



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil. Mención Lengua Inglesa

TRABAJO FIN DE GRADO

“JUGANDO EN INGLÉS”

**APRENDER INGLÉS JUGANDO, CÓMO
FOMENTAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN
EL AULA DE INFANTIL CON ACTIVIDADES
LÚDICAS Y EL USO DEL JUEGO.**

Presentado por Andrea Tierno

Tutelado por Sandra LLamero

Soria, 31 de Agosto de 2015.

RESUMEN

Éste es un Trabajo de Fin de Grado en el cual se desarrolla una propuesta con materiales y recursos utilizados en Educación Infantil que combinan el juego con la enseñanza del inglés teniendo en cuenta la propia experiencia de la autora.

En el trabajo, se habla del juego y se incluyen las aportaciones de diferentes autores que defienden su importancia en el ámbito educativo y de sus beneficios para la enseñanza de un segundo idioma extranjero en Educación Infantil. Además se muestran diferentes actividades, materiales y recursos utilizados en la propuesta práctica.

PALABRAS CLAVE:

Materiales, recursos, Educación Infantil, juego, actividades lúdicas, inglés, lengua extranjera, motivación,

ABSTRACT

This is a Final Project Graduation in which it is developed a proposal with materials and resources used in Pre-primary Education that combine playing with English teaching, taking into account the experience of the author.

In the work, we talk about playing and the contributions of different authors that defend its importance in education and its benefits for teaching a second foreign language in pre-primary education are included. Furthermore, different materials and different resources and activities in the practical proposal are shown.

KEYWORDS

Materials, resources, Pre-primary Education, playing, playful activities, English, foreign language, motivation.

INDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. OBJETIVOS	5
3. JUSTIFICACIÓN.....	7
4. FUNDAMENTACIÓN	9
4.1. Definición de juego.....	9
4.2. Aportaciones de diferentes autores sobre el juego.....	9
4.3. Desarrollo de capacidades mediante el juego.....	14
4.4. Beneficios y ventajas de aprender con el juego	17
4.5. Clasificación de los juegos	18
4.6. El Juego en la enseñanza del Ingles	21
5. PROPUESTA.....	23
5.1. Metodología utilizada	23
5.2. Propuesta práctica: Actividades lúdicas y recursos en el aula.....	25
5.3. Activities in our class:	31
6. CONCLUSIÓN	34
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	35
8. ANEXOS	38

1. INTRODUCCIÓN

El trabajo Fin de Grado que a continuación voy a desarrollar es una propuesta práctica y alternativa de la enseñanza del inglés, para alumnos de Educación Infantil basada en un aprendizaje lúdico y dinámico. La idea del tema, ha surgido teniendo en cuenta la oportunidad y la experiencia que tuve de impartir unos talleres con alumnos de educación infantil en los que aprendíamos inglés jugando.

Por lo tanto, para llevar a cabo este trabajo, me he basado por un lado en el análisis de documentación bibliográfica que recoge la fundamentación teórica de diferentes autores y en los métodos y recursos más destacados en la enseñanza de esta lengua extranjera, eligiendo los más adecuados para la propuesta didáctica que realizaré. Por otro lado, he tenido en cuenta y me he basado en mi propia experiencia durante el periodo de prácticas en los cursos 2011/2012 y 2012/2013 en la enseñanza de lengua extranjera en Educación Infantil en el Colegio de educación bilingüe Infantes de Lara de Soria y en unos talleres de actividades extraescolares que impartí en este mismo colegio llamados *“Jugando en inglés”*

Esta es una propuesta que intenta enseñar el idioma de una forma motivadora para los alumnos, en la que se enseña el inglés y aprendemos mediante actividades lúdicas y juegos. Lo más importante es que los alumnos aprendan y a la vez disfruten haciéndolo.

Desde mi punto de vista, la motivación y el disfrute de los alumnos son muy importantes y con este tipo de propuestas y juegos los niños se animaban a participar y sin darse cuenta interiorizaban conocimientos con actividades espontáneas.

Vamos a realizar un proyecto con diferentes tipos de actividades con las que los niños aprenderán de una forma bastante lúdica, inglés. Las actividades combinarán el juego con el aprendizaje y además de proporcionar esta parte más divertida, tendrán una carga didáctica para que los alumnos aprendan esta lengua.

El objetivo principal de nuestras actividades es que los niños se vayan familiarizando con la lengua extranjera y que aprendan a comunicarse con ella utilizándola como vehículo y medio de expresión mediante el uso del juego, juegan, a la vez que aprenden; de esta manera, van incrementando poco a poco sus conocimientos y establecen relaciones y perfeccionan los conocimientos previos que ya tenían. Siempre, de una forma lúdica y divertida que, combina el juego y el inglés con actividades muy motivadoras, dinámicas y participativas.

Estas clases estarán caracterizadas por el uso del inglés en todo momento, utilizaremos expresiones y vocabulario básico y del día a día y órdenes sencillas apoyadas siempre de gestos o materiales para mejorar la comprensión. En todas las clases se les procurará hablar en inglés y que ellos también lo hagan, para que poco a poco lo interioricen de una forma natural.

Hay una aportación de Cristina Huete García y Pilar Pérez Esteve, que se recoge en *“Aportaciones para emprender un fascinante camino en la introducción temprana de una lengua extranjera”* que me parece muy interesante y con la que me siento identificada cada vez que la leo, me gustaría añadirla para finalizar esta introducción.

“Aprender una lengua no ha de suponer sólo centrar la atención en los aprendizajes lingüísticos. Ha de ser mucho más que eso. Supone aprender a relacionarse, a jugar, a cantar, a descubrir, a aprender y a compartir utilizando una lengua nueva, una lengua que los niños y niñas todavía no conocen pero que les va a abrir nuevas perspectivas, nuevos horizontes” (Huete y Perez, 2003.)

2. OBJETIVOS

Teniendo en cuenta la elaboración de este trabajo, diferenciaremos dos tipos de objetivos.

Por un lado los objetivos que se pretenden conseguir con la realización de este Trabajo Fin de Grado. Estos objetivos se recogen dentro de las competencias de la Memoria de Plan de Estudios del Título de Grado en Educación Infantil de la Universidad de Valladolid y también se incluyen dentro de las competencias de las diferentes asignaturas cursadas.

Por otro lado tenemos los objetivos que buscamos lograr con la propuesta didáctica, que tendrán como fin fomentar la enseñanza del inglés de los alumnos y alumnas, mediante el uso de actividades lúdicas y del juego. Estos objetivos serán los siguientes:

Objetivos generales del trabajo:

- Realizar una revisión bibliográfica sobre este tema, seleccionando la información más importante y relevante para su conocimiento.
- Conocer la situación actual del inglés en el ámbito educativo y sobre todo en Educación Infantil y analizar y reflexionar sobre la importancia de su aprendizaje en edades tempranas.
- Observar y analizar diferentes metodologías, materiales y recursos para la enseñanza de una segunda lengua en Educación Infantil.
- Conocer los diferentes materiales que se pueden utilizar en el aula y tenerlos en cuenta para aportar ideas desarrollar diversos recursos y estrategias para la enseñanza del inglés.
- Aplicar y desarrollar los conocimientos adquiridos durante el Grado y el periodo de prácticas de éste.
- Fomentar una actitud crítica y la reflexión dando aportaciones y conclusiones personales.

Objetivos de la propuesta practica:

- Mejorar la enseñanza del inglés en edades tempranas
- Motivar a los alumnos y animarlos a realizar actividades lúdicas en lengua inglesa
- Hacer que los alumnos muestren interés y se familiaricen con esta lengua

- Desarrollar en los niños capacidades relacionadas con el aprendizaje del inglés a través del juego
- Tomar un primer contacto e iniciar a los niños en una lengua extranjera
- Fomentar una actitud de curiosidad hacia el aprendizaje del inglés y su uso en el desarrollo de los juegos
- Disfrutar jugando en inglés.
- Favorecer el aprendizaje a través del juego y el refuerzo positivo.
- Reconocer y aprender el valor comunicativo del inglés.
- Conocer algunos rasgos específicos de la cultura anglosajona.

3. JUSTIFICACIÓN

Hoy en día vivimos en un mundo globalizado y multicultural y la enseñanza del inglés se ha ido incrementando en los últimos años. En la actualidad conocer esta lengua es casi una necesidad. Se podría decir que el inglés se puede considerar una de las lenguas más importantes en todo el mundo. Con el auge de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, el uso del inglés es fundamental, así como su conocimiento para el ámbito científico. Por lo tanto cabe destacar que el aprendizaje de esta lengua juega un papel fundamental para el desarrollo personal, laboral, el enriquecimiento cultural y para desenvolverse en la sociedad.

