



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Centro de Estudios de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

**EL USO DEL JUEGO PARA LA
ADQUISICIÓN DE UNA LENGUA
EXTRANJERA EN EDADES
TEMPRANAS**

Alumno/a: González Vega, Ana Isabel

Tutor/a: Prof. D. Ventura Salazar García
Dpto: Filología Española

Octubre, 2021

Resumen

El Trabajo de Fin de Máster presentado a continuación propone una iniciativa de intervención basada en el desarrollo de una unidad didáctica para alumnos y alumnas de educación infantil a través de la cual adquirirán el aprendizaje de un vocabulario elemental de una lengua extranjera mediante el juego. Para su elaboración, se ha realizado una búsqueda de bibliografía para el análisis del concepto de “juego”, sus ventajas e inconvenientes, su utilidad dentro de la enseñanza comunicativa de idiomas, la reflexión sobre la importancia de la motivación a la hora de adquirir aprendizaje, además del relevante papel que desempeña el juego en la enseñanza, sobre todo en edades tempranas. A continuación del marco teórico se expone la propuesta de intervención en la que se podrán observar de manera ejemplificada los aspectos tratados en el marco teórico. Por último, se finaliza con las conclusiones donde se recoge una síntesis de lo tratado en el trabajo.

Palabras claves: juego, motivación, educación infantil, enseñanza comunicativa de idiomas.

Abstract

The Final Master's Degree Project which is presented below proposes an intervention initiative based on the development of a didactic unit for students in early years/kindergarten through which they will learn an elementary vocabulary of a foreign language through playing. For its development process, it has been done a bibliography searching for the analysis of the concept of “game”, its advantages and disadvantages, the communicate approach, the reflection on the importance of motivation when learning is acquired, in addition to this the relevant role that the game acquires in teaching, especially in early ages. After the theoretical framework, the intervention proposal is presented in which the aspects dealt with in the theoretical framework in which it could be observed. And finally, it is concluded with the results where synthesis is shown of what is the work about.

Keywords: game, motivation, childhood education, communicative language teaching.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. JUSTIFICACIÓN	2
3. MARCO TEÓRICO	3
<i>3.1 Importancia de la adquisición de una lengua extranjera en edades tempranas</i> .	3
<i>3.2 La enseñanza comunicativa de idiomas</i>	7
<i>3.3 La motivación</i>	10
<i>3.4 El juego en la enseñanza de las lenguas extranjeras</i>	13
3.4.1 El juego: definición y tipología	13
3.4.2 El juego en Educación Infantil	15
3.4.3 El juego como herramienta para la adquisición de una lengua extranjera	16
3.4.4 La gamificación: definición e implicaciones didácticas	17
4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: UNIDAD DIDÁCTICA	18
<i>4.1 Presentación</i>	18
<i>4.2 Justificación de la unidad</i>	19
<i>4.3 Objetivos</i>	20
<i>4.4 Contenidos</i>	21
<i>4.5 Metodología</i>	21
<i>4.6 Materiales y recursos</i>	23
<i>4.7 Actividades</i>	24
<i>4.8 Evaluación</i>	32
5. CONCLUSIÓN	33
6. BIBLIOGRAFÍA	36
ANEXOS	41

1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, el aprendizaje de una lengua extranjera se ha convertido en una necesidad, ya que es preciso en muchos ámbitos de nuestra vida. Desde edades muy tempranas se empieza a incluir el aprendizaje de una L2, por lo que se contempla en sus currículos. La introducción de nociones de una lengua extranjera en educación infantil facilita la adquisición de las competencias necesarias de dicha lengua en los años siguientes. Como consecuencia, podemos encontrar un enriquecimiento en las capacidades lectoras y de comprensión tanto oral como escrita.

Para llevar a cabo la enseñanza de una lengua extranjera a edades tempranas se requiere de una formación continua por parte de los docentes, ya que muchos de ellos no están especializados en esta etapa. Esto puede ser un inconveniente a la hora de implementarla. Sin embargo, los beneficios que conlleva poner en práctica la enseñanza de una lengua extranjera desde la educación infantil son mayores que los obstáculos que nos podemos encontrar.

Como ya conocemos, la capacidad de aprendizaje de los niños de educación infantil es inaudita, pues su mente es capaz de absorber casi sin esfuerzo cualquier tipo de aprendizaje; de ahí que se diga que la mente de los niños y niñas es como “una esponja”. Por ello, debemos aprovechar dicha habilidad que poseen e introducirles nociones básicas de una lengua extranjera, para que, de esta forma, a medida que vayan creciendo, estén familiarizados con ella.

Para estas edades, es de suma importancia la metodología que se utilice para la enseñanza, por lo que hay que tener muy presente la edad y los intereses de los educados. Conviene también llevar a cabo una labor docente que despierte la motivación e interés de los niños y niñas, haciéndoles partícipes de su propio aprendizaje. Por ello, una manera de ponerlo en práctica es a través del juego, ya que es una herramienta muy interesante a la hora de motivar a nuestros alumnos/as.

El juego constituye uno de los modos de mayor consideración en los que los niños/as adquieren conocimientos y competencias fundamentales, el cual les permite experimentar, crear, interactuar y fomentar su creatividad, tal y como destaca Piaget (1966); por ello, es de suma importancia llevarlo a la práctica en nuestra labor docente a la hora de enseñar una segunda lengua.

Así, este trabajo estará dividido en dos partes fundamentales. Por un lado, se realizará una búsqueda y análisis bibliográfico para sustentar la idea anterior sobre unas bases teóricas, donde comenzaremos por argumentar la importancia de la adquisición de una lengua extranjera, la definición de enseñanza comunicativa de idiomas, de motivación y de juego, para finalizar con la revisión de los estudios que contemplan el juego como herramienta para la adquisición de una lengua extranjera, su importancia en edades tempranas y los tipos existentes del mismo.

Tras esta fundamentación teórica, se plantea la propuesta de intervención; en este caso, el diseño de una unidad didáctica donde se recoja la adquisición de vocabulario elemental de una lengua extranjera dirigida a alumnos/as de educación infantil. Ello permitirá ejemplificar de manera práctica todo lo expuesto previamente en el marco teórico.

