



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

El aspecto lúdico en la enseñanza del inglés

Alumno: Romero Anguita, Manuel

Tutor: Dña. Ana María Ortega Cebreros

Dpto: Filología Inglesa

Resumen

Como ya sabemos, los niños, desde muy pequeños, son capaces de absorber mucha información sin que esto suponga un gran esfuerzo para ellos. Por esto es importante que se implante la enseñanza de una segunda lengua desde que son pequeños. Si el aprendizaje de la L2 no tuviera lugar en la etapa de Educación Primaria, y se produjese cuando las personas son adultas, no tendrían tanta facilidad para adquirir estos nuevos conocimientos. De ahí que para que se produzca un mayor desarrollo de la expresión y comprensión de las cuatro destrezas (leer, escribir, hablar y escuchar) de una segunda lengua, como podría ser inglés, francés, alemán..., el aprendizaje debería tener lugar desde la etapa anterior, Educación Infantil. En este proyecto he investigado sobre la educación en una segunda lengua desde una perspectiva lúdica, utilizando juegos y canciones para el desarrollo de este idioma, puesto que, como ya he indicado anteriormente, debemos implantar esta enseñanza desde que los niños/as son muy pequeños, y en esta edad solo quieren y solo piensan en jugar. Por ello creo que no hay mejor manera para el desarrollo de una segunda lengua que utilizar juegos y canciones.

Palabras clave: Educación, segunda lengua, juegos, canciones, motivación.

Abstract

As we know, children are able to absorb lots of information without making a big effort. That's why it is important to start a second language education as soon as possible. If this education does not take place in the Primary Education stage, it will be more difficult for them to acquire this new knowledge. In order to develop the expression and comprehension of the four skills (reading, writing, speaking and listening) in a second language such as English, French, German..., this should start to take place at an early age, in childhood education. That's why I have investigated about education in a second language from a playful perspective, using games and songs in order to develop this language, because, as I have said before, we must teach individuals since they are very young, and at this age they only think about playing. I think the best way to develop the second language is using games and songs.

Keywords: Education, second language, games, songs, motivation.

Índice

1. Introducción	4
2. Objetivos.....	6
3. Marco teórico.....	7
3.1. El juego y la motivación.....	7
3.2. Tipos de juegos.....	8
3.3. Ventajas e inconvenientes del uso de juegos en el aula.....	9
3.4. Recomendaciones para el desarrollo de juegos en el aula.....	10
3.5. Las canciones como elemento lúdico.....	12
4. Aplicación didáctica.....	15
5. Metodología.....	16
6. Desarrollo de actividades.....	17
7. Conclusiones.....	29
8. Bibliografía.....	31

1. Introducción

A lo largo de este proyecto voy a explicar la importancia de utilizar los juegos y las canciones en la enseñanza de una segunda lengua extranjera (en este caso el inglés) por medio de actividades. Estará dirigido a toda la etapa de educación primaria, y a la etapa de educación infantil (5 años), ya que este es un recurso muy importante a la hora de impartir clases de cualquier lengua extranjera.

Para realizar este tipo de actividades (en las que incluimos los juegos y canciones), tiene vital importancia la ayuda del profesor/a que esté impartiendo la asignatura, que es quien guiará este aprendizaje y servirá de ayuda a lo largo de todo el proceso. También tienen mucha importancia los padres o la familia en general, puesto que en casa pueden seguir practicando, y al tratarse de juegos, los alumnos/as estarán siempre dispuestos a jugar.

He escogido este tema puesto que la enseñanza de una segunda lengua extranjera resulta crucial, y más aún el inglés, el cual considero el idioma más importante que existe hoy en día. A cualquier parte del mundo que vayas sabiendo inglés, podrás ser capaz de comunicarte y relacionarte. Desde mi experiencia personal, he podido comprobar la posición privilegiada del inglés como lengua franca en la sociedad actual, puesto que he viajado mucho a distintos países (los cuales tienen su propia lengua) como por ejemplo Italia, Bulgaria, Austria, Inglaterra, Malta..., y gracias al inglés he podido relacionarme y trabajar en el extranjero. Teniendo en cuenta que en algunos de estos países no tienen el inglés como primera lengua, he podido observar que es muy importante y lo hablan todos los habitantes. Por otra parte, estoy trabajando en una academia de inglés, en la que imparto clases a niños desde 5 años, y siempre trato de introducir este aspecto lúdico en todas las clases (adaptando siempre las distintas actividades a los distintos niveles de maduración de los alumnos/as). De esta forma es mucho más interesante y divertido aprender y el alumnado le pone mucho más empeño.

Los niños, desde la etapa de educación infantil (5 años) hasta finalizar la etapa de educación primaria, sólo piensan en jugar. No obstante, el gusto de los niños por el juego va evolucionando en función de la edad, de manera que a los niños no les gusta jugar a las mismas cosas con 5 años, que con 11 años. Por esto, considero muy importante tener en cuenta qué tipo de juegos y canciones aplicar en cada ciclo, qué temática seguir dentro de cada juego, etc., puesto que si adecuamos los distintos juegos y canciones a los distintos niveles o edades, los niños/as siempre estarán dispuestos a “darlo todo” para

ganar, estarán involucrados en los juegos mientras aprenden, es decir, aprenderán queriendo aprender, querrán ser los que sepan más para poder conseguir el “premio” que es ser el ganador o ganadores.

De esta manera, debemos abordar el tema de la organización de los alumnos, y tener en cuenta sus propias capacidades para resolver posibles problemas y conflictos que puedan crearse en situaciones tan cotidianas como puede ser jugar con los amigos.

2. Objetivos

El propósito de desarrollar este TFG es constatar la importancia que tienen los juegos y las canciones, es decir, el aspecto lúdico, en la enseñanza de una lengua extranjera, en concreto, el inglés.

Los objetivos que pretendo conseguir mediante el desarrollo del Trabajo de Fin de Grado son los siguientes:

- Que los/las alumnos/as de Educación Infantil (5 años) y Educación Primaria vean lo importante que es aprender una segunda lengua.
- Facilitar a los estudiantes el aprendizaje de una segunda lengua (en este caso el inglés) mediante los juegos y las canciones.
- Desarrollar las destrezas comunicativas (speaking, listening, reading, writing).
- Fomentar el uso de la segunda lengua extranjera en el aula durante el máximo tiempo posible.
- Conocer los distintos medios de los que disponemos para aprender una segunda lengua mediante una metodología lúdica.
- Fomentar la comunicación entre los/las estudiantes de manera que sean capaces de resolver los posibles conflictos que se pueden crear.
- Incitar a los estudiantes a que presten más atención dentro del aula, mediante su implicación en las diversas tareas utilizando juegos y canciones.