Como respuesta a la sociedad plurilingüe y multicultural en la que estamos sumergidos y debido a todos estos motivos el aprendizaje de esta lengua se está incrementando y ha sido uno de los factores más importante en la enseñanza de muchos centros en los últimos años.

Hasta el momento, en el sistema educativo de nuestro país, se ha estado impartiendo la enseñanza del inglés a alumnos a partir de Educación Primaria. Sin embargo, hoy en día y cada vez más se introduce el inglés en edades tempranas. La incorporación de una segunda lengua extranjera en Educación Infantil se he convertido, por suerte, en una realidad y cómo podemos observar, en los últimos años cada vez más centros de Educación Infantil están implantando esta enseñanza temprana del inglés y se está apostando por una educación bilingüe que está en continuo crecimiento.

Si tenemos en cuenta la base legislativa, también podemos observar la importancia que se le da al aprendizaje de una segunda lengua.

Según el artículo 5.3 del Real decreto 1630/2006, de 29 de diciembre en el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de educación infantil, “corresponde a las administraciones educativas fomentar una primera aproximación a la lengua extranjera en los aprendizajes del segundo ciclo de la Educación Infantil, especialmente en el último año. (...).”

También en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa se recoge que:

El dominio de una segunda o, incluso, una tercera lengua extranjera, se ha convertido en una prioridad en la educación como consecuencia del proceso de globalización en que vivimos, a la vez que se muestra como una de las principales carencias de nuestro sistema educativo. La Unión Europea fija el fomento del plurilingüismo como un objetivo irrenunciable para la construcción de un proyecto europeo. La Ley apoya decididamente el plurilingüismo, redoblando los esfuerzos para conseguir que los estudiantes se desenvuelvan con fluidez al menos en una primera lengua extranjera, cuyo nivel de comprensión oral y lectora y de expresión oral y escrita resulta decisivo para favorecer la empleabilidad y las ambiciones profesionales, y por ello apuesta decididamente por la incorporación curricular de una segunda lengua extranjera. (LOMCE, 2013.)

Como confirma de la Cierva (2003)¹, el impulso de la enseñanza de lenguas extranjeras marca una de las líneas de actuación prioritarias de la Consejería de Educación y Cultura. Se han llevado a cabo medidas como el incremento de las sesiones lectivas en las distintas etapas educativas, la incorporación de los programas de iniciación temprana, las experiencias con Secciones Bilingües, los desdobles en las clases para prácticas de comunicación o la notable inversión en formación y actualización del profesorado.

¹ Estas aportaciones de Fernando de la Cierva Carrasco, Consejero de Educación y Cultura se recogen en la introducción del documento Enseñanza-Aprendizaje de las lenguas extranjeras en edades tempranas de la Consejería de Educación y Cultura.

4. FUNDAMENTACIÓN

4.1. Definición de juego

Si buscamos la palabra juego o jugar en el Diccionario de la Lengua Española de la RAE, encontraremos algunas de las siguientes definiciones:

Jugar. (Del lat. iocāri).

1. intr. Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse.
2. intr. Travesear, retozar.
3. intr. Entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no en él interés. Jugar a la pelota, al dominó.

Juego. (Del lat. iocus).

1. m. Acción y efecto de jugar.
2. m. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Juego de naipes, de ajedrez, de billar, de pelota

Pero, ¿eso es solo el juego?

Está claro que todos los niños juegan y es su pasatiempo favorito, los seres humanos, jugamos. Los estudios sobre el carácter y las formas de comportamiento humanos, determinan que el juego, es un patrón de comportamiento fijo y consolidado y cumple una función primordial durante toda la vida. Generalmente se vincula a la edad infantil, pero hasta en la vejez se juega, se presenta en todas las edades del ciclo vital.

4.2. Aportaciones de diferentes autores sobre el juego

Numerosos investigadores en la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje si se realiza a través del juego es más valioso. Como afirma (Lee, 1977), el juego es considerado la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre el difícil mundo en el que ha nacido”

El juego es una forma natural de aprendizaje, es un buen camino para aprender. Un juego con todas sus reglas y con la interacción que conlleva es un pequeño mundo social en el que los niños se preparan poco a poco para formar parte de la sociedad.

Con el juego nos distraemos, gozamos, disfrutamos, pero además nos ayuda a resolver problemas, a transmitir valores y normas de conducta, a educar y desarrollar amplias facetas de la personalidad.

Mediante los juegos y jugando los niños aprenden a aceptar normas, a relacionarse, a como trabajar con otros e interactuar.

No se puede dar una única explicación o definición de esta actividad de ocio porque posee una compleja naturaleza y un sinnúmero de funciones. En la historia se han aportado diferentes teorías para explicar la naturaleza y el papel que el juego ha ejercido y ejercerá en la vida.

Aprender jugando es considerado importantísimo por filósofos griegos clásicos como Platón y Aristóteles. Aprender jugando ya era muy importante en su época y discutieron el papel del juego en la educación. También proponían a los padres que ofrecieran juguetes a sus hijos, y así, con el uso de los juguetes los niños, podrían formar su mente en gran medida y favorecer una formación integral para acciones futuras como adultos.

Pero las primeras teorías psicológicas específicas sobre el juego no se desarrollaron hasta siglos más tarde a partir del siglo XIX.

Las teorías biológicas como la Teoría de la potencia superflua (Schiller, 1795) dice que el juego hace disminuir la energía que no consumimos con las necesidades biológicas básicas, de nuestro cuerpo.

Además, el juego es un auténtico recreo, produce placer y sentimiento de libertad. Los niños se entregan a él para descansar tanto su cuerpo como su espíritu.

En la Teoría del excedente de energía (Spencer, 1855) el autor, en su libro "Principios de psicología" sostiene que el juego es un medio para liberar y gastar el exceso de energía infantil mediante el movimiento. Se basa en la teoría de Schiller.

El psicólogo estadounidense en su Teoría de la relajación o teoría del descanso (Lazarus, 1883) expone que el juego es una actividad que sirve para recuperarse y descansar, después de realizar actividades arduas y haber agotado gran parte de la energía, en actividades habituales. Esa fatiga desaparece gracias a la relajación que produce el juego.

Groos en la Teoría de la práctica, del pre-ejercicio o del juego como anticipación funcional (Groos, 1898-1901) defiende que el juego es algo biológico e intuitivo, propio de la

naturaleza humana y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la época adulta, es decir, lo que hace con una muñeca, de niño, lo hará con un bebe, de grande.

El juego es un ejercicio preparatorio necesario para la maduración y la supervivencia. Este filósofo y psicólogo; es el primero en comprobar el primordial papel del juego en el desarrollo del pensamiento y de la actividad. Se basa en los estudios de Darwin que señala que solo sobreviven las especies que mejor se adaptan a las condiciones cambiantes del medio.

Ya en el siglo XX, encontramos las teorías psicológicas como la Teoría del Psicoanálisis (Freud, 1905). Formuló esta teoría psicoanalítica del juego en su libro "Más allá del principio del placer". A través del juego conseguimos: la realización de deseos inconscientes e insatisfechos reprimidos (sexualidad, agresividad...), no aceptados socialmente y el control de la angustia provocada por vivencias reales, y re-escenificar el trauma le permite adaptarse mejor a esa realidad. En el juego, el niño logra dominar los acontecimientos que previamente le dominaron a él y pasa de espectador a actor que intenta controlar esa realidad.

Más allá del principio del placer, el juego produce una catarsis (canalización de la frustración) que libera las emociones reprimidas y da al individuo libertad para expresarse. Estas características del juego infantil permiten su utilización como instrumento de diagnóstico y de terapia de los conflictos infantiles.

En la Teoría Piagetiana o teoría cognitiva (Piaget, 1932-1966) Piaget considera que los distintos tipos de juego que el niño realiza desde su nacimiento son fruto de los cambios intelectuales por los que también pasa paralelamente.

Para adaptarse a la realidad, el niño debe pasar por un proceso de asimilación y de acomodación. Adaptación = asimilación + acomodación. A través del juego el niño va asimilando y se va acomodando a diferentes pautas de conducta que le ayudan a adaptarse a las exigencias del mundo externo.

En su libro "La formación del símbolo en el niño" Piaget considera que se deben tener en cuenta tres tipos de estructuras que caracterizan el juego del niño y que proporcionan un criterio de clasificación: ejercicio, símbolo y regla y afectan al origen de la inteligencia: sensorial-motora, representativa y reflexiva.

