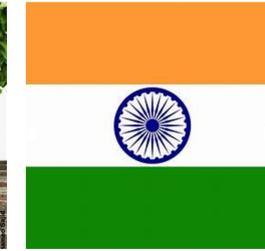
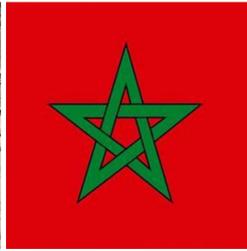






● Anexo 2





Traditional dish

INSTRUMENT

**Tradicional
clothing**

Flag

Cuba

Ukraine

Australia

Morocco

India

• Anexo 3



• Anexo 4



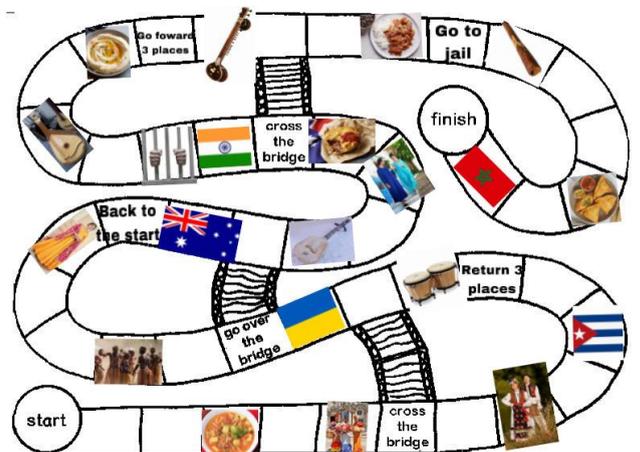
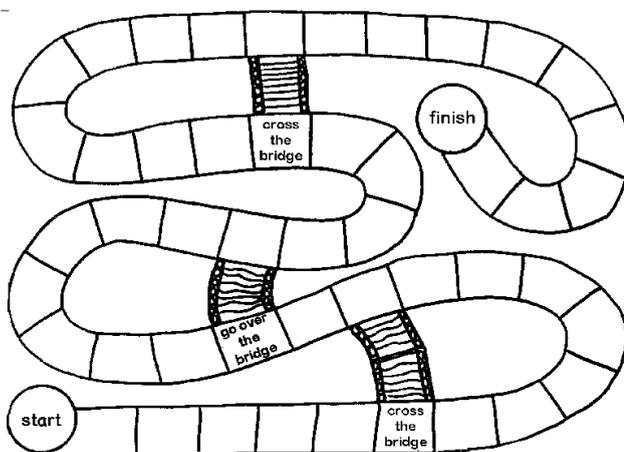
● **Anexo 5**

My world, your world de Melanie Walsh <https://www.youtube.com/watch?v=ysH9x3E4sIA>

● **Anexo 6**



● **Anexo 7**



Anexo 8