3. Marco teórico

Aprender una segunda lengua no es algo fácil. Aunque la curiosidad del principio siempre nos lleva a indagar más allá, llega un momento en el que los niños se aburren y pierden el interés. La solución a esto podría ser el uso de juegos y canciones. Dado el hecho de que los niños aprenden mejor haciendo, es decir, manipulando objetos a la vez que el propio lenguaje, deberíamos admitir que la mejor manera de aprender una lengua extranjera es también haciendo cosas con ella, es decir, utilizándola.

Hoy en día conocemos la importancia que tiene la lengua inglesa mundialmente. Mucha gente está aprendiendo ahora esta lengua (a diferencia de hace unos 50 años que no estudiaban este idioma) porque tiene muchas salidas profesionales, ya sea en el propio país donde vivimos (con la llegada de turistas, o la enseñanza de esta lengua para los más pequeños...) o a la hora de salir a buscar trabajo a otros países. Por todo esto, creo que es fundamental, crear una base sólida en el aprendizaje de este idioma desde las primeras etapas de enseñanza (Ed. Infantil y Ed. Primaria).

Según McLaren y Madrid (1996: 97), un aspecto interesante de la enseñanza de un idioma hoy en día es el uso de juegos y canciones como una fuente para hacer el aprendizaje del idioma más agradable y eficaz. De hecho, muchos profesores saben por experiencia personal cómo estas actividades mejoran las posibilidades de aprender un nuevo idioma ya que al hacerse una actividad más divertida se puede convertir a los estudiantes más reacios en los más activos e interesados.

Cuando utilizo el término “lúdico” en este trabajo me refiero a todas aquellas actividades que están relacionadas, según nuestro parecer, con jugar y con el disfrute de los niños. Cantar, hacer palmas, cantar haciendo rimas, resolver puzzles, dibujar, colorear, entre otras muchas actividades, también entran dentro de este modelo lúdico de enseñanza que voy a desarrollar.

3.1. El juego y la motivación

Desde siempre hemos sabido que los niños más pequeños aprenden mejor por medio de juegos o canciones, es decir, actividades divertidas. Esto no quiere decir que conforme van creciendo y siendo mayores no sirva este medio de aprendizaje.

Por una parte, los **juegos** son actividades que están guiadas por reglas, lo cual establece unas metas. El logro de estas metas señala el final del juego. Los juegos suponen un

“concurso” entre los jugadores o entre los jugadores y la meta u objetivo del juego. Los juegos están dirigidos para divertirse. Los niños están muy “preocupados” por la justicia y previniendo a otros de que no se rompan las reglas. Piaget (1965) vio los juegos de niños como “la institución social más admirable”. El juego de las canicas por ejemplo, contiene un complejo sistema de reglas.

Según Brumfit, C., Moon, J. y Tongue, R. (1991: 143-144), está claro que los juegos pueden ser motivadores. En la discusión pedagógica sobre la motivación para el aprendizaje en general de una segunda lengua, el énfasis es a menudo puesto en la dicotomía entre la motivación “instrumental” y la “integradora”. A veces el fuerte deseo del estudiante de aprobar un examen u obtener un nuevo trabajo, creará suficiente motivación para dirigir el éxito en el aprendizaje de la lengua, incluso si la enseñanza deja mucho que desear. Sin embargo, para los estudiantes más jóvenes, la motivación derivada de factores externos a la clase, como las actitudes parentales y sociales, es probable que sea más débil que si se crean eventos en la clase. Los niños/as necesitan estar involucrados, e incluso emocionados, de manera que aprendan eficazmente.

3.2. Tipos de juegos

Hay muchos tipos de juegos distintos. Para desarrollar las distintas destrezas de un segundo idioma podemos encontrar un sinnúmero de posibilidades, y cada una de ellas puede estar centrada en desarrollar una parte u otra de este idioma.

Según McLaren y Madrid (1996: 409), también es posible hacer una distinción con respecto al diferente grado de atención y control sobre el lenguaje implicado en los diferentes juegos. Por una parte, hay juegos cuyo propósito es darle a los estudiantes práctica en los aspectos formales del lenguaje (gramática, vocabulario, pronunciación...). Por otra parte, hay también juegos que no sólo ponen en práctica el aspecto formal del conocimiento de una lengua, sino que también estimulan otros aspectos de la competencia comunicativa. Esta doble posibilidad nos dirige a una clasificación de juegos usados para el aprendizaje de una lengua en dos tipos diferentes: **juegos de lenguaje y juegos interactivos**. En los juegos de lenguaje, el propio lenguaje es el tema de la actividad; son actividades de exactitud y precisión. Por otro lado, los juegos interactivos, son juegos de fluidez en los cuales se les da a los estudiantes la oportunidad de utilizar los elementos previamente aprendidos del lenguaje de una forma más libre y útil; en otras palabras, lo que realmente hace interesante los juegos interactivos desde un punto de vista de

aprendizaje comunicativo de una lengua, es su capacidad de crear contextos en los cuales el uso de la lengua “sale” de una forma natural mientras se juega. A continuación mostraré algunos ejemplos de ambos tipos de juegos.

Juegos de lenguaje: bingo, juegos de adivinar, anagramas, cadena de palabras, listados de vocabulario para recordar, etc.

Juegos interactivos: pon el sombrero, señala las diferencias, dictado de dibujo, ni sí, ni no, pasa el mensaje, etc.

Según Wright, A., Betteridge, D., and Buckby, M. (1979: 5), podemos separar al alumnado de dos formas:

-En parejas (“pair work”): es fácil y rápido de organizar. Ofrece oportunidades para ejercicios escuchados y hablados. Las actividades realizadas en parejas son mejores que las que organizan al alumnado en grupos si hay problemas de disciplina.

-En grupos (“group work”): algunos juegos requieren de cuatro a seis jugadores; en estos casos el trabajo en grupos es esencial. El profesor deberá realizar los grupos de acuerdo con sus habilidades. Muchos profesores consideran que debe haber un líder del grupo. El papel del líder sería asegurarse de que el juego o actividad está bien organizada y actuar como intermediario entre el alumnado y el profesor.

El papel del profesor, una vez que ha separado la clase en grupos, es ir de grupo en grupo escuchando, contribuyendo y, si es necesario, corrigiendo.

3.3. Ventajas e inconvenientes de los juegos

En relación al uso de los juegos y canciones, como ya hemos comentado, existen muchísimas ventajas, puesto que los niños/as muchas veces se muestran desinteresados o aburridos y les cuesta seguir las explicaciones de clase, pero si le añadimos el factor lúdico, estarán mucho más involucrados y motivados y se despertará el interés y la curiosidad de nuestros estudiantes por esta lengua extranjera. Todo esto conduce al profesor a la utilización de muchas actividades lúdicas que posibilitan una enseñanza de esta lengua extranjera en la que los niños aprendan incluso sin ser conscientes de ello.