2. JUSTIFICACIÓN

La elección del tema del trabajo surge fundamentalmente de la necesidad de comprender la relevancia que tiene el introducir una lengua extranjera desde edades tempranas, puesto que de ese modo los educandos empiezan a adquirir las competencias necesarias para su aprendizaje en los años posteriores.

Para afrontar tal objetivo, considero que sería de gran ayuda para los niños y niñas de infantil empezar a adquirir vocabulario específico de una L2 a través del juego, ya que en estas edades el juego es fundamental para su desarrollo. El aprendizaje desarrollado de una manera lúdica resulta extremadamente significativo a tales edades, especialmente por lo que tiene de incentivo a la motivación.

Por otro lado, considero que dicho trabajo podría beneficiar a docentes de lengua extranjera que lleven a cabo su práctica en educación infantil, ya que muchos de ellos no están especializados en esta etapa y les podría ayudar a reflexionar sobre la forma de trabajo que puede beneficiar al alumnado de infantil.

Además de poder analizar y reflexionar sobre la importancia del juego para la enseñanza de una lengua extranjera, el propósito principal de este trabajo también me atañe a mí personalmente, pues con él aspiro a adquirir y mejorar las competencias

académicas y profesionales adecuadas para alcanzar resultados óptimos en mi práctica docente.

3. MARCO TEÓRICO

En este apartado llevaré a cabo la fundamentación teórica donde se basen los aspectos mencionados con anterioridad, centrándome en la importancia de la adquisición de una lengua extranjera desde edades tempranas, la enseñanza comunicativa de idiomas, la relevancia de la motivación de nuestro alumnado, el juego como herramienta para la adquisición de una lengua extranjera y el concepto de gamificación.

3.1 Importancia de la adquisición de una lengua extranjera en edades tempranas

En primer lugar, resulta de vital importancia realizar una aproximación conceptual de los términos de lengua extranjera y segunda lengua. Wu (2017) afirma que lengua meta (LM) se refiere a la lengua que se aprende, es decir, aquella que los individuos pretenden interiorizar, pudiendo diferenciar entre lengua extranjera (LE) y segunda lengua (L2). En este sentido, Santos (1999) recoge una serie de criterios para diferenciar ambos conceptos (ver figura 1).

Figura 1

Diferencia entre LE y L2

Lengua Extranjera (LE)	Segunda Lengua (L2)
Se refiere a las situaciones de aprendizaje de una lengua sin utilidad social o institucional.	Se refiere a la lengua que es aprendida conllevando una serie de utilidades sociales e institucionales en el entorno lingüístico donde se sitúa.

Nota. Adaptado de *Lingüística aplicada a la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera*, por I. Santos, 1999, Arco/Libros.

Por tanto, se pretende realizar un análisis de aquellas LM que se aprenden en lugares donde no son oficiales, siendo consideradas una LE, estableciendo una relación inherente con la importancia de su adquisición en edades tempranas (Barreira, 2015). En

este sentido, destaca la multitud de autores que señala las ventajas lingüísticas que presenta la enseñanza de una lengua extranjera en los primeros años de edad de los individuos, caracterizados por la presencia de una serie de capacidades y habilidades que fomentan el proceso de enseñanza-aprendizaje (Barreira, 2015; Cruttenden, 2019; Huete y Pérez, 2003; Sánchez-Reyes, 2000).

En este caso, la lengua extranjera es aprendida a través de un proceso consciente de enseñanza, a diferencia de la lengua materna, en la que los individuos están inmersos y expuestos a la lengua (sonidos, habla...) desde un proceso de aprendizaje natural (Barreira, 2015).

Cruttenden (2019) reconoce que los niños poseen ciertas habilidades y capacidades que ayudan a la enseñanza de nuevos idiomas, y que los diferencian de los adultos. Esta afirmación enfatiza el hecho de que existe un periodo biológico ideal para el aprendizaje de otra lengua, denominada como “etapa crítica”. Esta hipótesis del periodo crítico es expuesta por García y García (2003), citada por Cruttenden (2019):

1. El periodo crítico incluye actividades y comportamientos específicos.
2. El tiempo de duración de la etapa crítica es limitado.
3. Tras la terminación de dicho periodo, el aprendizaje deseado no es adquirido.

Celis e Iraegui (2008) afirman que existen debates y discusiones sobre esta hipótesis, que abren distintos caminos hacia la existencia o no de un verdadero periodo crítico en la enseñanza de una lengua extranjera. La hipótesis del periodo crítico para el caso de la lengua materna fue presentada por Lenneberg en 1967 (Celis e Iraegui, 2008; Infante y Guasca, 2018; Navarro, 2009), y se ha afirmado que eso puede ser un factor a favor de acometer el aprendizaje de otra lengua a edades tempranas, cuando la plasticidad del cerebro es cualitativamente más alta. En este sentido, existen algunas ventajas con respecto al aprendizaje que emprenden los adultos, las cuales son sintetizadas por Celis e Iraegui (2008) y por García y García (2003) en estos términos:

- La adquisición fonológica de la lengua extranjera es mejor si se inicia antes de los 6 años.
- Existe una mejor comprensión oral.
- Los elementos morfosintácticos son adquiridos más fácilmente desde edades tempranas.

- Los adultos no son capaces de adquirir un nivel nativo al idioma, requieren mayor esfuerzo después de la etapa crítica, ya que no utilizan los mismos mecanismos que en la etapa de aprendizaje natural de la lengua materna.