El juego de ejercicio. Se da aproximadamente desde el nacimiento hasta los dos años. El juego es simple ejercicio. También llamados juegos sensorial-motores se pueden considerar en algunos aspectos similares a la conducta animal.

En el juego, a través de los sentidos, los niños exploran y manipulan constantemente su cuerpo, objetos, etc., y consiguen conocerse a sí mismos, consolidando sus esquemas motores y sus coordinaciones, y consiguen establecer las diferencias en relación a los objetos y otras personas; es decir, es una constante búsqueda exploratoria y manipuladora. No hay símbolos ni reglas.

Con el juego consigue un primer conocimiento de la sociedad y consigue relajarse de esa infatigable actividad de investigación y manipulación que al final realiza por mero placer.

El juego simbólico o de ficción. Aparece hacia los dos años aproximadamente hasta los cuatro y no existe en la conducta animal.

La atención del niño se centra en lo que le rodea, en sus juegos representa e imita objetos, acciones o escenas ausentes. Los chavales usan una escoba como si fuera un caballo. Los juegos de ficción son individuales y si se reúnen varios niños se produce el “juego en paralelo” en el que cada jugador desarrolla su propia fantasía. Piaget considera que esta falta de colaboración hace que el juego simbólico se defina como egocéntrico. Las funciones principales del juego son la realización de deseos y la resolución de conflictos y esto supone una gran evolución, del plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento o inteligencia representativa.

El juego de reglas. Se da aproximadamente entre los cinco y los seis años. Implica relaciones lúdico-sociales y una imposición de normas que pueden ser externas, fijas, del propio juego o pactadas por el grupo de forma puntual e improvisada, su violación es considerada como una falta. Al principio los jugadores suelen ser pocos y las alteraciones de las normas muchas. Con estos juegos el niño comienza a adquirir agilidad en el pensamiento lógico, reflexivo y estratégico. Estos juegos integran y combinan todas las destrezas adquiridas: sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.), representativas o simbólicas (escoba- caballo) e intelectuales (ajedrez); más la competitividad, sin la que la regla no tendría utilidad. Estos juegos pueden ser al aire libre, juegos de mesa, etc., y tienen un marcado origen cultural por lo que cada sociedad ha desarrollado sus propios juegos.

También en este siglo encontramos las teorías evolutivas como la Teoría de la recapitulación (Hall, 1904). Este psicólogo y pedagogo americano, considera que a través del juego se reproducen y rememoran actividades o tareas ancestrales de generaciones pasadas. Su perspectiva es evolucionista, es decir, el juego no es más que una recogida de datos provenientes de las costumbres de culturas anteriores, convirtiéndose así en una “recapitulación” de la evolución de la especie humana. Así se convierte en una actividad que persiste generación tras generación.

La Teoría de la simulación de la cultura (Bruner y Garvey, 1977). Considera el juego como una actividad equivalente al trabajo de los adultos, es decir, mediante esta actividad los chavales ejercitan formas de conducta y sentimientos propios o correspondientes a la cultura en que viven. Las actividades de juego de los niños ayudan a desarrollar su potencial y vivir más plenamente, les estimula dejando paso libre a su fantasía, ya que no les preocupa el resultado del juego, ni sus errores, ni fracasos y los varían porque se cansan y aburren rápidamente de la misma actividad.

En el juego los niños transforman el mundo de acuerdo con sus deseos (proyección de la vida interior hacia el mundo) mientras que en el aprendizaje ellos se transforman para adaptarse mejor al mundo (interiorización del mundo externo y lo hacen parte de ellos mismos). El juego es una actividad sumamente importante para el crecimiento. Por último, no hace falta decir que el juego divierte y que divierte mucho.

La enculturación (Sutton-Smith y Robert, 1964-1981) es una teoría que pone en relación los distintos tipos de juego (de azar, de fuerza física, de estrategia,...) con la organización de la sociedad y la cultura del mundo en el que vive, que los promueve por herencia cultural.

Vygotsky en su Teoría sociocultural o histórico cultural (Vygotsky, 1924) dice que el juego es el fundamento que conduce a un comportamiento guiado por las ideas, aunque este sea una actividad imaginaria y no de percepción real. La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico.

El juego también tiene valor socializador. El ser humano recibe de la herencia genética todas las líneas de cambio evolutivo como la preservación y reproducción de la especie, pero su desarrollo final vendrá determinado por las características del medio social donde vive. Socialización: herencia, contexto familiar, escolar, costumbres, amigos... A través de ella se transmiten valores, costumbres...

La naturaleza, el fondo y el origen del juego son de tipo social. Considera el juego como una actuación espontánea que ayuda a los niños a crecer socialmente. El juego es un factor básico en el desarrollo. Con el juego aumenta la necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos y no solo en la infancia.

Es decir, el juego es una actividad social, y gracias a la cooperación con otros niños o con adultos, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al suyo propio. En esta interacción social un instrumento importante es el lenguaje, que ayuda en la transmisión de la educación y la cultura.

Existen otros medios que facilitan el dominio de habilidades como hacer demostraciones, simplificar las tareas, usar métodos para captar y mantener el interés y el uso de materiales didácticos como los juguetes.

Además, el juego es el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP) que es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinando por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zona de Desarrollo Potencial). Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental.

Todos los autores, en el pasado y en la actualidad, coinciden en valorar el juego como elemento indispensable para el desarrollo físico y psíquico de los humanos, sobretodo en la edad infantil.

4.3. Desarrollo de capacidades mediante el juego

Esta actividad, el juego, es algo natural y espontáneo en el niño, a ella dedica la mayor parte del tiempo y gracias a ella es posible su desarrollo como persona con sus posibilidades y sus limitaciones. Le ayuda a crecer, a madurar y a vivir en sociedad.

Al progresar sus capacidades intelectuales y psicomotoras, aflora su creatividad, mejora su lenguaje, busca soluciones a los problemas y se estimula su necesidad de expresar sus sentimientos, deseos, aficiones, etc.

Es decir, el juego tiene una importantísima función educativa ya que gracias a él se desarrolla toda su personalidad y todas sus aptitudes (sociales, motoras, emocionales...).

También incita a la exploración y observación del mundo exterior, así como al descubrimiento de sí mismo. Los niños se desarrollan mejor jugando y empleando juguetes y mediante ellos podemos explicar el desarrollo de la personalidad humana a través de cinco parámetros unidos entre sí:

La afectividad: Un equilibrio afectivo es fundamental en el desarrollo de la personalidad. El juego aporta alegría, entretenimiento, placer; ayuda a descargar tensiones, a expresarse con libertad y a conseguir metas, por eso favorece el correcto desarrollo emocional.

En la edad infantil, el niño según expresa el afecto en forma de autonomía, confianza, iniciativa, identidad y trabajo. El niño para resolver las situaciones difíciles que le crean angustia y poderlas dominar y expresar sus sentimientos necesita establecer relaciones de afecto con objetos como los juguetes (muñecos, animales, peluches...) que le sirven de apoyo. Pero también necesita la afirmación y el afecto de los adultos para poder conocer y entender el mundo exterior y por eso se ampara en la realidad y revive situaciones o acciones reales y adultas (comer, lavarse, vestirse...). Otras veces tiene necesidad de encontrarse o conocerse a sí mismo y el juego le permite aislarse de la realidad. En este aspecto el juego se usa en psicoterapia como vía de exploración de la psique infantil.

En conclusión, todas las formas de juego, con su propio cuerpo, con juguetes y con adultos, favorecen un integral desarrollo afectivo.

La motricidad: La evolución del niño se basa principalmente en su desarrollo motor. La actividad psicomotora además de aportarle sensaciones agradables, le ayuda a madurar y a independizarse.

El juego facilita, en los niños, el conocimiento de su cuerpo desarrollando la coordinación y el equilibrio que forman parte de los aspectos neuromusculares. También favorece la adquisición de agilidad y destreza, así como la adquisición de capacidades sensoriales.

Los juegos y los juguetes son un pilar fundamental en el desarrollo armónico de la motricidad global del cuerpo, como de la motricidad fina (precisión prensora y agilidad o habilidad manual).

La inteligencia: El desarrollo de la inteligencia está unido al desarrollo sensorio-motor. Lograr capacidades intelectuales depende de la herencia genética y de los recursos existentes en el medio externo.

Todas las actuaciones intelectuales se pueden convertir en juego siempre que por pura asimilación se repitan, según Piaget. Con el juego se realizan los esquemas aprendidos. Los niños, gracias al juego, consiguen un descubrimiento intelectual, el de sentirse “causa”. El niño es capaz de variar el curso de los acontecimientos por medio de la manipulación de materiales, los entresijos de los juguetes o la fantasía de los juegos simbólicos, así el niño es o se siente autor.

El primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis, lo da el niño rompiendo o desmontando los juguetes, con ello aprende a analizar los objetos y a pensar sobre ellos. El análisis y la síntesis, son operaciones que desarrollan la inteligencia práctica y comienzan el camino hacia la inteligencia abstracta.

Los juegos que estimulan la inteligencia son: dominós, puzles, encajes, estructuras, piezas de estrategia y de reflexión en general.

La creatividad: Todos los niños necesitan dar a conocer sus dotes creativas y sus fantasías, tienen necesidad de expresarse y el juego les conduce de manera natural a la creatividad.

Pero, además, con el juego, como actividad placentera, agilizan destrezas y procesos creativos y mejoran su expresión e invención.

La sociabilidad: La integración social de los niños es más fácil gracias a la comunicación y la relación que estos establecen con los otros, ayudados por la actividad lúdica del juego que favorece el intercambio.

Los niños y niñas realizan una actividad individual, juegan solos, durante los primeros años; después juegan en paralelo, es decir, les encanta estar al lado o junto a otros niños, pero juegan de manera solitaria. Esta es la primera actividad asociativa o de participación; aunque no hay una organización en las relaciones sociales, ni división de roles, los jugadores actúan cada uno como quiere, sin someter sus acciones e intereses a los del grupo. Después se divierten con el juego de competencia, donde se relaciona con uno o varios jugadores. La actividad lúdica es igual para todos, centrada en un objetivo o buscando un parecido resultado. Deben respetar las mismas reglas y esto crea buen entendimiento, aunque a veces aparece una gran rivalidad. Finalmente también se establecen grupos de jugadores organizados que realizan una actividad cooperativa donde se divierten buscando un objetivo común y establecido de ante mano. La distribución de roles y la división de actuaciones entre los jugadores miembros lleva al éxito. Todos los

participantes deben entenderse y unir sus esfuerzos para organizar la forma de actuación. Las diferentes situaciones de juego permiten también diferentes formas de participación de los participantes, tanto formas individuales como colectivas; también puede variar el tipo de comportamiento social dependiendo de la motivación de los jugadores, las características de los objetos y el interés.

En resumen, el juego hace innumerables y diversas aportaciones al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo, social, emocional..., del niño, pero este nunca influye en un solo aspecto de la personalidad sino a todos en conjunto y lo que más potencia y enriquece el desarrollo es esta interacción.

4.4. Beneficios y ventajas de aprender con el juego

También es importante saber que el uso de los juegos tiene muchos beneficios para el aula.

Según Andreu y García (2001), “la relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos *jugar* y *aprender* confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar, para pasarlo bien, para avanzar y mejorar” (p.121).

Estos beneficios se han dividido, por parte de los investigadores Martha Lengeling y Casey Malarcher (citado en Rubio y García, 2013), en cuatro áreas generales:

- Beneficios afectivos: los juegos disminuyen el filtro afectivo, fomentan un uso creativo y espontáneo de la lengua, promocionan la competencia comunicativa, motivan y son divertidos.
- Beneficios cognitivos: los juegos se usan para reforzar, son útiles para revisar y ampliar y se centran en la gramática de una forma comunicativa.
- Beneficios dinámicos: los juegos se centran en los alumnos, el profesor actúa como facilitador, construyen cohesión en clase, fomentan la participación de toda la clase y promueven la competencia sana
- Beneficios de adaptabilidad: los juegos son fáciles de ajustar para la edad, nivel e intereses, utilizan las cuatro destrezas y requieren una mínima preparación por parte de los alumnos.

Muchos autores concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano. Desde mi punto de vista los juegos son un recurso importante en el proceso de aprendizaje de idiomas, especialmente en la etapa de infantil, el juego es una excelente ocasión de aprendizaje que posee una riqueza indiscutible y fomenta un aprendizaje significativo que se realiza a través de la experiencia.

Otras ventajas que la práctica del juego nos aporta, se pueden englobar siguiendo las directrices del distinguido psicólogo y pedagogo estadounidense Jerome Bruner (citado en Rubio y García, 2013):

- El juego posibilita el desarrollo de una pedagogía centrada en el alumno
- El juego facilita e incentiva las actividades de construcción de conocimientos
- El juego respeta la diversidad en el aprendizaje, cada alumno avanza a su propio ritmo
- El juego asegura el aprendizaje de la autonomía
- El juego posibilita la práctica natural del trabajo en grupo y el establecimiento de lazos lógicos entre el aula y la vida real
- El juego transforma en placenteras las actividades repetitivas que cualquier aprendizaje necesariamente comporta presentando la información en el aula de tal manera que los alumnos puedan entender más fácilmente la estructura fundamental de la misma

Por lo tanto teniendo en cuenta todo lo anterior mencionado podemos afirmar que el juego no solo es una buena herramienta para el proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestros niños sino que es necesario y juega un papel fundamental en su desarrollo ya que es un instrumento natural para la maduración en todas las dimensiones de la persona; es decir, los niños y las niñas aprenden jugando.

4.5. Clasificación de los juegos

Está claro que nos encontramos con un sinfín de juegos, y con una amplia variedad de clasificaciones de éstos. Es difícil elegir una clasificación entre tantas y más teniendo en cuenta la gran variedad de autores que lo han hecho y la gran variedad de aspectos que podemos tener en cuenta a la hora de clasificarlos.

Por supuesto que al igual que todas las clasificaciones, éstas pueden variar y ser diferentes según la variable que consideremos. Cuando clasifiquemos cualquier juego estas categorías se pueden combinar también en función de los objetivos que se persiguen en cada momento.

Podemos clasificar los juegos según el lugar donde se juega, según los participantes o el papel que juega el adulto o el profesor, según los agrupamientos, el material utilizado para llevarlos a cabo, juegos tradicionales, juegos que incluyan el uso de las nuevas tecnologías, también podemos tener en cuenta que aspectos del desarrollo del niño involucran.

Teniendo en cuenta el lugar donde se desarrollen los juegos podemos dividirlos en juegos de interior y juegos de exterior. También podemos atender a los materiales que utilicemos para llevar a cabo la actividad, podemos encontrar juegos sin materiales como son muchos de los juegos pre-deportivos que se basan en el movimiento y en la acción o juegos que se desarrollen con diferentes materiales como pueden ser juguetes, dirigidos a desarrollar capacidades y habilidades puntuales y propias de cada edad u otros objetos que desarrollen la imaginación de los pequeños y que pueden ser utilizados con un fin específico en diferentes momentos.

Según las capacidades que desarrollan los niños podemos clasificar los juegos en psicomotores, cognitivos, sociales y afectivos.

Los juegos psicomotores son los que implican el desarrollo motor, las posibilidades de movimiento, el control corporal, la discriminación sensorial, etc. con estos juegos los niños y niñas, se mueven y descubren sus posibilidades corporales.

Los juegos cognitivos, son los juegos en los que hay que pensar, desarrollar las capacidades cognitivas y favorecen mucho la creatividad. Son los juegos de memoria, de descubrimiento, juegos manipulativos, etc.

Los juegos sociales son los que facilitan las relaciones y favorecen la socialización; el trabajo en grupo, el compañerismo y la cooperación son aspectos muy importantes.

Los juegos afectivos son los que implican la expresión de las emociones y los sentimientos.

Por otra parte nos podemos encontrar una clasificación de los juegos teniendo en cuenta el número de participantes; hay juegos individuales y juegos por grupos o colectivos, que

potencian la integración. Por otra parte tenemos juegos libres y dirigidos, según el papel que juega el adulto o profesor.

También podemos tener juegos cooperativos, donde predomina la comunicación, la cooperación y la integración de los niños y por otra parte, los juegos competitivos que implican aprender a ganar y perder.

Por último tenemos los juegos tradicionales, que son aquellos que se han transmitido a través de las generaciones y que suelen presentar variaciones en los nombres o normas ya que dependen de características propias de la zona o región a la cual pertenecen. Y los juegos que utilizan las nuevas tecnologías, que son cada vez más frecuentes en nuestra sociedad y se llevan a cabo utilizando Internet, ordenadores, videoconsolas...

También deberemos tener en cuenta las aportaciones de diferentes autores y las clasificaciones que han desarrollado. Es importante destacar la clasificación que propuso Jean Piaget.