Por otra parte, según a Rixon (1983), hay que tener en cuenta que a la hora de introducir un juego en clase, podemos encontrar algunas dificultades, tales como:

- Podemos perder tiempo a la hora de explicar las reglas de las actividades lúdicas que vayamos a realizar, y muchas veces los niños están más pendientes de la mecánica del juego que de la producción o comprensión del lenguaje que se utiliza.
- Nuestro esfuerzo como docentes para proporcionar un juego o una actividad divertida que sea buena para el desarrollo de la lengua extranjera puede ser distorsionado por los alumnos, porque muchas veces pueden crear un “juego mejor”, siguiendo sus propias condiciones, de manera que se guían por sus propias reglas, las cuales ellos consideran más interesantes.

Estos dos posibles problemas, tienen una solución sencilla: les tenemos que extra-motivar proporcionando un “premio” al ganador o ganadores de la actividad o juego, al que mejor comportamiento tenga, al que mejor haya seguido las reglas, etc.; de esta manera todos intentarán hacerlo lo mejor posible de manera que no solo tengan la motivación de ganar o perder, sino que pueden ganar diversos premios. Estos premios no tienen por qué ser objetos materiales, sino que pueden ser por ejemplo salir el primero al recreo, o ser el encargado de repartir, cosas que a los niños les encanta hacer en clase.

3.4. Recomendaciones para el desarrollo de juegos en el aula.

En relación con la sección anterior, debemos tener en cuenta como docentes dos aspectos importantes a la hora de desarrollar actividades lúdicas en el aula:

- Debemos supervisar el desarrollo de las actividades.
- Tenemos que desarrollar una clara comprensión de la mecánica y los efectos de los distintos tipos de actividades, por ejemplo reflexionar sobre las competencias que desarrollan.

Según Brumfit, Moon y Tongue (1991:34-35), hay que destacar tres objetivos principales para el aprendizaje de una lengua extranjera en la primera etapa:

- 1- El aprendizaje del lenguaje debería asistir el objetivo general de la educación de fomentar el desarrollo conceptual del niño/a.
- 2- El aprendizaje del lenguaje debería formar parte del desarrollo de las destrezas, conceptos, cultura y capacidad social del niño/a.

- 3- El aprendizaje del lenguaje en Educación Primaria debería fomentar la formación de una actitud positiva al aprendizaje del lenguaje en general.

La creación dentro de la clase de “contextos sociales”, donde la interacción tiene que formar parte de los objetivos del lenguaje, es un elemento importante de cualquier metodología comunicativa. Si ponemos a un estudiante en una situación en la que necesita utilizar el idioma, esto haría que él o ella se esfuercen por hacerlo lo mejor posible. De esta manera obtendríamos un mayor desarrollo de este nuevo idioma. Del mismo modo, utilizar juegos en la clase, teniendo en cuenta que los niños están siempre impacientes por jugar, es una buena manera de crear una gran necesidad de utilizar el nuevo idioma.

Según Brumfit, Moon, y Tongue (1991: 147), a nivel pedagógico, el enfoque del juego debería unir lo que el profesor quiere enseñar. Esta fórmula no es tan simple como suena. Enfocando los elementos específicos del lenguaje puede haber una dimensión del aprendizaje del lenguaje, pero los aprendices también se benefician de estar puestos en situaciones donde ellos están muy impacientes por comunicarse pero se tienen que manejar con el lenguaje que ellos tienen. Participar en juegos en inglés es, para los niños/as una oportunidad para el uso de la L2.

Según Palmer y Rodgers (1983), hay seis características que pueden ser vistas en mayor o menor grado en los juegos de enseñanza comunicativa de idiomas:

- 1- Los jugadores tienen que interactuar.
- 2- Los jugadores tienen que tratar con información imprevista.
- 3- Los jugadores tienen un propósito claro.
- 4- El contexto de la actividad está claro.
- 5- Los jugadores tienen que estar activamente implicados.
- 6- Se les da (a los jugadores) un rol particular para jugar.

Es decir, los juegos de enseñanza comunicativa de idiomas pueden ser vistos como juegos donde la necesidad de comunicarse es muy importante y urgente, pero no hay unas fórmulas fijas de lenguaje disponibles o adecuadas para hacerlo. El juego es la tarea de la cual parte la búsqueda del lenguaje necesario. Para un correcto desarrollo del lenguaje, es importante el uso de dichos juegos para la enseñanza de una lengua extranjera a la hora de poner a los aprendices en situaciones interactivas, de manera que puedan hacer frente a tales situaciones utilizando distintas estrategias comunicativas.

3.5. Las canciones como elemento lúdico.

Según Murphey (1992: 5), la principal ventaja de los materiales musicales reside en que están fácilmente disponibles al profesor, y proporcionan una motivación inmediata para la mayoría de los estudiantes. Las canciones en sí no nos enseñan cómo utilizar un idioma, pero si las explotamos correctamente, pueden ser inmensamente valiosas para desarrollar ciertas capacidades. De hecho, pueden ser muchas veces valiosas si nosotros las explotamos de forma creativa, para “cerrar la brecha” entre la agradable experiencia de escuchar o cantar y el uso comunicativo del lenguaje.

Cuando usamos canciones en las clases de una lengua extranjera, les estamos proporcionando a los alumnos/as una herramienta muy poderosa para la comunicación, que va más allá del uso normal del lenguaje. Al hablar de canciones, nos referimos a canciones adecuadas al contexto escolar, y a la edad a la que estén dirigidas, y por supuesto enfocadas a la parte del lenguaje que queramos trabajar: por ejemplo, una cierta estructura gramatical, o vocabulario referido a las partes del cuerpo, etc.

Si los estudiantes memorizan una canción y captan el significado exacto de cualquiera de sus estructuras gramaticales, expresiones o vocabulario y lo entienden a la perfección, es probable que estén preparados para utilizar cualquiera de estas estructuras o expresiones de forma espontánea y natural en situaciones que lo requieran. Una característica importante de las canciones es la sencillez y la redundancia de su lenguaje. Esto contribuye a hacer más fácil para el oyente el captar el significado exacto de los diferentes mensajes que nos transmite la canción.

Otro aspecto relevante relacionado con las canciones es la acción misma de cantarlas. No sólo escuchar canciones para aprender nuevo vocabulario, expresiones, estructuras gramaticales, etc., es importante, sino cantar canciones mostrando su significado, comprobando que entendemos todo. A nivel de Infantil y Educación Primaria, resulta esencial que sean aprendidas y repetidas por toda la clase juntos. Muchas de estas canciones están dirigidas para los más pequeños, los cuales a la misma vez interpretan las acciones descritas por la canción. Un buen ejemplo sobre este tipo de canciones sería: *“Head, shoulders, knees and toes”* (“cabeza, hombros, rodillas y dedos de los pies”). Ésta es una canción muy popular que se utiliza para enseñar distintas partes del cuerpo mientras los niños bailan y cantan y a la misma vez se van señalando las partes del cuerpo

que van cantando, de manera que puedan establecer la conexión entre la forma y el significado de dichas palabras de manera eficaz.