Sin embargo, existen detractores de esta hipótesis del periodo crítico. Sánchez-Reyes (2000, p. 49), por ejemplo, señala que en el aprendizaje de una lengua extranjera “un inicio precoz no garantiza en sí mismo óptimos resultados”. Por ello, Sánchez-Reyes (2000) afirma también que la iniciación de la enseñanza de una segunda lengua en edades tempranas y sus posibles beneficios están condicionados por una serie de elementos claves:

- Debe existir una recogida y análisis de información, a través de la observación y experimentación para conocer los resultados obtenidos.
- La relación y participación activa de los progenitores en la enseñanza de la lengua extranjera.
- A pesar de estar en una etapa con grandes beneficios en el aprendizaje y de gran plasticidad, debe existir una continuidad en el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera.
- El tiempo destinado al aprendizaje de la lengua extranjera debe organizarse diariamente, promoviendo mejoras en los resultados finales.
- La formación de los docentes especializados en lenguas extranjeras incide en gran medida en el aprendizaje significativo de la lengua extranjera, debido a la utilización de técnicas adaptadas a su edad.
- Las metodologías para la enseñanza y el aprendizaje de los individuos tienen la capacidad de aumentar o disminuir los resultados finales.

Por tanto, se puede afirmar que existe un consenso sobre la importancia y los beneficios de la enseñanza de la lengua extranjera desde edades tempranas, pero este hecho no garantiza un resultado positivo. Ante esta situación, deben converger otros factores claves en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que se deben establecer medidas de coordinación y cooperación en el entorno del individuo (Sánchez-Reyes, 2000).

En este mismo sentido, Huete y Pérez (2003) destacan que la sociedad actual y su complejidad, caracterizada por la diversidad y la información, exigen que los individuos desarrollen capacidades y habilidades en distintas lenguas extranjeras, desafío fundamental de este planeta globalizado. Se afirma asimismo que la iniciación

en el aprendizaje de la lengua extranjera en edades tempranas no es indicativo de éxito asegurado, pero “puede suponer una oportunidad educativa de primer orden si somos capaces de ofrecer a los niños y las niñas un marco idóneo para su aprendizaje” (Huete y Pérez, 2003, p. 14).

Por tanto, el ámbito educativo adquiere gran importancia en ese aprendizaje de la lengua extranjera en edades tempranas. La etapa de Educación Infantil debe hacerse eco de esto. Por tal motivo, se atiende explícitamente en la actual legislación vigente en España, para dar respuesta a la importancia de la lengua extranjera. Como muestra, indicamos a continuación algunas disposiciones normativas relevantes al caso.

En primer lugar, la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en su preámbulo, señala que en el segundo ciclo de educación infantil se deberá de realizar una iniciación a una lengua extranjera. Este hecho es reafirmado por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, afirmando la importancia de la lengua extranjera en las primeras etapas educativas en su modificación octava.

Por otro lado, si se atiende a la legislación específica de Educación Infantil (0-6 años), el Real Decreto 1630/2006, que establece las enseñanzas mínimas, incluye, dentro de los elementos curriculares de la etapa, la iniciación en la utilización oral una lengua extranjera, desarrollando su interés y motivación hacia contextos comunicativos.

Así, se observa una clara predisposición desde el ámbito legislativo a reafirmar la importancia de la enseñanza de la lengua extranjera en edades tempranas. Esta afirmación no discurre como una verdad absoluta y única, sino que adquiere un carácter multifactorial, en el que intervienen otros elementos claves para favorecer el aprendizaje de la lengua extranjera en los individuos.

Por último, esta fundamentación tiene como consecuencia que el bilingüismo adquiera gran importancia en el desarrollo integral de los niños y niñas. Ardila (2012) clasifica una serie de efectos negativos y positivos que se deberán tener en cuenta para la enseñanza de los idiomas (ver figura 2).

Figura 2

Efectos positivos y negativos del bilingüismo

Efectos positivos	Efectos negativos
Desarrollo y aprendizaje significativo de una mayor cantidad de estrategias cognitivas , referidas a los niveles del lenguaje (léxico/semántico, gramatical, pragmático y fonológico)	Aquellos niños que presentan ciertos problemas o dificultades en el lenguaje y que están expuestos a varios idiomas desde pequeños suele acarrear una carga adicional, provocando dificultades de lenguaje mayores .
El conocimiento y aprendizaje de una lengua extranjera puede conllevar una mejora en la comprensión de la lengua materna , asociado a la mejora de las habilidades metalingüísticas y metacognitivas (Lombardi, 1986, citado en Ardila, 2012)	La utilización de dos o más lenguas en los individuos puede crear interferencias entre ambas.
Los individuos bilingües tienen un mayor control cognitivo , incrementando sus funciones ejecutivas (Craik y Bialystok, 2005, citado en Ardila, 2012)	Los sujetos bilingües pueden presentar una disminución de la fluidez verbal , ya que necesitan de un tiempo mayor para seleccionar la lengua a utilizar y su pertenencia

Nota. Información adaptada de “Ventajas y desventajas del bilingüismo”, por A. Ardila, 2012, *Forma y Función* 25(2), 99-114.

3.2 La enseñanza comunicativa de idiomas

A lo largo de los años, la enseñanza de los idiomas ha evolucionado y las metodologías se han transformado en consonancia con diversas teorías (Muñoz, 2010). En este sentido, son muchos los autores que recogen la evolución de los distintos métodos utilizados para la enseñanza y el aprendizaje de las lenguas extranjeras (Martín, 2009; Muñoz, 2010; Viña, 2008; Wu, 2017).

A continuación, se presenta una breve descripción de los modelos y teorías para la enseñanza de las lenguas extranjeras:

- Método tradicional: también recibe el nombre de gramática-traducción. Este método se caracteriza por la atención a los componentes gramaticales de la lengua

extranjera, la memorización de vocabulario, la traducción directa de textos, sin atender al componente comunicativo (Wu, 2017).