Entre las numerosas y valiosas aportaciones de Piaget, su clasificación se centrará en la distinción de los juegos a partir de su relación con el proceso evolutivo de los niños:

Juegos de ejercitación: Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Aquí los juegos se centran en la acción en los movimientos, en la manipulación y la observación de objetos y personas, los juguetes incluso las personas serán los encargados de estimular las acciones, la curiosidad... consisten en repetir por simple placer actividades adquiridas y permitirán el desarrollo de las capacidades motoras de los niños y la

Juegos de simbolización: Son característicos de la etapa preconceptual (2-6 años). En el desarrollo de este juego el niño y la niña imitan y representan acciones de la vida cotidiana como si fueran reales y es aquí cuando utiliza los objetos de forma simbólica y proyectara estas acciones sobre estos objetos, incluso sobre las personas.

Esta clase de juegos son considerados por excelencia los que mejor representa el juego infantil y también los que fomentan en mayor medida la socialización. La observación de las actividades que realizan los niños y las niñas en este tipo de juegos aporta una enorme información respecto: Al conocimiento social que poseen, siempre enmarcado por sus propias experiencias. A los roles de género asumidos. Se entiende como el comportamiento esperado de las personas que está asociado a lo que deben hacer en función de su género. Estos roles son discriminatorios e implican faltas de respeto a la dignidad de las personas.

A las habilidades sociales que ponen en juego para representar los papeles correspondientes. A la creatividad y sensibilidad que muestren para utilizar objetos de forma alternativa. Al vocabulario utilizado.

Juegos de Construcción: Son los clásicos juegos de construcción con piezas geométricas que se pueden ir complicando. Consiste en colocar piezas unidas, señalar con ellas límites, e identificar espacios diferenciados; mezclar unas piezas con otras que se insertan para hacer diferentes objetos se usaran de forma simbólica.

Juegos reglados o Juegos de Reglas: aparecen de manera progresiva e influirán el desarrollo social de niño. A medida que aprende a compartir y a relacionarse con los demás, esto se verá reflejado en el juego, lo que implicará aceptar las normas y cooperar y asimilar las decisiones y acuerdos con los compañeros de juego.

4.6. El Juego en la enseñanza del Inglés

Una vez aprendidos, juegos, cuentos, canciones, etc., nunca se olvidan. En el ámbito educativo y a la hora de enseñar el inglés, muchos de nosotros estaremos de acuerdo en que estas actividades motivadoras tienen una gran importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje por sus muchos beneficios.

Como hemos mencionado anteriormente la enseñanza de un idioma no se daba en educación infantil hasta hace unos años. Además los métodos tradicionales en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, usaban métodos convencionales, las clases habitualmente se basaban en los aspectos gramaticales y teóricos de la lengua, como la aburrida explicación o los ejercicios mecánicos.

Este modo de aprender que se estaba usando era bastante desmotivador. Si a esto añadimos que el uso del idioma no estaba tan extendido ni era tan necesario en la sociedad del momento, la utilidad de aprender esa lengua extranjera era casi inexistente.

Tradicionalmente, el juego ha sido una diversión en tiempo de ocio, pero cada día son más los estudiosos que abogan por el juego como medio ideal para adquirir conocimiento. Muchos autores comparten la opinión de que los niños cuando, en la clase de lengua extranjera, utilizan juegos, objetos reales, imágenes..., en vez de los libros de texto o de ejercicios tradicionales y monótonos, aumenta considerablemente su motivación, su

concentración, su nivel de implicación y estímulos, y esta es una ventaja que no debemos desaprovechar.

Por ese motivo, para que los niños puedan usar el inglés y desarrollarlo de una forma agradable, los juegos son una de las primordiales formas de lograr ese objetivo. Su uso en la enseñanza del inglés es, sin duda, muy natural. Descubriremos que los niños entienden mejor y mucho más rápido y, por lo tanto, memorizarán mejor si jugamos con ellos a algún juego en el que practiquemos abecedario, números, vocabulario, frases habituales, etc.

No debemos olvidar que con cada juego conseguimos un objetivo didáctico específico. La participación en clase, la creatividad y originalidad, la sociabilidad, y la creación de un patrón de comportamiento en clase y fuera de ella, son aspectos importantísimos en el desarrollo cognitivo del niño y con los juegos todos ellos se conquistan más rápidamente y de una manera amena y divertida.

5. PROPUESTA

En los juegos y las actividades que vamos a llevar a cabo se combinan varios elementos imprescindibles para el aprendizaje de una lengua extranjera. La realización de una actividad lúdica que motiva a los alumnos, la repetición de diferentes pautas y rutinas, el uso de diferentes recursos didácticos que atraigan a los alumnos y también es muy importante el uso de vocabulario básico y la repetición de estructuras sencillas y frases útiles y de uso habitual en el aula.

Todo esto tendrá una determinada finalidad, que los niños interioricen los conocimientos y aprendan inconscientemente. Por ello es por lo que en estas clases se constituye una forma natural de aprender la lengua de manera divertida.

Asimismo, a la hora de seleccionar las actividades y los juegos adecuados, me parece importante tener en cuenta una serie de consideraciones propuestas por el catedrático Castañeda (citado por Juan y García, 2013).

- Los juegos tienen que proporcionar una oportunidad de comunicación real, aunque dentro de unos límites definidos artificialmente.
- Los juegos deben estimular la adquisición de la lengua extranjera aumentando el grado de motivación en el alumno.
- Los juegos deben favorecer un clima positivo, relajado, distendido, incitando a la participación de todos los alumnos.
- La propia estructura del juego debe permitir a los alumnos explotar su conocimiento de la lengua extranjera con flexibilidad.
- Los juegos deben poder ser empleados como un tanteo previo sobre algún aspecto que se quiera introducir, como una comprobación

5.1. Metodología utilizada

A través del juego y de las actividades lúdicas, que son la base de este proyecto para la enseñanza del inglés, se pretende que los niños utilicen el idioma extranjero de forma natural, espontánea, y divertida, en un ambiente relajado y de cooperación.

Dentro de la metodología que llevaremos a cabo durante las sesiones, tendremos que tener en cuenta que hay una gran variedad de estrategias metodológicas y muchos métodos de enseñanza de una segunda lengua en los que podremos basarnos pero en este caso las actividades lúdicas y el juego serán nuestros mejores aliados.

Algunos de los principios educativos que seguiremos serán:

- Aprendizaje significativo
- Enfoque globalizador
- Atención a la diversidad
- Experimentación y observación en la propia actividad infantil
- Espacios adecuados a las actividades
- Tiempos adecuados y rutinas
- Materiales atractivos y motivadores.
- Interacción y comunicación

La motivación será otro punto fundamental y un aspecto muy importante ya que el niño mostrará una actitud mucho más receptiva y se abrirá para interiorizar los nuevos aprendizajes de una forma significativa.

Es muy importante incluir una amplia variedad de actividades y juegos, incluiremos juegos deportivos, juegos de dramatizaciones, musicales, con rimas y canciones, etc

El uso de actividades dinámicas y motivadoras con llamadas de atención, ordenes sencillas y que entiendan con facilidad, acciones que capten la atención de los niños; nos serán muy útiles. También los recursos y materiales llamativos y vistosos como flashcards, carteles y murales coloridos

En cuanto a los agrupamientos, realizaremos juegos individuales, en pequeños grupos, por equipos y juegos colectivos en los que participe toda la clase las actividades y serán flexibles y variadas. Teniendo en cuenta la edad de los niños, y su tiempo de atención que no es muy prolongado, las tareas no se alargaran demasiado en el tiempo y serán bastante dinámicas, claras y fáciles de comprender.

También es preciso contar con estrategias materiales y recursos que favorezcan el interés del alumnado y faciliten los procesos de enseñanza y aprendizaje, ayudando a crear situaciones relevantes y a estimular la expresión y la comprensión orales.

5.2. Propuesta práctica: Actividades lúdicas y recursos en el aula

Como hemos mencionado anteriormente además de los juegos incluiremos diferentes recursos y actividades lúdicas que no son propiamente juegos, pero si les damos un enfoque lúdico y los incluimos dentro de otros juegos, nos serán de gran utilidad.

Además tendremos en cuenta la importancia de una educación interdisciplinar y en la que los niños desarrollen diferentes inteligencias, por lo tanto incluiremos actividades que incluyan las nuevas tecnologías, música, arte... y daremos mucha importancia al uso de las rutinas y la comunicación en el aula.

Rutinas de bienvenida y asamblea al comienzo de las clases:

Siempre al entrar en la clase lo primero que tendremos que hacer es saludar al profesor y al resto de compañeros, usaremos expresiones como: *hello!, bello everyone!, good morning!, good afternoon, how are you?, i'm very well, thank you...* Seguidamente daremos comienzo a la sesión realizando una asamblea con alguna canción de bienvenida.