Aunque cantar canciones en la clase generalmente se piensa que es una actividad de niños, no se puede decir que no sea igualmente útil cuando lo trasladamos a estudiantes mayores; por supuesto las canciones elegidas para éstos serían otras más apropiadas, no las de los niños pequeños.

Según McLaren y Madrid (1996:400), todos sabemos cuánto disfrutan tanto los adolescentes como los niños más pequeños cantando sus canciones favoritas en distintas situaciones de su vida cotidiana. ¿Por qué no sacar partido del propio interés de los estudiantes y mejorar su dominio de la lengua extranjera que están aprendiendo a través de este recurso? Lo que ocurre aquí es que nuestros estudiantes jóvenes normalmente se sienten muy inhibidos cuando se les pide que hagan algo que normalmente no hacen en el contexto específico de la clase. Es la tarea del profesor descubrir, primero, cuáles son los intereses musicales de sus alumnos/as, y luego motivarlos a que disfruten en la clase cantando las letras de sus canciones favoritas.

La misma Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner (1993) nos anima a hacer uso de la música como un vehículo para el aprendizaje de la L2 con objeto de aprovechar la posible presencia de una amplia variedad de inteligencias en el contexto del aula. Aquellos alumnos con un claro predominio de inteligencia musical, podrán verse especialmente favorecidos por el uso de este recurso.

Según Madrid y McLaren (1995: 238), trabajar con canciones en la clase puede ayudar a conseguir objetivos importantes como:

- Incrementar el vocabulario de los estudiantes y contribuir al aprendizaje de nuevas expresiones.
- Mejorar su pronunciación.
- Contribuir a desarrollar las competencias socioculturales e interculturales de los alumnos.
- Favorecer el tratamiento de los valores y temas transversales en la clase de inglés.
- Motivar al alumnado, creando una atmósfera agradable e introduciendo variedad, diversión y felicidad en la clase de inglés.

Hay muchas maneras posibles de enseñar una canción. La técnica más simple sería empezar permitiéndoles a los estudiantes escuchar la canción completa. Luego, a través de sucesivas repeticiones de diferentes partes de la canción (el profesor va parando la canción por distintas partes mientras va explicando y trabajando con las nuevas estructuras gramaticales, nuevo vocabulario, expresiones, etc., que puedan crear problemas de cara a la comprensión de los alumnos), invitar a la clase entera a unirse e intentar reproducir las palabras y la melodía que están escuchando. La ayuda del texto en primaria puede ser interesante, especialmente para aquellos/as estudiantes que tienen problemas con la comprensión de ciertas partes de la canción mientras la están escuchando. El acceso al texto sirve para afianzar lo que no han terminado de comprender, o entender por qué utilizar ciertas estructuras en ciertas posiciones.

Otro ámbito que podemos trabajar con las canciones son actividades para desarrollar las habilidades de escuchar, leer, hablar y escribir. Igualmente importante resulta el hecho de que éstas pueden dirigir el desarrollo de varios tipos de competencias: lingüística, sociolingüística, discursiva, estratégica y sociocultural.

A la hora de trabajar con canciones en el tercer ciclo de Educación Primaria, hay que tener especial cuidado con qué canciones escoger cuando las trabajamos, puesto que los alumnos siempre querrán trabajar con canciones que a ellos les gusten y les atraigan, las cuales pueden tener un nivel excesivamente complicado para ellos, o estructuras que no entiendan. Por lo que, en Primaria, podríamos intentar buscar música moderna que les pudiese llamar la atención a todos y que a la vez tenga el contenido o las formas lingüísticas que buscamos.

El único problema que podría presentarse a la hora de trabajar en el aula por medio de canciones es la posible pérdida de tiempo, puesto que siempre que les pones a los niños canciones que les gustan están más pendientes de cantarlas (se la sepan o no), bailar o incluso “hacer el tonto”, por lo que debemos aportarles una motivación extra; aparte de darles la motivación de trabajar en clase por medio de canciones y actividades que a ellos les gustan, debemos aportar seriedad mientras realizamos estas actividades, para que se lo tomen en serio y una experiencia de aprendizaje y no como un simple juego.

4. Aplicación didáctica

Para el desarrollo de la parte práctica de este Trabajo de Fin de Grado, expondré más adelante una serie de actividades lúdicas, enfocadas de manera que se desarrollen diversas estructuras gramaticales y vocabulario. Estas distintas actividades podrán ponerse en práctica en las aulas de Educación Infantil y de Educación Primaria, teniendo siempre en cuenta que hay que adaptarlas a los distintos niveles.

Teniendo en cuenta que la ley de cada comunidad autónoma marca los principales aprendizajes que deben tener los alumnos/as que residan en dicha comunidad, emplearemos el Decreto 97/2015, de 3 de marzo, publicado en BOJA, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía. En este decreto podemos ver cómo en Educación Primaria se deben desarrollar las siguientes competencias, adaptadas a dicha comunidad autónoma, en relación a las cuales se llevarán a cabo una serie de actividades:

- *Comunicación lingüística.* Esta competencia se desarrolla debido al uso del lenguaje como instrumento para la comunicación tanto oral como escrita en la lengua extranjera que se vaya a utilizar (en este caso el inglés).
- *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.* Esta competencia se puede desarrollar con el estudio de los números y las cuentas, así como cualquier disciplina perteneciente a estas áreas.
- *Competencia digital.* Las tecnologías de hoy en día nos permiten comunicarnos con gente de cualquier parte del mundo, lo cual a su vez nos permite comunicarnos también en otras lenguas, con gente de distintos países.
- *Aprender a aprender.* Con esta competencia pretendemos que los alumnos/as sean más independientes en el proceso de aprendizaje. Las actividades lúdicas que vamos a desarrollar contribuyen a que ellos sean autosuficientes en este proceso de aprendizaje.
- *Competencias sociales y cívicas.* Pretendemos enseñar y aprender a convivir con los demás, aceptando y siguiendo las reglas de respeto y participación dentro de los juegos que vamos a llevar a cabo. Además con la integración que está teniendo el bilingüismo hoy en día en los centros, es muy importante llevar a cabo tareas diversas que desarrollen las habilidades comunicativas en esta nueva lengua, de

manera que los alumnos sean capaces de desenvolverse en una sociedad plurilingüe resolviendo los posibles problemas que se les puedan plantear.