- Método directo: este método da un paso más con respecto al tradicional y reconoce la importancia de la oralidad con respecto a la expresión escrita (Martín, 2009). Arjonilla et al. (2008) apuntan a que se caracteriza por la utilización exclusiva de la lengua meta y la enseñanza por inducción, adquiriendo gran importancia la expresión oral.
- Método audio-oral: este método se corresponde con las teorías conductistas de la lingüística, y se caracteriza por la imitación y la repetición oral para sistematizar las estructuras, el vocabulario y la pronunciación (Muñoz, 2010). Este método busca el aprendizaje automático. Se basa en la escucha, repetición y memorización de diálogos, además de ejercicios de sustitución y huecos (Arjonilla et al., 2008).
- Método situacional: también pertenece a la vertiente conductista y es conocido como enfoque oral, basado en la imitación y el refuerzo (Martín, 2009). En este sentido, Wu (2017) añade que este método añade a las situaciones orales algunos elementos para mejorar su comprensión contextual, como dibujos o descripciones de las situaciones de interacción.
- Métodos comunicativos: se refiere a aquellos métodos que inciden en la comunicación como el factor clave para el aprendizaje de una lengua extranjera (Martín, 2009; Muñoz, 2010; Wu, 2017). Así, la comunicación se considera como un proceso y no como un producto, la importancia no recae en la memorización y repetición de vocabulario o reglas, sino que los individuos deben de ponerlos en práctica en tareas reales (Arjonilla et al., 2008).

Este enfoque comunicativo resulta ideal para la enseñanza de la lengua extranjera en la actualidad, en la búsqueda de que los individuos sean capaces de desarrollar las habilidades lingüísticas en la comunicación oral y escrita en distintos contextos y entornos cercanos, adaptados a sus características y necesidades (Martín, 2009). En este sentido, Muñoz (2010) muestra los principios básicos de estos enfoques (ver figura 3).

Figura 3

Principios del enfoque comunicativo

Principales características del enfoque comunicativo	
El fin a lograr es la competencia comunicativa.	La lengua es más que un sistema de reglas, es un medio activo para la creación de significados.
El lenguaje es creado mediante un proceso de ensayo-error.	Se hace énfasis en el significado más que en la forma.
Se hace énfasis en aprender a usar el idioma más que en aprender acerca del idioma.	Los estudiantes participan activamente. El profesor es un facilitador. La clase se centra en el estudiante.
Los estudiantes son los responsables de su propio aprendizaje. El profesor les suministra las herramientas (Estrategias de Aprendizaje).	Se introducen situaciones de la vida real.
La motivación por el aprendizaje es intrínseca.	Las lecciones incluyen mucha interacción.
Las lecciones incluyen mucho trabajo en grupo y en parejas.	Se hace énfasis mayor en la fluidez que en la precisión.
El currículo se planea alrededor de las funciones comunicativas de la lengua. (Invitaciones, disculpas, permisos).	

Nota. Obtenido de “Metodologías para la enseñanza de lenguas extranjeras. Hacia una perspectiva crítica” (p. 76), por A. P. Muñoz, 2010, *Revista Universidad EAFIT*, 46(159).

Siguiendo estos principios, Arjonilla et al. (2008) señalan que las actividades planteadas para el desarrollo de este enfoque se diseñan teniendo en cuenta que debe de haber un deseo real de comunicarse con los demás; también tiene que existir una libertad por parte de los individuos para expresarse (contenido, forma, tono, momento...) y, por último, debe de existir un *feedback*, es decir, una retroalimentación en el que los individuos conozcan y sean conscientes de sus avances y limitaciones.

El Marco Común Europeo (2002) señala que para el desarrollo de las competencias comunicativas en la lengua extranjera, las actividades deben ir orientadas al desarrollo de:

- Expresión oral y escrita
- Comprensión oral, escrita y audiovisual
- Interacción oral y escrita
- Mediación

Por ello, la enseñanza comunicativa de idiomas está orientada al desarrollo de la competencia comunicativa en la lengua extranjera, orientada a la expresión de ideas en diversos contextos de interacción, la relación y comunicación con sus iguales y la producción y respuestas en distintas situaciones comunicativas (Berenguer-Román, Roca-Revilla y Torres-Berenguer, 2016).

Esta metodología para la enseñanza de la lengua extranjera se caracteriza por la participación activa del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, interviniendo de forma directa en la construcción de su propio conocimiento, para desarrollar su

interés y motivación. Barreira (2015) señala algunos principios básicos de la metodología de la lengua extranjera en la etapa Educación Infantil:

- Globalidad: las situaciones planteadas tienen la capacidad de desarrollar varias áreas de conocimiento, a favor del desarrollo integral del alumnado.
- Enfoque lúdico: el juego es uno de los ejes metodológicos principales en la etapa de educación infantil. El interés del alumnado por participar en los juegos provoca que sea una situación ideal para favorecer el aprendizaje.
- Trabajo cooperativo: la interacción con sus iguales provoca la cooperación y la puesta en marcha de habilidades sociales, en las que desarrollarán la expresión y comprensión lingüísticas.
- Transversalidad: la lengua extranjera permite el desarrollo de elementos curriculares de cualquier área de conocimiento.

Por tanto, en edades tempranas se debe de buscar la participación activa de los individuos en situaciones reales de comunicación, donde interactúen entre sí, para conseguir experiencias significativas (Barreira, 2015). Algunos elementos fundamentales para el diseño de actividades para la enseñanza comunicativa de la lengua extranjera en edades tempranas son: *role play*, juegos, cuentos, canciones, dibujos, movimientos, etc.

Por ello, es de vital importancia, para el desarrollo de las competencias comunicativas en edades tempranas, el fomento de la motivación y el interés del alumnado, para lograr así que alcance un aprendizaje significativo.

3.3 La motivación

Se ha constatado ampliamente que existe una serie de ventajas y potencialidades en la enseñanza comunicativa de la lengua extranjera en edades tempranas (Celis e Iraegui, 2008). Sin embargo, en torno a esta afirmación convergen otros factores, como la motivación de los individuos por el aprendizaje de la LE, que determinarán el éxito del proceso de enseñanza y aprendizaje (Barrios, 1997; Pagès y Querol, 2013).

En primer lugar, es necesario conceptualizar el término motivación. Asensio (2020) intenta delimitarlo como aquello que contribuye e incentiva el interés de los individuos para realizar algunas acciones, como aprender.

Sin embargo, la motivación constituye un factor mucho más complejo. Martínez (2001: p. 238) lo considera un elemento multidimensional, en el que convergen una serie de

dimensiones afectivas individuales y contextuales, haciendo referencia a la “manifestación de una serie de procesos psicológicos implicados en la activación cognitiva, dirección y mantenimiento de una determinada conducta”.