Actividades de presentación:

En primer lugar y durante el comienzo del curso de realizar juegos de presentación para que se conozcan los alumnos e intercambien sus gustos y experiencias, utilizaremos juegos de presentación y de bienvenida en los que utilicen frases sencillas como *Welcome, What is your name? o My name is...*

También usaremos diferentes expresiones con la edad, *I am... years old* o para decir de donde somos o donde vivimos, *I am from... "I live in...* y finalmente para que expresen sus gustos: *I like...I love...I don't like... My favorite color/ animal is...*

Aprendizaje con una mascota

El uso de una mascota nos ayuda a crear un clima afectivo muy positivo en el aula que anima a los niños a la participación en inglés y les hace sentirse seguros. Una mascota

permite al niño interactuar de una forma espontánea. Estos muñecos serán nuestros amigos y compañeros y brindan a la clase fantasía, magia y humor, convirtiendo todas las actividades en un juego. Además la mascota de la clase es muy útil para presentar las actividades, recibir y despedir las clases.

Entre los beneficios que podemos incluir se encuentran la mejora la atención y concentración del niño.

(Ver Anexo 1)

“The Weather Corner”

Crearemos un rincón llamado “*The Weather Corner*” en el que cada día al comenzar la sesión indicaremos el día en el que estamos, la estación y el tiempo que hace. Este rincón tiene la finalidad de que aprendamos los números, los días de la semana, los meses, las estaciones y el tiempo atmosférico, también aprenderemos características de diferentes festividades de nuestro calendario y de la cultura anglosajona, que se celebran en fechas señaladas.

Otro objetivo de este rincón es que relacionemos todos estos conceptos además las estaciones y el tiempo meteorológico nos ayudaran a conocer los objetos que usamos y las prendas de vestir que nos ponemos según la época del año. Por lo tanto aquí reforzaremos también este vocabulario.

(Ver Anexo 2)

Juegos y actividades

Para que los juegos sean de verdad útiles en el aprendizaje de una lengua deben reunir las siguientes características: demandar un contenido lingüístico relevante; contener unas instrucciones sencillas, fáciles de poner en funcionamiento, así como de llevar a la práctica; permitir la participación de todo el alumnado, de una forma u otra; y utilizados en la lengua inglesa.

En el aula realizaremos juegos que nos permiten introducir vocabulario y diferentes expresiones, mediante el uso de flascardas, juegos predeportivos que contengan vocabulario de animales, colores, juegos de poner en funcionamiento los sentidos, juegos de mesa, puzzles, dominos, bingos con vocabulario, juegos de cartas, cadenas de palabras,

etc. También realizaremos juegos de movimiento para enseñar diferentes acciones y verbos que impliquen movimiento (*run, walk, jump, crawl...*).

Cuentos, dramatizaciones o representaciones: Storytelling and drama

Los niños son aficionados y les encanta escuchar cuentos, este tipo de narraciones son una fuente de motivación para los alumnos y les ayuda a comprender el mundo que les rodea

Podemos contar cuentos tradicionales o inventados, pero siempre debemos apoyarlos con un soporte visual de modo que el niño comprenda el desarrollo de la historia asociando la narración en inglés con las imágenes. En ellos el Lenguaje verbal y no verbal se complementan y si nos ayudamos de ilustraciones el alumno podrá seguir el transcurso de la historia con más facilidad

La narración de cuentos también nos proporciona la oportunidad de repetir y afianzar estructuras y vocabulario y nos permite introducir el nuevo vocabulario dentro de un contexto haciendo que adquiera un significado.

Otro punto importante a destacar es que con los cuentos, el alumno se da cuenta del ritmo, la entonación y pronunciación de la lengua inglesa.

Canciones y rimas “rymes, chants and songs”

Las canciones con su estructura repetitiva hacen fácil la memorización de estructuras y nuevo vocabulario. La música tiene también la capacidad de integrar diferentes elementos emocionales, cognitivos y psicomotores que motivarán al alumno.

Gracias a las canciones podremos aprender estructuras lingüísticas que podremos incluir en otras situaciones o juegos

Nos ayudan mucho y son de gran utilidad para el desarrollo de una buena pronunciación.

Al igual que en los cuentos los niños cantando, pueden practicar el acento, el ritmo y la entonación de la lengua inglesa.

Las canciones tienen un ritmo pegadizo, por lo que favorecen significativamente que el niño repita frases en inglés.

Algunas canciones tradicionales que utilizaremos son: “Two little dicky birds”, “Five little ladybirds”, “Hickory, dickory, dock”, “Hokey Pokey”, “*Family Finger*”, “Incy Wincy Spider”, “Miss Polly had a dolly”, etc.

(Ver Anexo 3)

Actividades con el uso de las TICS

Debido al gran auge de las nuevas tecnologías actualmente y su creciente incorporación en las aulas es interesante incluir diferentes actividades interactivas que nos brinda muchas posibilidades a la hora de unir el juego y aprendizaje del inglés. Además son unos recursos muy motivadores para los alumnos

Actividades de expresión plástica: Art and craft

Trataremos de incluir actividades en las que desempeñen la competencia artística y en las que participen con nosotros para acondicionar el aula y decorarla.

Las manualidades nos serán de gran ayuda para ambientar el aula y los diferentes rincones con murales, posters, dibujos... Habrá manualidades que las utilicemos para nuestros juegos también, por ejemplo podremos crear o colorear nuestros propios puzzles o dominós, bingos, marionetas o materiales para dramatizaciones o canciones...

Expresiones y vocabulario para comunicarnos

Todas las expresiones que vayamos incluyendo y el vocabulario no los aprenderemos de una forma aislada sino que serán nuestra principal herramienta para comunicarnos dentro del aula.

El lenguaje de comunicación en el aula será el inglés, por lo que los alumnos también tendrán que entender y aprender a utilizarlo, usando diferentes expresiones para comunicarse en el aula y para poder defenderse. Será importante que interioricen frases sencillas que indiquen órdenes, permisos, que les ayuden a preguntar y resolver sus dudas, a comprender refuerzos por parte del profesor, etc. Y que les sirvan ante todo para desenvolverse en el desarrollo de las clases.

A continuación mostrare una lista con expresiones más habituales para la comunicación diaria dentro del aula:

Saludos y despedidas: *Hello! Welcome everyone, how are you? Good morning, Good afternoon, Bye!, See you tomorrow!, Have a good weekend!*

Órdenes, indicaciones y permisos: *Hands up, Listen, Say thank you, Share the materials, Take turns, Be quiet!*

Refuerzos: *Excellent!, Good job!, that's nice, great!*

Contenidos, conceptos y vocabulario

Por otro lado tendremos el vocabulario relacionado con los contenidos que vamos a trabajar. Para introducir este vocabulario utilizaremos principalmente el uso de flashcards que mostraremos a los alumnos, posters, murales y carteles, actividades en las que nombremos objetos que tengamos en los rincones del aula, bingos y también cuentos, canciones y rimas que fomentaran el aprendizaje oral y que mediante la repetición haremos que los niños afiancen los conceptos e interioricen su pronunciación.

- **Colours:** blue, green, orange, pink, purple, red, yellow...
- **Verbs:** close, open, put away, sit down, stand up, take out drink, eat, feed, go, play, run, sleep, swim ...
- **Numbers:** 1-10
- **Days of the week:** Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday.
- **Months and seasons:** January, February, June, winter, spring, summer...
- **Classroom objects:** book, chair, clock, crayon, glue stick, pen, pencil case, pencil, rubber, ruler, school bag, sharpener, shelf, table...
- **Toys:** ball, car, doll, teddy bear...
- **The family:** aunt, brother, cousin, dad, grandad, grandma, mum, sister, uncle...
- **The house:** bathroom, bedroom, kitchen, living room...
- **Fruits and vegetables:** apple, banana, carrot, cherry, cucumber, onion, orange, peach, pear, potato, tomato, watermelon...
- **Parts of the body:** leg, mouth, nose, toe...
- **Clothes:** jacket, jumper, shirt, shoes, shorts, skirt, socks, trousers, T-shirt...
- **Animals:** cat, lion, chick, cow, duck, dog, spider, horse, mouse, pig, sheep...
- **Feelings:** happy, hungry, sad, thirsty, tired...
- **Food:** biscuits, fish, ice cream, milk, pizza, sandwiches...
- **Weather:** raining, snowing, sunny, windy...
- **Sports:** basketball, cycling, football, running, swimming, tennis...
- **Jobs and professions:** doctor, teacher, fireman, policeman, journalist...