- *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.* Nuestros alumnos tienen que ser más autónomos, tienen que tomar sus propias decisiones y decidir por ellos mismos a la hora de buscar información acerca de las reglas de un juego específico por ejemplo. No sólo deben estar pendientes de las lecciones del profesor, sino ser capaces de construir por ellos mismos su propio conocimiento.
- *Conciencia y expresiones culturales.* Desarrollar esta competencia supone comprender y valorar las distintas manifestaciones culturales y artísticas que existen en el mundo, enseñarles a los alumnos otros “mundos” diferentes al nuestro.

5. Metodología

La metodología que voy a emplear en este TFG, se basa en una metodología interactiva, en la que el papel del alumnado es esencial. Deberá de interactuar con sus compañeros/as, con el profesor y con el contexto en que se desenvuelva la actividad, mediante el desarrollo de distintas actividades lúdicas para el aprendizaje del inglés. Estarán dirigidas para algunos cursos en concreto, pero siempre se pueden utilizar para otros cursos adaptando el nivel.

Para llevar a cabo estas actividades utilizaremos una metodología con propuestas abiertas, flexibles, lúdicas y motivadoras, donde el profesor no intervendrá mucho en el aprendizaje. Los alumnos/as son los que tienen que buscar información y desarrollar entre ellos el aprendizaje. Todas las propuestas están basadas en el aspecto lúdico mediante el cual los niños aprenden mientras se divierten. Esto es un aspecto fundamental del TFG, puesto que a todos los niños/as les encanta jugar cuando son pequeños (y también no siendo tan pequeños), por lo que estarán muy involucrados en su proceso de aprendizaje de una lengua extranjera mientras disfrutan jugando con otros niños.

Con el uso de todas estas actividades pretendemos que los niños aprendan vocabulario, expresiones, estructuras gramaticales, tiempos verbales, etc. Además, a través del elemento lúdico, queremos que los niños se sientan más a gusto en el ámbito escolar, que disfruten mientras aprenden, que sean capaces de aprender por ellos mismos, y lo más importante, que sigan teniendo ganas de aprender, que al estar jugando o cantando se vean

más involucrados en el proceso de aprendizaje y vean los resultados por ellos mismos. Por último, con esto pretendemos que los alumnos/as conozcan otros juegos típicos de otros países, que les motive y les guste más el idioma.

La organización del aula vendrá determinada por la actividad que estemos desarrollando en ese momento. Pero, en general, todas las actividades necesitarán que los alumnos y alumnas se sienten juntos por parejas, grupos o por equipos.

Aquí debemos tener especial cuidado cuando formemos los grupos o equipos, de manera que sean heterogéneos, que haya tanto chicos como chicas, que no se hagan distinciones entre unos equipos y otros por la cantidad de chicos o chicas, o por los grupos de amigos que siempre quieren ir juntos. Si les permitimos que vayan juntos, al tener más complicidad entre ellos, podrán molestar el desarrollo de las actividades hablando entre ellos o no estando pendientes, de manera que perderíamos más tiempo.

6. Desarrollo de actividades

En este apartado plantearé una serie de actividades que se desarrollarán a lo largo de varias sesiones, y mediante las cuales los estudiantes de distintos cursos aprenderán vocabulario, estructuras gramaticales, tiempos verbales, etc., de forma lúdica.

Las actividades propuestas, están basadas en mi propia experiencia docente.

6.1. Actividad 1: “Head, shoulders, knees and toes”

Esta actividad estará dirigida para los alumnos del primer ciclo de Educación Primaria, e incluso para los de 5 años de Educación Infantil.

6.1.1. Objetivos

- Reconocer las distintas partes del cuerpo en inglés.
- Distinguir, mediante una canción, las distintas partes del cuerpo que va diciendo la canción.
- Hablar únicamente en inglés durante el desarrollo de esta actividad.
- Pronunciar correctamente y conocer el significado de las distintas partes del cuerpo que el profesor enseñará al comienzo de la clase.
- Responder correctamente a las posibles preguntas que el profesor haga.

6.1.2. Competencias básicas

- Comunicación lingüística: en esta actividad, desarrollarán esta competencia mediante la correcta pronunciación de las palabras referentes a las partes del cuerpo, de manera que, cuando la gente los vean haciendo esta actividad, comprendan todo el vocabulario.
- Aprender a aprender: esta competencia es esencial, puesto que ellos solos, cuando vean al profesor señalando las partes del cuerpo mientras dice el nuevo vocabulario, relacionarán las distintas palabras que está diciendo con las partes del cuerpo que se está señalando, de forma que el alumno podrá desarrollar la habilidad de comprender la L2 atendiendo al lenguaje gestual y al contexto situacional.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: al alumnado le encanta interactuar entre ellos y en el contexto, sobre todo, por medio de canciones y juegos, de manera que cuando vean al profesor bailando y cantando, ellos tendrán el impulso de imitarlo y tomar parte en la actividad.
- Competencias sociales y cívicas: cuando los alumnos se involucren en esta actividad tienen que comprender y aceptar las reglas de participación de esta actividad, y respeto mutuo de manera que podrán desarrollar la habilidad de participación en una dinámica de grupo.
- Conciencia y expresiones culturales: el alumnado deberá comprender y valorar diferentes manifestaciones artísticas y culturales, como puede ser en este caso la canción y el baile de esta actividad.

6.1.3. Temporalización

- Esta actividad tendrá la duración de dos horas, en dos clases distintas.

6.1.4. Desarrollo de la actividad

- Durante la primera clase, el profesor se dedicará a explicar mediante tarjetas las partes del cuerpo que saldrán más tarde en la canción/juego. Explicará su pronunciación y su significado. Lo repetirá varias veces y realizará preguntas a los alumnos. Una vez que ya hayan adquirido estos nuevos conceptos, los alumnos tendrán que escribir el nuevo vocabulario y su significado para que no se les

olvide, y finalmente, en esta primera clase, los alumnos/as tendrán que dibujar y colorear estas distintas partes del cuerpo que acaban de aprender escribiendo al lado flechas y los nombres de lo que han aprendido.

- En la segunda clase, durante los primeros 5-10 minutos, realizaremos un repaso del vocabulario nuevo adquirido en la clase anterior, de manera que nos aseguremos de que todos los alumnos se acuerdan, y entonces comenzará el juego. En este juego tenemos que ir cantando una canción que mostraré a continuación, mientras nos señalamos las partes del cuerpo que vamos pronunciando. Cuando la cantemos por primera vez y digamos todas las partes que contiene la canción, volvemos a empezarla, pero esta vez omitiendo la primera parte del cuerpo que tiene la canción. La tercera vez que se repita se omitirán las dos primeras partes del cuerpo, de manera que tendrían que señalarlas pero sin pronunciar su nombre. Cada vez que repetimos la canción desde el principio, la velocidad aumenta, de manera que el alumnado tiene que estar pendiente y concentrado, porque si pronuncia alguna parte que no es correcta, o que no se debe pronunciar, quedará eliminado.
- La canción diría así: *“Head, shoulders, knees and toes, knees and toes. Head, shoulders, knees and toes, knees and toes. Eyes, ears, mouth and nose. Head, shoulders, knees and toes, knees and toes”*.
- Existen numerosos links que pueden proporcionar acompañamiento musical y visual, como por ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=ZanHgPprl-0>

6.1.5. Posibles variaciones

- Podríamos realizar algunos cambios, tales como que los niños se pregunten entre ellos las distintas partes del cuerpo que han aprendido, o que alguno de ellos haga de profesor y vea quien se va equivocando y quien va siendo eliminado.