En este sentido, Palacios (2014) sostiene que la motivación es la inclinación de los individuos hacia el aprendizaje, en este caso de una lengua extranjera. Se determina como “un impulso interno, una fuerza interior que nos mueve a actuar de un modo determinado” (Palacios, 2014, p. 21). Este hecho da lugar a un estado de activación individual, estado de decisión consciente, que conlleva un esfuerzo físico y mental sostenido para lograr un objetivo (Morón, 2008).

Por tanto, la motivación para el aprendizaje de una lengua extranjera se concreta como una dimensión afectiva esencial para la consecución de los objetivos de los individuos; una fuerza que activa el estado de atención e interés de los discentes para conseguir el aprendizaje marcado como objetivo.

Gardner y Lambert (1972, citado en García, 2011) diferencian entre dos tipos de motivación, *instrumental e integradora*. Por un lado, la motivación integradora se refiere al deseo de aprendizaje del individuo debido al interés por la cultura, activando así su participación activa y su actitud positiva hacia la consecución de dicho objetivo. Por otro lado, la motivación instrumental hace referencia al aprendizaje de la LE para conseguir una serie de objetivos inmediatos y prácticos.

Existen otras clasificaciones de los tipos de motivación. Por ejemplo, Zenotz (2012) afirma que la Teoría de la autodeterminación de Deci, formulada en 1992, distingue entre motivación intrínseca y extrínseca, diferenciando el origen de la motivación:

- Motivación intrínseca: el interés y deseo por el aprendizaje de una lengua extranjera surgen del propio individuo, debido a la satisfacción que le causa. En este caso, el aprendizaje surge sin la necesidad de estímulos externos.
- Motivación extrínseca: en este caso el interés del individuo se genera del exterior, relacionando los refuerzos positivos y negativos conductuales, es decir, obtener una recompensa o evitar castigos.

Por tanto, el aprendizaje de una LE en edades tempranas debe de estar enfocado al fomento de una motivación en los individuos que facilite el proceso de enseñanza-

aprendizaje. En este sentido, resulta de vital importancia hacer un recorrido por las estrategias, herramientas y metodologías que adquieren relevancia en la etapa de Educación Infantil para fomentar la motivación del alumnado.

Morón (2011, p. 4) presenta unos elementos clave para desarrollar dicha motivación del alumnado de infantil, a partir de sus intereses y necesidades:

- Cuentos, canciones y poesías
- Láminas decorativas
- Diálogo asambleas
- Refuerzo positivo
- Marionetas

Desde una perspectiva diferente, Palacios (2014) recoge un decálogo para los docentes que enseñan una LE. Entre aquellas técnicas para mejorar la motivación del alumnado, destaca la creación de un ambiente y clima agradable en el aula, la promoción de la autonomía o la personalización del aprendizaje (ver figura 4).

Figura 4

Decálogo sobre técnicas para desarrollar la motivación en el aprendizaje de una LE

1. El docente como guía y modelo	6. Temáticas interesantes
2. Clima agradable del aula	7. Promoción de la autonomía
3. Tareas de aprendizaje planificadas	8. Adaptación del aprendizaje
4. Relaciones sociales satisfactorias	9. Objetivos alcanzables para los niños/as
5. Fomento del autoestima	10. Sensibilización con la cultura de la LE

Nota. Adaptado de “La motivación en el aprendizaje de una lengua extranjera”, por I. M. Palacios, 2014, *Revista para la promoción y apoyo a la enseñanza del español*, 32, 20-28.

Por otro lado, MacArthur (2001) señala una lista de actividades generales para el desarrollo de la motivación entre los individuos:

- Los cuentos: los textos suelen despertar el interés del alumnado, además están familiarizados con ellos. Los cuentos permiten la realización de ejercicios de repetición, elaboración y reconstrucción, en el que los protagonistas son niños/as de su edad o animales, se organiza en acciones simples y parten de las experiencias previas y el entorno cercano del alumnado.

- Canciones: la presentación de canciones infantiles genera un gran interés entre el alumnado, que acompañado con bailes y gestos se divierten mientras desarrollan su comprensión oral.
- Poemas: se tratan de textos cortos, con léxico sencillo y que facilitan activación del alumnado y el desarrollo de la creatividad.
- Rutinas: la repetición de acciones diarias permite al alumnado crear un ambiente seguro, a través de; saludo, despedida, anuncio de una actividad, dirigir las acciones, utilización de preguntas y cuestiones o realizar *feedback* con las mismas expresiones.
- Las representaciones o dramatizaciones: la simulación de situaciones reales, la interpretación de personajes, los disfraces y la utilización de objetos en recreaciones, es un pilar fundamental de la motivación en lengua extranjera
- Actividades de expresión plástica: se refiere con ello a las actividades en las que el alumnado tiene que dibujar, colorear o elaborar productos plásticos.

Por último, y coincidente con el eje vertebrador de la metodología en edades temprana, se presenta el juego. El juego constituye un constructo natural para los niños y niñas en edades tempranas, por lo que es una herramienta que tiene grandes beneficios para que el alumnado aprenda nuevos conocimientos, actitudes y habilidades fácilmente (Ledin y Malgren, 2011).

3.4 El juego en la enseñanza de las lenguas extranjeras

El siguiente apartado centra su atención en el juego como herramienta para la enseñanza de las lenguas extranjeras. En primer lugar, se presenta una conceptualización básica del juego y distintas clasificaciones propuestas para fijar su tipología. Por otro lado, se plantean las características del juego en la etapa de Educación Infantil, atendiendo a sus beneficios en edades tempranas y sus potencialidades didácticas. Por último, se fundamentan las implicaciones didácticas de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las lenguas extranjeras

3.4.1 El juego: definición y tipología

El juego se constituye como un elemento imprescindible del desarrollo integral de los individuos en los primeros años de vida. Por ello, resulta imprescindible analizar las distintas conceptualizaciones del término. Reina (2019) considera que el juego es

una actividad de vital importancia en los niños y niñas, además se presenta con un carácter natural o innato en los individuos, desde un ambiente de libertad y que aporta placer en su desempeño. Esta actividad genera beneficios en las capacidades motrices, cognitivas y afectivo-sociales de los individuos (Gómez, 2011; Mateo, 2014; Reina, 2009).