- **Transportation** car, bicycle, motorcycle, boat, airplane, helicopter...
(Ver Anexo 4)

Rincones y juego espontaneo

En el aula también tendremos diferentes rincones que imiten lugares y espacios que se dan en nuestro día a día, como son el colegio, el supermercado, la cocina, el rincón de las muñecas, el de los animales, el médico, el rincón de los medios de transporte, etc. En estos rincones tendremos un sinfín de objetos que nos harán usar vocabulario de la vida diaria.

Los niños en el tiempo libre jueguen espontáneamente e imitan situaciones de la vida real el objetivo que buscamos con estos momentos libres es que los niños se comuniquen con sus compañeros en ingles

Asamblea final, resumen de la sesión y refuerzo positivo:

Al final de cada sesión y antes de despedirnos, realizaremos una asamblea para hablar sobre el transcurso de la sesión. Los niños antes de salir de la clase tendrán que ponerse un gomet amarillo con una carita que indique como han realizado su trabajo. Si su trabajo ha sido excelente la profesora les colocara una estrella.

Este recurso, desde mi punto de vista nos proporciona muchos beneficios. Elogiar y reforzar el buen trabajo de los alumnos es muy positivo ya que les ayuda y anima a seguir aprendiendo

Otra actividad que realizaremos en ocasiones al finalizar la sesión, será conocer cómo se sienten los alumnos con lo que han aprendido y si han disfrutado haciéndolo. Así conoceremos el vocabulario de las emociones y la importancia de saber expresarlas a los demás. Cada niño elegirá un flashcard que exprese cómo se siente y se lo dirá a los demás. Utilizaremos para ello los flashcards de la emociones. **(Ver anexo 5)**

Finalmente nos despediremos usando vocabulario y frases de despedida como *Good bye!*, *See you!*, *See you tomorrow!*, *Have a good weekend!*, etc.

5.3. Activities in our class:

Aquí se incluye una recopilación de diferentes actividades explicadas muy brevemente a modo de ejemplo que se realizan en los talleres, se han redactado en inglés ya que es el idioma en el que se desarrollan.

Funny voices: Show picture cards and say the words in a funny voice helped by our pet for the children repeat.

Look and point: say the name of an object and children have to look for the object or the flashcard as quickly as they can.

Mime game: Hold a flashcard over a volunteer's head so that the class can see it, but the child cannot. The children mime the word for the volunteer to guess. Alternatively, show the card just to the volunteer who then mimes it for the rest of the class.

I-spy: Choose a word from the poster and say I spy with my little eye, something beginning with (I). The children try to guess: Is it a table? The first child to guess correctly has the next turn. Alternatively use colors; I spy with my little eye, something (green).

Jump the line: Play in an open space. Draw a line with chalk on the floor and write yes on one side and no on the other. Say different sentences talking about the children's wearing (we can change the topic). If the sentence is correct for them, the children run to the yes side. If not, they run to the no side.

Which poster?: Put several posters around the classroom. Say a word and ask the children to walk to or point to the poster with that word.

Whispers: Children stand in a line. Whisper a word from the poster to the first child. They then whisper it to the second child and so on. The last child goes to the poster and points to the word they heard.

How many can you see?: Display the poster at the front of the class and ask the children to work in pairs. Ask *How many (red) things can you see?* Invite the children to look and find red things with their partners. After about 30 seconds, ask pairs to say the words they've found.

Can you remember?: Say *I like apples* and ask a child to repeat the sentence and add another word, *I like apples and cherries*. Then the next child repeats the sentence and adds another word and so on.

Stand on it: Write color words on pieces of paper and place them on the floor in an open space. Ask a question: *What color is a frog?* The volunteers run and stand on the answer, the first one wins a point. You can also play with numbers: *How many legs has a chicken got?*

Word tennis: Divide the class into two teams. Choose a category (transport) and ask Team A to say a transport word. Team B then have five seconds to say a different word, then Team A have five seconds to say another word and so on. If they cannot think of a word in five seconds or if they repeat a word, then the other team win the point.

Four corners: Take four cards and write like, love, don't like, hate. Stick each card in one of the corners of the room. Ask: *Do you like (spiders)?* The children go to the corresponding corner. Each corner then chants:

We (hate) spiders

Yes we do!

We (hate) spiders

How about you?

Throw the ball: The class stands in a circle. Throw a ball to a child and ask: *Can you ride a bike?* The child answers *Yes, I can/No, I can't* and then takes a turn to throw the ball and ask another question. This game can be played with *Do you like..?* or *Have you got ..?*

Clap the rhythm: Read out a line from the song. Then read it again but this time clap with each syllable. Encourage students to join in. Then clap the rhythm without saying the words. Children can clap lines without singing and have others guess the line. Alternatively, divide the class into two groups where one group sings as the others clap the rhythm.

Dance routines: Songs that don't immediately lend themselves to actions may still be good to dance to. Divide the class into groups and get them to invent a dance routine to accompany a song.

Draw the song: Once the children have been through the song, get them to draw it.

Musical statues: This is a good activity for students to get to know songs at a passive level. The children walk around or dance on the spot while you play the song. Stop the track at random points and the children freeze like statues. If anyone moves, they are out of the game.

What comes next?: Once children are familiar with a song, play the track, stop at key points and ask them to tell you the word or line that comes next.

6. CONCLUSIÓN

Con la realización de este trabajo y teniendo en cuenta las aportaciones de muchos autores que valoran la importancia tanto del aprendizaje de una segunda lengua desde edades tempranas como la importancia del uso de actividades lúdicas y del juego, podemos afirmar que la combinación de ambas resulta una estrategia muy motivadora que fomenta el proceso de enseñanza aprendizaje de nuestros niños.

Con la puesta en práctica dentro del aula, se puede observar que el uso del juego para la enseñanza de la lengua inglesa en educación infantil, es uno de los mejores recursos para motivar a los alumnos y favorecer su aprendizaje de un modo natural y espontaneo.

Para concluir me gustaría añadir de nuevo la siguiente aportación, con la partí para la realización de este Trabajo Fin de Grado.

“Aprender una lengua no ha de suponer sólo centrar la atención en los aprendizajes lingüísticos. Ha de ser mucho más que eso. Supone aprender a relacionarse, a jugar, a cantar, a descubrir, a aprender y a compartir utilizando una lengua nueva, una lengua que los niños y niñas todavía no conocen pero que les va a abrir nuevas perspectivas, nuevos horizontes” (Huete y Perez, 2003.)

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andreu, M. D., y García, M. (2001). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. Universidad Politécnica Valencia (España)-IES La Moreria, Mislata, Valencia. España.
- Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Carrera Ruíz, A. (2011, 1 de Febrero). *El inglés en Educación infantil*. Recuperado de www.auladelpedagogo.com.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Revista Nueva Aula Abierta*, 5 (16).
- Delgado Carrasco, M. E. (2011, 1 de Febrero). *Aprendo con el juego en mi aula de Educación infantil*. 11, 373-381. Recuperado de www.pedagogíamagna.com.
- Fernández Zalazar, D. Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetiana.
- Freud, S. (1920-1922). Obras completas de Sigmund Freud. Volumen XVIII - *Más allá del principio de placer, Psicología de la masas y análisis del yo, y otras obras 1. Más allá del principio de placer*. (1920). Traducción José Luis Etcheverry. Buenos Aires & Madrid: Amorrortu editores.
- García, A. y Llul, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Garvey, C. (1977): *El juego infantil*. Madrid: Morata.
- Groos, K. (1898). *The play of animals*. Nueva York, Appleton.
- Groos, K. (1901). *The play of man*. Nueva York, Appleton.
- Hall, S. (1904): *Adolescence*. Nueva York, Appleton.
- Hervás Anguita, E. (2008). El juego en la Educación Infantil. *Revista digital*. 6.
- Huete García, C. y Pérez Esteve, P. (2003). Prólogo. *La introducción temprana de una lengua extranjera: aportaciones para emprender un fascinante camino*. En Huete García, C.; y Morales

- Ortiz, V. (2003). Enseñanza-Aprendizaje de las lenguas extranjeras en edades tempranas, p.p13-23. Murcia: Nausícaä edición electrónica, s.l.
- Jiménez Rodríguez, E. (2006). La importancia del juego. *Revista digital "Investigación y Educación"*, 3(26), 1-11.
- Juan Rubio, A.D. y García Conesa, I.M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3) 169-185.
- Lacosta Salvatierra, L. (2012). Modelo TIL en Navarra: *Enseñanza de Inglés en el segundo ciclo de Educación Infantil*. Universidad Internacional de la Rioja.Pamplona, Navarra.
- Lázarus, M. (1883). *Concerning the fascination of play*. Berlín: Dummler.
- Lee, C. (1977). *The Growth and Development of Children*. Londres. Logman. (Trad. Cast: *Crecimiento y madurez del niño*. Madrid: Narcea, 1984.)
- López Chamorro, I. (2010). El juego en la Educación infantil y primaria. *Revista Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- Maldonado Rodríguez, A. (2010). Enseñanza del Inglés en Educación Infantil *Aula y docentes*. 29-36.
- Murado Bouso, J.L. (2010). *Didáctica de inglés en Educación infantil. Métodos para la enseñanza y el aprendizaje de la lengua inglesa*. (1ª ed.). Vigo: Ideaspropias Editorial.
- Piaget, J. (1932). *El juicio moral en el niño*. Barcelona: Fontanella.
- Piaget, J. (1966). Response to Sutton - Smith. *Psychological Review*, 73, 111-112.
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de cultura económica.
- Rodríguez López, B. (2004). Técnicas metodológicas empleadas en la enseñanza del inglés en Educación Infantil. *Didáctica (Lengua y Literatura)*, 16, 145-161.
- Rubio, A. D. J., y García, I. M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. Vol, 6(3), 169-185.