6.2. Actividad 2: “I went shopping”

Esta actividad estará dirigida para segundo ciclo de Primaria, pero se puede adaptar perfectamente al nivel deseado, puesto que es una actividad de vocabulario y se puede utilizar vocabulario más simple o más complejo.

6.2.1. Objetivos

- Aprender un amplio vocabulario relacionado con productos de la compra para poder usarlo en el juego, así como el uso de la expresión “go shopping” en pasado.
- Recordar el vocabulario dicho por sus compañeros lo conozca o no.
- Hablar únicamente en inglés durante el desarrollo de esta actividad.
- Pronunciar correctamente y conocer el significado de todo el vocabulario al finalizar la actividad.

6.2.2. Competencias básicas

- Comunicación lingüística: esta competencia es esencial en esta actividad, puesto que la desarrollarán comunicándose de forma oral con el resto de sus compañeros/as, haciendo uso de la L2 para referirse a distintos productos habituales de la compra.
- Competencias sociales y cívicas: los alumnos deberán seguir unas normas y pautas, de forma que intervengan de forma ordenada y sean capaces de solucionar entre ellos los posibles problemas que se les pueda plantear.
- Aprender a aprender: mediante la interacción con el resto de compañeros y con el profesor, deben aprender a desarrollar la habilidad de repetir formas lingüísticas e ideas producidas por otros, haciendo un importante uso de su memoria.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: en esta actividad tienen que adquirir una actitud autónoma, de forma que se organicen y quieran intervenir y participar en todo momento de forma ordenada, y siguiendo las normas del juego.

6.2.3. Temporalización

- Esta actividad tendrá una duración de una sola clase (1 hora).

6.2.4. Desarrollo de la actividad

- Con esta actividad pretendemos que los alumnos sean capaces de utilizar verbos en pasado, y que comprendan porqué hay que utilizarlos en pasado, y a la misma vez abarca un amplio contenido en vocabulario.
- Esta actividad llamada “*I went shopping*” consiste en que la clase la organizamos de manera que cada alumno tiene una posición, entonces el primero dice una frase que sería: “*yesterday I went shopping and I bought...*”, que quiere decir: “ayer

fui de compras y compré...”. Trabajamos el tiempo “pasado simple”, porque nos referimos a que ayer hice algo en concreto, por lo que debemos empezar la clase revisando el pasado simple mientras explicamos en qué consiste el juego para captar mejor la atención del alumnado. Después de decir esa frase podemos incluir una amplia gama de vocabulario, como por ejemplo comida, ropa, productos de droguería, etc.

- El primer alumno está preparado para empezar, y todos los demás alumnos/as deben estar atentos porque posteriormente tienen que recordar lo que ha dicho cada uno de ellos, de manera que el primero puede decir por ejemplo: “*yesterday I went shopping, and I bought some tomatoes*”. El segundo alumno/a deberá repetir esa misma frase y añadir algo más, como por ejemplo: “*yesterday I went shopping and I bought some tomatoes and a T-shirt*”. El siguiente deberá repetir lo que han dicho los compañeros de antes y añadir algo más a la lista. De esta manera todos tienen que estar pendientes de la clase y no distraerse, porque si no se acuerdan o se equivocan de orden en los productos comprados pueden ser eliminados.

6.2.5. Posibles variaciones

- Se pueden realizar cambios en el juego para adaptarlo a otros cursos, por ejemplo, si en el primer ciclo sólo saben 10 palabras relacionadas con comida, se adaptaría el juego utilizando el vocabulario que ellos dominasen, de manera que este juego puede ser utilizado en cualquier nivel.
- Otra posible variación muy interesante sería para los cursos superiores, cuando ya ha dado una vuelta y todos los alumnos han dicho algo, podemos proponer otra frase al inicio del juego. Ya que hemos comentado que el objetivo es practicar el pasado simple, podemos hacer otras propuestas como por ejemplo: “*When I was at the party I saw...*”, que significaría: “cuando yo estaba en la fiesta, yo vi...”. De esta manera trabajamos el pasado simple de otros verbos.
- Para hacerlo un poco más complicado podemos utilizar este juego para poner en práctica el uso de modificadores como: “un kilo de, un par de, una lata de, un paquete de, etc.”.
- Si el grupo es muy numeroso y es muy complicado que los últimos estudiantes recuerden todo podemos hacer esta misma actividad separándolos en grupos más pequeños.

6.3. Actividad 3: “Shopping list” ¹

Esta actividad está dirigida para los alumnos del tercer ciclo, pudiendo también hacerse adaptaciones tanto para los del primer ciclo como para los del segundo ciclo.

6.3.1. Objetivos

- Conocer un amplio campo de vocabulario relacionado con la lista de la compra.
- Conocer la estructura gramatical: “*Have you got...?*”.
- Conocer expresiones como: “*sorry, can you repeat?; thank you; no, sorry...*”.
- Hablar solamente en inglés durante la realización de esta actividad.
- Pronunciar correctamente y conocer el significado de todos los elementos lingüísticos trabajados durante esta actividad.

6.3.2. Competencias básicas

- Comunicación lingüística: en esta actividad los alumnos tienen que estar en continua interacción con los compañeros, realizando preguntas y respuestas, por lo que el desarrollo de esta competencia es fundamental.
- Competencias sociales y cívicas: el alumnado deberá aprender a seguir las reglas de respeto y participación dentro de esta actividad para poder intervenir todos de forma ordenada.
- Aprender a aprender: el alumnado deberá adquirir un espíritu más independiente, de forma que cuando les pregunten durante el desarrollo de la actividad, ellos solos sean los que puedan resolver los posibles problemas que se les pueden plantear, además los alumnos desarrollan la habilidad de aprender nuevo vocabulario a través de imágenes y de afianzar su pronunciación mediante la repetición.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: el alumnado debe mostrar actitudes autónomas, de forma que ellos sean los que quieran participar y buscar informaciones necesarias, soluciones a las preguntas que les pueden hacer durante el desarrollo de la actividad, etc.

6.3.3. Temporalización

- Esta actividad tendrá una duración de una clase (una hora).