En este sentido, Gómez (2011) señala que las características principales del juego implican que los individuos eligen libremente su realización por placer. Esta elección conlleva la necesidad de una participación activa que exige una acción. Debido a este carácter libre y espontáneo de los juegos, existen diversos factores que establecen su tipología. Mateo (2014) presenta una clasificación que tiene en cuenta criterios tales como la capacidad que desarrolla, el papel del adulto, el espacio, la sociabilidad, los participantes o los recursos (ver figura 5).

Figura 5

Tipología de los juegos

Criterios	Tipos
<i>Capacidad desarrollada</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Juego psicomotor: sensoriales, perceptivos y motores - Juego cognitivo: manipulativos, experimentación, atención, memoria, lingüísticos e imaginativos. - Juego social: simbólico, de reglas y cooperativos. - Juego afectivo: dramatizaciones y de autoestima.
<i>Papel del adulto</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Juego libre: el adulto no participa de forma directa. - Juego dirigido: el adulto asume el control del juego. - Juego presenciado: el adulto observa y participa puntualmente
<i>Espacio</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de interior: aulas, clases, habitaciones... - Juego de exterior: patio, parques, espacios naturales...
<i>Relaciones sociales</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Espectador, solitario, paralelo, asociativo, cooperativo y socializado con adultos.
<i>Número de participantes</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Juego individual, de pareja o en grupo
<i>Recursos</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Con materiales o sin materiales

Nota. Adaptado de *El juego infantil y su metodología* (p. 11), por M. E. Mateo, 2014, Macmillan profesional.

3.4.2 El juego en Educación Infantil

En la etapa de Educación Infantil, el juego se presenta como eje metodológico principal. Es considerado desde la legislación vigente como un elemento privilegiado de aprendizaje, una conducta universal en edades tempranas que potencia la expresión de sentimientos, la comprensión de normas, la atención, la memoria y el acercamiento al medio que les rodea (Orden ECI/3960/2007). El Real Decreto 1630/2006 afirma en su artículo 4 que “Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social”.

Así, el juego se convierte en un elemento fundamental en la etapa de Educación Infantil, contribuyendo al desarrollo integral del alumnado. Además, Reina (2009) afirma que el juego infantil se caracteriza por ser una actividad lúdica que aporta placer y alegría, generando gran motivación e interés. En este sentido, resulta de vital importancia la visión desinteresada en su participación, al considerarlo a la vez como un medio para el aprendizaje y como un fin en sí mismo (Gómez, 2011; Reina, 2009). Por otro lado, Mateo (2014) añade una larga lista de características del juego infantil:

- Libre y voluntario: el alumnado participa sin las exigencias externas.
- Espacio y tiempo determinados.
- Autotélico: los individuos participan porque se divierten, sin perseguir objetivos.
- Universal e innato: el juego ha existido durante toda la historia.
- Acción y actividad: los individuos tienen que realizar esfuerzos físicos (correr, saltar, moverse...) o intelectuales (imitar, memorizar, atender, hablar...).
- Espontaneidad: desarrolla la creatividad del alumnado y sigue los intereses propios.
- Desarrolla la autonomía y la autoestima: los niños y niñas son capaces de jugar solos y acompañados, utilizar las normas, solucionar conflictos, afrontar miedos, conformando así factores clave en el desarrollo de su personalidad.
- Desarrolla la interacción social: el alumnado se relaciona en los juegos, desarrollando las habilidades sociales y la comunicación.
- Herramienta para la atención a la diversidad: el juego se convierte en una oportunidad de aprendizaje en el que las diferencias pasan a un segundo plano.

Es por ello que el juego es una actividad esencial para que el alumnado construya su personalidad, ayudándole a comprender el mundo que le rodea y adaptarse a distintas situaciones (Gómez, 2011).

3.4.3 El juego como herramienta para la adquisición de una lengua extranjera

El juego se establece como una herramienta para el desarrollo psicomotor, social y afectivo del alumnado (Reina 2009). En este sentido, también se favorece el ámbito lingüístico en ambientes lúdicos de juego, debido a la necesidad de interacción y comunicación (Labrador y Morote, 2008).

Por otro lado, el juego se considera como una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera, debido a su carácter social, a la necesidad e interacción con los demás, a la exigencia de trabajo cooperativo en aspectos tales como la negociación, el diálogo, las dramatizaciones y los roles, etc. (Juan y García, 2013; Labrador y Morote, 2008). La palabra, la comprensión y la expresión oral son capacidades que el alumnado desarrolla de forma innata y espontánea en las actividades lúdicas, en detrimento de los métodos tradicionales de la enseñanza de la lengua extranjera, que provocan la desmotivación y la falta de interés del alumnado (Juan y García, 2013).

Juan y García (2013) afirman también que los juegos son el recurso idóneo para poner en práctica elementos lingüísticos como el vocabulario, formas verbales, expresiones, etc. De ese modo, se fomenta el interés y la motivación intrínseca por la lengua extranjera y se promueven diversas actividades metalingüísticas inconscientes (Juan y García, 2013; Labrador y Morote, 2008; Yagüello, 1983).

Por tanto, el juego debe ser considerado como una herramienta didáctica fundamental para el desarrollo de la comunicación en la lengua extranjera. En tal sentido, Ghirimoldi (2006) recoge los tipos de comunicación que desarrolla el juego en ELE:

- Comunicación didáctica: lengua utilizada para la explicación, las normas, las cuestiones y las correcciones del juego.
- Comunicación imitada: el alumnado imita, repite y memoriza expresiones y modelos del docente, de canciones, etc.

- Comunicación simulada: el alumnado participa activamente en la construcción del diálogos con sus iguales, dramatizaciones y roles o debates.
- Comunicación auténtica: el alumnado habla y se comunica de forma libre y espontánea durante el transcurso del juego.