- Salas Silva, G. A. y Salas Silva, F.X. (2012). *Didáctica para enseñar inglés a niños*.
- Sánchez, C.T., Quesada, M.F., Quintana, I. y Pérez, R.C. (2005). *Orientaciones para la enseñanza y aprendizaje del inglés en el segundo ciclo de Educación Infantil*. Canarias: Consejería de Educación, Cultura y Deporte.
- Schiller, F. (1954). *On the Aesthetic Education of Man*. (Trad. por R. Snell). New Haven. York University Press. (Trad. Cast: *La educación estética del hombre*. Madrid: Espasa Calpe).
- Spencer, H. (1855). *Principios de psicología*. Madrid: Espasa-Calpe.1985.
- Sutton - Smith, B. y Roberts, J. M. (1981): *Play, games and sport*. En H. C. Triandis y A. Herron: *Handbook of Cross – Cultural Psychology*. 4. Boston: Allyn & Bacon Inc.
- Tena Díaz, S. (2009). El tratamiento de las competencias básicas en el aula de inglés. *Revista digital “Investigación y Educación”*, 3(23), 1-8.
- Vygotsky, L. S. (1933, 1966). *El papel del juego en el desarrollo*. En Vygotsky, L.S.: *El desarrollo de los procesos superiores*. Barcelona: Crítica. 1982.
- Vygotsky, L.S. (1932). *Thought and Language*. Cambridge. Mass: MIT Press. (Trad. Cast: *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade, 1977).
- Vygotsky, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

8. ANEXOS

Anexo 1: Creamos nuestra propia mascota



Anexo 2: The weather corner



Anexo 3: Songs and rymes

FIVE LITTLE LADYBIRDS

Five little ladybirds, climbing on the door

One flew away and then there were four.

Four little ladybirds, sitting on a tree.

One flew away and then there were three.

Three little ladybirds, sitting on a shoe

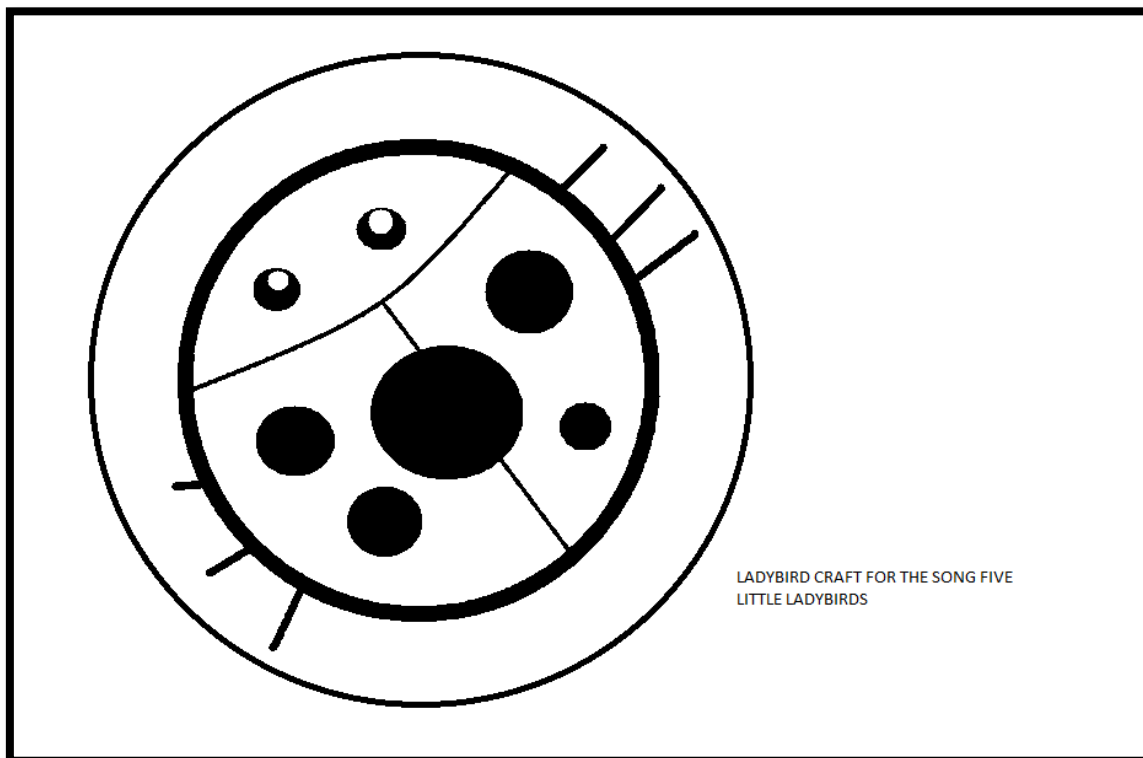
One flew away and then there were two.

Two little ladybirds, looking for some fun

One flew away and then there was one.

One little ladybirds, hiding behind the sun

One flew away and then there was none.



THE FINGER FAMILY

Daddy finger, daddy finger, where are you?

Here I am, here I am. How do you do?

Mommy finger, Mommy finger, where are you?

Here I am, here I am. How do you do?

Brother finger, Brother finger, where are you?

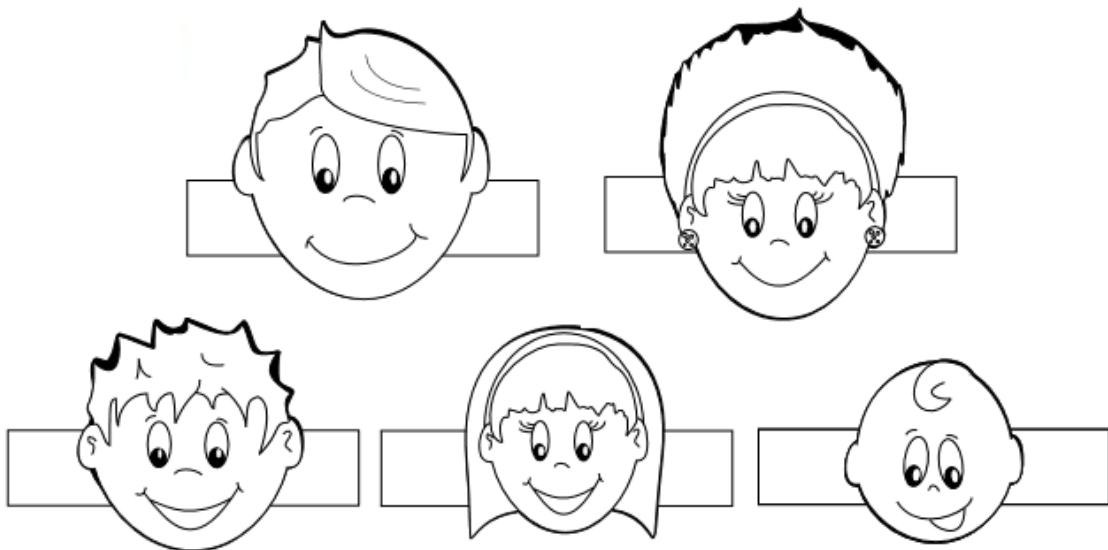
Here I am, here I am. How do you do?

Sister finger, Sister finger, where are you?

Here I am, here I am. How do you do?

Baby finger, Baby finger, where are you?

Here I am, here I am. How do you do?



Anexo 4: Vocabulary, flashcards and Posters in the class



Anexo 5: Felings