¹ Actividad basada en el uso del material didáctico “Shopping list” producido por Orchard Toys

6.3.4. Desarrollo de la actividad

- Esta actividad persigue el desarrollo de una estructura gramatical para hacer preguntas, y el aprendizaje de una gran variedad de vocabulario sobre productos de la compra.
- Durante la primera parte de la clase se explicará la expresión “*have you got...?*”, y se pondrán muchos ejemplos con otro vocabulario referente a objetos que los niños poseen a su alrededor, como por ejemplo materiales de clase, ropa, etc.
- Cuando el alumnado ya conoce esa expresión y son capaces de ponerla en práctica varias veces, presentaremos el vocabulario referente a los alimentos, con una amplia variedad de alimentos (no sólo los más sencillos) mediante visuales. Los alumnos repetirán las palabras para afianzar su pronunciación.
- Cuando ya se han repasado los alimentos tendremos que separar la clase en varios grupos, y a cada grupo se le asignará un “carrito de la compra”, una “lista de lo que tiene que comprar” y varias tarjetitas en las que aparecen distintos productos de la compra. Ellos tendrán que ver de esos alimentos que se les han repartido si tienen alguno en su lista, de ser así deberán colocarlo en su carrito de la compra. Cuando todos estén preparados, comenzará el primer grupo realizando una pregunta a otro grupo sobre los alimentos que tienen en su lista y qué les falta en su carrito de la compra. Aquí es cuando tienen que realizar la pregunta que se explicó al comienzo de la clase; por ejemplo: “*have you got peppers?*”. El grupo al que se le pregunte deberá conocer el significado de “*peppers*” para poder responder si tienen o no la tarjeta correspondiente. En caso de que no tengan este producto, deberán esperar que llegue su turno de nuevo para preguntarles a otro grupo hasta que lo encuentren y pasen a preguntar por otro alimento.
- El equipo ganador es aquel que primero complete su carrito de la compra con todos los alimentos que aparezcan en su lista.
- Si algún equipo comete un error o no saben el significado de alguna palabra pueden tener una penalización.



6.3.5. Posibles variaciones

- Si hay muchos alumnos en la clase y en cada grupo hay muchos alumnos y no pueden participar todos de manera activa (para que no se aburran), se puede separar la clase en dos y hacer grupos más pequeños.
- Si lo adaptamos para niveles inferiores, podemos reducir el vocabulario, escogiendo los alimentos que ya conocen, de manera que les sea más sencillo.
-

6.4. Actividad 4: "Singing a song"

Esta actividad está dirigida al tercer ciclo de Educación Primaria, pudiendo adaptarse también al primer y segundo ciclo.

6.4.1. Objetivos

- Comprender el significado de una canción y sus distintas estructuras gramaticales y expresiones.
- Responder preguntas relacionadas con la canción.
- Hablar solamente en inglés durante la realización de esta actividad.
- Conocer todo el vocabulario y pronunciar correctamente todo el vocabulario que se esté trabajando.

6.4.2. Competencias básicas

- Comunicación lingüística: durante esta actividad, el alumnado deberá escuchar una canción y reconocer sobre lo que trata, a la vez que ir adquiriendo vocabulario que han adquirido de forma oral, por lo que esta competencia se desarrolla de forma trascendente.
- Competencias sociales y cívicas: el alumnado deberá respetar el turno de palabra y participación de todo el alumnado.
- Conciencia y expresiones culturales: mediante esta actividad el alumnado deberá reconocer una canción en inglés, por lo que tendrán que desarrollar un sentido de valoración de otras culturas, de las cuales puede provenir dicha canción.
- Aprender a aprender: el alumnado deberá desarrollar la habilidad de deducir el significado con la ayuda del contexto.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: el alumnado adquiere un espíritu emprendedor a la hora de cantar la canción y participar contestando preguntas por lo oral y textual y en la última sesión deberá mostrarse más autónomo para pasar a ser protagonista de un “quiz show”.

6.4.3. Temporalización

- Esta actividad tendrá una duración de dos clases (dos horas).

6.4.4. Desarrollo de la actividad

- Durante la primera clase, pondremos una canción (escogida previamente) que sea adecuada para el nivel de la clase, es decir, que sean adecuadas para que las aprendan a este nivel.
- Después de escuchar la canción dos veces, el profesor irá preguntando cuestiones generales sobre la canción, por ejemplo, ¿sobre qué habla? El alumnado deberá

tener un concepto general sobre la canción. A continuación, el profesor dará comienzo a la primera actividad que consiste en que se les reparte a los alumnos la letra de la canción, pero no está completa, sino que hay algunos huecos, faltan palabras. Los alumnos deben escuchar la canción tres veces para poder rellenar esas palabras que faltan. Luego el profesor irá corrigiendo en clase esta primera actividad, de manera que cada palabra acertada sería un punto y por tanto habrá uno o varios ganadores en aciertos, que deben ser recompensados.

- A continuación, el profesor repartirá una lista con el vocabulario y expresiones nuevas más importantes (y que posiblemente el alumnado no conoce). Se explicará el significado de los mismos en inglés, y los alumnos/as tendrán que saber cuál es su significado. A continuación se hará lo mismo con las expresiones que aparezcan en la canción, las estructuras gramaticales (teniendo el docente que explicar la formación de estas estructuras y cómo utilizarlas)
- Para terminar esta primera clase, los alumnos/as tendrán que hacer frases utilizando el máximo número posible de palabras y expresiones que han aprendido. Esta tarea se puede realizar por parejas o pequeños grupos de forma que puedan ayudarse entre ellos, y para que sea una tarea más motivadora, el grupo que más palabras nuevas aprendidas haya utilizado (siempre que las frases estén bien formuladas) sería el grupo ganador, obteniendo una pequeña recompensa.
- En la segunda clase, volveremos a escuchar la canción una vez o dos más, invitando al alumnado a cantarla, puesto que ya se la saben, y a continuación se formarán grupos. El profesor hará de presentador de un “quiz show” (programa de preguntas y respuestas), y los alumnos/as se organizarán en grupos, que harán de concursantes. El profesor comenzará a hacer preguntas sencillas relacionadas con la canción, y cada grupo que acierte irá ganando puntos. En la fase final se realizarán preguntas algo más complejas de manera que obtendrán los últimos puntos que valdrán dobles al ser más difíciles. El grupo que más puntos tenga al finalizar la clase será el ganador.
- Toda esta actividad tiene que realizarse desde una perspectiva lúdica de manera que todos estén involucrados y se diviertan, y a la misma vez estén motivados y quieran ser los ganadores para que se lo tomen en serio.

6.4.5. Posibles variaciones

- Se puede adaptar a niveles más bajos siempre que se cambie la canción, para que el vocabulario sea adecuado para este nivel. En este caso, las preguntas deberían adaptarse, siendo más sencillas.
- Los grupos de alumnos/as pueden también proponer preguntas que se les harán a los demás grupos pudiendo obtener así una mayor puntuación.