Así, en el área de la enseñanza de la lengua extranjera, se puede diseñar y planificar cualquier tipología de juego, de acuerdo con la clasificación anteriormente presentada por Mateo (2014). Algunos autores, como Díaz (2012), hacen hincapié en el juego lingüístico, mientras que otros, como Corral (2012), destacan las ventajas de los juegos de roles, como el teatro o las dramatizaciones, en el desarrollo de la intención comunicativa. Sin embargo, hay otras muchas posibilidades. Por eso, a continuación vamos a centrar el foco de nuestra atención en el uso de la gamificación en la enseñanza de ELE.

3.4.4 La gamificación: definición e implicaciones didácticas

Tras la consideración del juego como una herramienta pedagógica fundamental en la enseñanza de la lengua extranjera, se presenta la gamificación como “una técnica que se sirve del uso de mecánicas, dinámicas y estéticas del juego para contextos que no son propiamente lúdicos” (Alcaraz y González, 2019, p. 59). Barros (2016) afirma que en el proceso de gamificación se tienen en cuenta componentes del juego y los videojuegos para motivar y fomentar el interés y la implicación del alumnado en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Dalmases (2017) recoge que una actividad gamificada se refiere a una acción de aprendizaje, con objetivos educativos claros, a la que se le añaden elementos y pensamientos del juego. En este sentido, Chaves (2019) recoge una serie de factores claves para la planificación de una actividad gamificada:

- Marcar objetivos claros y concisos
- Desarrollar aquellas actitudes que el alumnado va a desarrollar
- Descripción de los jugadores
- Diseño y planificación de una temporalización secuenciada de las actividades, en la que el alumnado tenga que cumplir una serie de objetivos a corto plazo para llegar a un fin.
- Elaboración de herramientas didácticas motivantes y de interés.

Por tanto, se puede afirmar que la diferencia entre gamificación y juego se basa en que las actividades gamificadas persiguen un objetivo de enseñanza en un contexto

educativo no lúdico. Siguiendo esta línea, Herrera (2013), citado en Alcaraz y González (2019), recoge los elementos que configuran la gamificación (ver figura 6).

Figura 6

Elementos de la gamificación

Dinámicas	Mecánicas	Componentes
Restricciones, emociones, narrativa, progreso y relaciones.	Desafíos, suerte, competición, cooperación, retroalimentación, adquisición de recursos, recompensa, transacciones, turnos y estados de victoria.	Logros, avatares, emblemas, misiones, colecciones, combate, desbloqueo de contenido, regalos, clasificación, niveles, puntos, misiones, gráficas y equipos.

Nota. Obtenido de “Gamificación y ELE: ¿Moda pasajera o ha venido para quedarse?” (p. 61), por C. Alcaraz y V. González, 2019, *E-SEDLL*, (2).

Así, la gamificación presenta una serie de implicaciones y beneficios didácticos en la enseñanza de ELE. Dalmases (2017) destaca las siguientes razones sobre su importancia:

- Implicación: el alumnado participa activamente en la construcción de su conocimiento y la consecución de objetivos, la gamificación funciona como una herramienta para eliminar el aburrimiento o la falta de atención e interés.
- Esfuerzo continuado en el tiempo: el alumnado aumenta la atención y el esfuerzo dedicado a la tarea educativa.
- Mejora del rendimiento académico.
- *Feedback* o retroalimentación continua del alumnado.
- Tiene implicaciones en el desarrollo de la autonomía, autoestima, emociones, motivación, participación y desarrollo de valores.

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: UNIDAD DIDÁCTICA

4.1 Presentación

Tras aclarar y tener presentes los conocimientos de los conceptos expuestos en la fundamentación teórica sobre el juego como recurso para aprender una lengua extranjera en edades tempranas, se presentará, a continuación, la propuesta didáctica que ejemplificará dicha teoría de manera práctica.

Por tanto, este apartado estará destinado a la exposición de una unidad didáctica cuya base será el juego como uno de los componentes esenciales, ya que de esta manera se potencia la motivación del alumnado y se promueve un aprendizaje significativo.

La propuesta estará diseñada con el fin de que el alumnado de educación infantil se inicie en la adquisición de una lengua extranjera, por ello, se realizará mediante el aprendizaje de un vocabulario sencillo, como es el de los *animales domésticos* y *animales de la granja*, para que de manera gradual consigan lograr dicha adquisición.

La unidad didáctica estará dirigida a niños de *5 años de edad o nivel A1*. Por ello, se va a llevar a cabo una variedad de sesiones compuestas por diferentes actividades, las cuales estarán basadas en el juego, tal y como se ha mencionado anteriormente. Para el desarrollo de dicha unidad, se determinarán diferentes apartados: la justificación, objetivos, contenidos, metodología, recursos, actividades y evaluación.

4.2 Justificación de la unidad

A la hora de decidir el tema de nuestra unidad, es importante tener en cuenta algunos factores que serán fundamentales a la hora de ponerla en práctica, como pueden ser: las singularidades de nuestro alumnado, sus necesidades y sus intereses e inquietudes.

Como ya he mencionado anteriormente, la unidad escogida versa sobre los animales domésticos y de la granja. La elección de este tema se debe a que es de suma importancia elegir un tema cercano a nuestro alumnado, ya que esto les puede despertar el interés por aprender; además, es un tema que les puede resultar familiar y pueden conocer ya aspectos sobre él, por lo que fomenta su motivación. Para iniciarse en el aprendizaje de una lengua extranjera y que llegue a dominarla es muy importante mantener la motivación del alumnado y lograr que quiera aprender más. Por ello, tratar un tema tan cercano y cotidiano hará que dichos aspectos estén presentes. Por esta razón, considero que se puede sacar mucho partido, didácticamente hablando, a este ámbito nocional, puesto que se encuentra fuertemente relacionado con la vida cotidiana de cualquiera de los alumnos.

Los niños de la etapa de infantil suelen tener muy presente a los animales en sus vidas, ya que muchos de ellos, o algún familiar cercano, tienen alguna mascota en casa

o desean tenerla, por lo que puede implicar que se interesen por conocer dicho vocabulario en otra lengua. Además, los niños en estas edades suelen atribuirles cualidades humanas a los animales, reflejando sus propios sentimientos y emociones en ellos, siendo otra razón más que explica la cercanía de esta temática a sus vidas cotidianas.