6.5. Actividad 5: “I spy”

Esta actividad estará dirigida al alumnado del segundo ciclo de Educación Primaria (pudiéndose adaptar al primer y tercer ciclo).

6.5.1. Objetivos

- Conocer el vocabulario relacionado con objetos de la clase.
- Conocer y comprender la frase: “I spy, with my little eye, something beginning with...”.
- Conocer la respuesta: “Is it...?”.
- Hablar solamente en inglés durante el transcurso de la actividad.
- Reconocer y producir las distintas letras del alfabeto inglés en el lenguaje oral.

6.5.2. Competencias básicas

- Comunicación lingüística: el alumnado deberá interactuar hablando en inglés con el resto de compañeros, de forma oral, por lo que el desarrollo de esta competencia es fundamental.
- Aprender a aprender: el alumnado tendrá que ser más independientes en el desarrollo de esta actividad, de forma que cuando algún compañero se le plantee alguna duda, sea capaz de solucionarlo por ellos mismos.
- Competencias sociales y cívicas: el alumnado tendrá que interactuar con el resto de compañeros, siguiendo una serie de normas y pautas, y respetando el turno de palabra para que todos puedan participar en esta actividad.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: en el desarrollo de esta actividad, el alumnado deberá ser autónomo en la toma de decisiones de que vocabulario va a

escoger para que los demás adivinen, y a la misma vez, el resto de compañeros deberán ser autónomos para tomar decisiones y participar.

- Conciencia y expresiones culturales: el alumnado podrá reconocer similitudes entre la cultura inglesa y su propia cultura a través de este juego que es común a ambas culturas.

6.5.3. Temporalización

- Esta actividad tendrá una duración de una clase (una hora).

6.5.4. Desarrollo de la actividad

- Al comienzo de la clase, se realizará una lluvia de ideas, donde los alumnos deberán decir vocabulario relacionado con objetos de la clase en inglés.
- Una vez que ya han repasado todo el vocabulario que conocían, el profesor añadirá vocabulario nuevo a dicha lista, explicará su significado y lo expondrá en clase con dibujos de dichos objetos para su más sencillo reconocimiento.
- Repasarán a continuación el vocabulario adquirido y realizarán pequeños dibujos escribiendo el nombre de cada objeto que dibujen al lado, de manera que aprendan a escribir el vocabulario nuevo.
- El docente explicará que van a jugar al juego “veo, veo” en inglés, el cual tendría la siguiente estructura: “I spy, with my little eye, something begining with...”. Y para responder deberán decir: “Is it...?”.
- Una vez que aprendan las frases, comenzarán a jugar, respetando el turno de palabra, levantando la mano para poder contestar y participar de manera ordenada.
- Se mostrará las tarjetas que el profesor utilizó en la primera clase con el vocabulario nuevo, de manera que les sea más sencillo recordar el nuevo vocabulario adquirido.

6.5.5. Posibles variaciones

- Este juego puede adaptarse al primer y al tercer ciclo, de manera que el vocabulario que utilizarán deberá ser distinto (si es en primer ciclo, el vocabulario que utilizaríamos sería básico; si es en tercer ciclo, deberemos introducir un vocabulario más amplio y complejo).
- Se puede separar la clase en pequeños grupos, de manera que los alumnos tendrán una mayor oportunidad para participar.

- Este juego es muy útil, ya que podemos utilizar cualquier tipo de vocabulario, no sólo el referente a la clase. Podemos poner tarjetas de animales por la clase (por ejemplo), y aplicar el mismo sistema pero utilizando y desarrollando un vocabulario distinto.

7. Conclusiones

Para concluir mi Trabajo de Fin de Grado quiero hacer una reflexión sobre los pros y los contras que me he encontrado a la hora de desarrollar este proyecto, para trabajar una segunda lengua, como es el inglés, en las etapas de Educación Infantil y Educación Primaria.

En primer lugar no fue sencillo escoger un tema en concreto porque la temática de Lingüística Aplicada a la Enseñanza del Inglés era muy amplia, pero el conocer, a través de conversaciones con mi tutora, que podría desarrollar el aspecto lúdico a la hora de enseñar inglés me llamó muchísimo la atención. Yo trabajo en una academia de inglés, y realizo muchos juegos con todos mis alumnos, desde los más pequeños hasta los más grandes, porque es una tarea motivadora que, aunque un poco dura para el profesor, ayuda mucho desde las edades más tempranas hasta los más mayores. Todos ellos se lo toman como si fuese realmente un juego, pero al introducir el aspecto de la competitividad todos quieren ser los mejores, los ganadores. Es por esto que todos se esfuerzan más por ganar, y por lo tanto ponen más interés en lo que están aprendiendo sin darse cuenta. Es una tarea muy gratificante puesto que luego puedes comprobar que han adquirido los conceptos que se pretendían.

El uso de actividades lúdicas, no sólo enriquece a los discentes, sino a nosotros mismos como profesores, ya que es muy gratificante ver como los alumnos aprenden de una forma divertida y diferente. En muchísimas ocasiones, es necesario romper con la monotonía de la clase y las actividades tradicionales, puesto que al ser tan repetitivas, quizás no se alcance la productividad deseada, y puede llevar a los alumnos/as a que se desmotiven y pierdan el interés por aprender una segunda lengua tan importante como lo es el inglés hoy en día.

Desde mi punto de vista, el inglés es una de las lenguas más importantes que existen hoy en día, y no debería tomarse el aprendizaje de este idioma como una obligación, como

una asignatura más que a la mayoría de los niños no les gusta, porque es algo nuevo que no conocen de nada y que no le ven utilidad ninguna. Los docentes, tenemos la necesidad de mostrarles que es muy importante la adquisición de este idioma, y hacer que pierdan el sentido del ridículo a la hora de hablar en otro idioma delante de sus compañeros. Y no veo mejor opción para que se “suelten” en ese aspecto, que mediante los juegos y las canciones.

8. Bibliografía

Brumfit, C., Moon, J. y Tongue, R. (1991). *Teaching English to Children. From Practice to Principle*. London: Harper Collins.

Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*. New York: Basic Books.

Madrid, D. y McLaren, N. (1995). *Didactic Procedures for TEFL*. Valladolid: Editorial La Calesa.

McLaren, N. y Madrid, D. (1996). *A Handbook for TEFL*. Alcoy, España: Marfil.

Murphey, T. (1992). *Music and song*. Oxford University Press.

Palmer, A. y Rodgers, T.S. (1983). *Games in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Piaget, J. (1965). *The rules of the game of marbles*. London: Penguin.

Rixon, S. (1983). *Fun and Games*. London: Macmillan.

Wright, A., Betteridge, D., y Buckby, M. (1979). *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.