Por otro lado, he de mencionar que dicha temática es muy atractiva y llamativa para que los niños de la etapa de infantil trabajen otros conceptos que les resulten útiles para su desarrollo, como puede ser la convivencia.

En definitiva, se puede decir que iniciar a los niños de infantil a adquirir un vocabulario sencillo de una lengua extranjera a partir de los animales domésticos es una forma de incorporar lo cotidiano en los contenidos, aspecto muy relevante para que los niños se sientan seguros en el momento en que se comience a adquirir el aprendizaje.

4.3 Objetivos

Con respecto a los objetivos de la unidad didáctica, se puede decir que el objetivo principal es iniciar a los niños de la etapa infantil en la adquisición de una lengua extranjera mediante un vocabulario sencillo y cercano a ellos, ofreciéndoles todas las técnicas y recursos precisos para potenciar un aprendizaje sustancial.

Entre los objetivos específicos que se considerarán en la unidad son los siguientes:

- Aprender vocabulario sencillo para iniciarse en la adquisición de una lengua extranjera.
- Ser capaz de reconocer dicho vocabulario en textos y/o escuchas.
- Iniciarse en la adquisición de destrezas lingüísticas, sobretodo la comprensión y expresión oral, a través de las actividades propuestas.
- Adquirir valores de cuidado y respeto relacionados con la temática.
- Promover el interés sobre la adquisición de una nueva lengua.
- Usar diferentes recursos tecnológicos para promover la competencia digital entre los alumnos.
- Desarrollar el gusto por el uso de una segunda lengua a través de juegos.
- Promover la socialización entre el alumnado.

4.4 Contenidos

Una vez planteados los objetivos que queremos que nuestro alumnado alcance, es necesario establecer unos contenidos, ya que son esenciales para lograr que se cumplan dichos objetivos.

Los contenidos son los instrumentos para conseguir los objetivos y, como ya he mencionado anteriormente, estarán basados en el ámbito de los animales domésticos, puesto que es una temática muy relacionada con la mayoría de los niños y niñas de estas edades con sus vidas diarias. Por tanto, los contenidos que se proponen son los siguientes:

- Léxico relacionado con los animales domésticos y de la granja.
- Comprensión y expresión oral del vocabulario propuesto, es decir, animales domésticos y animales de la granja.
- Expresiones sencillas relacionadas con la temática elegida.

Por otro lado, además de dichos contenidos, es de suma importancia promover entre el alumnado otros valores que implican la temática, como pueden ser los valores de cuidado y respeto hacia otros seres vivos con los que convivimos, el conocimiento del entorno y la socialización, entre otros.

4.5 Metodología

Una vez planteados los objetivos, es importante esclarecer la metodología que se pondrá en práctica, puesto que gran parte los resultados que obtengamos van a depender de los métodos que utilicemos a la hora de llevar a cabo nuestra propuesta, ya que influirá en que el alumnado sienta mayor o menor motivación a la hora de aprender, su participación en las actividades propuestas sea más o menos activa o, incluso, el papel que adopten en el aula sea más dinámico. Por ello, son aspectos a tener muy presentes a la hora de llevar a cabo una metodología u otra.

En primer lugar, cabe destacar que la metodología, como he ido fundamentando a lo largo del trabajo, debe tener un *componente lúdico*. El juego es una herramienta que puede ayudar a los alumnos a despertar su interés por el aprendizaje, por tanto, cobrará gran importancia para promover la motivación y deseo por aprender de nuestro alumnado, y tendrá un papel principal dentro de nuestro método de enseñanza. El

principal objetivo de introducir dicho componente es que los discentes adquieran un aprendizaje espontáneo y natural, y además, influya en la socialización de éstos, ya que lo comparte con los compañeros dentro del aula, y con sus familiares y entorno fuera de ella.

Como ya conocemos, el juego nos ofrece una gran variedad de beneficios si lo introducimos en los métodos de trabajo en el aula, puesto que si hacemos un buen y correcto uso de él, los resultados obtenidos en el aprendizaje serán muy positivos.

Por su parte, el docente, tal y como indica Labrador Piquer y Morote Magán (2008:80), debe tener en cuenta el nivel de conocimientos de los alumnos, sus características, sus intereses y necesidades para poder escoger adecuadamente las actividades lúdicas que se van a trabajar. En el caso concreto de las actividades orientadas al aprendizaje del vocabulario, es conveniente también alternar los distintos mecanismos asociativos que promueven el desarrollo de la competencia léxica. De acuerdo con Salazar (2012: 172), tales mecanismos pueden sintetizarse en tres tipos básicos: asociación palabra-referente, asociación palabra-palabra y asociación palabra-texto.

Por otro lado, otro factor importante a tener en cuenta a la hora de poner en práctica una metodología es la participación que podrán llevar a cabo los alumnos, por ello, en esta propuesta se llevará a cabo una *metodología participativa*, que dé pie a que el alumnado se involucre en su propio aprendizaje, puesto que tal y como decía Benjamin Franklin “*dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo*”, cita que nos hace reflexionar sobre la importancia de la implicación en la adquisición del aprendizaje para que éste sea significativo y sustancial.

Además, la metodología se basará en el principio de globalización, por lo que será *globalizada*, en el sentido de que los contenidos estarán relacionados entre sí y no se trabajan unos al margen de otro, con el fin de potenciar de esta forma el desarrollo integral del niño.

En cuanto al papel que el docente deberá adoptar en el desarrollo de cada una de las actividades propuestas, además de ser el encargado de proporcionar las instrucciones de las mismas, será el de orientador y guía, e incluso de animador, tomando de esta manera un papel secundario en el aula. Por lo tanto, durante la realización de las actividades estará supervisando que el desarrollo de éstas está siendo adecuado,

aclarando dudas que les puedan surgir al alumnado e interviniendo en ellas cuando fuese necesario.

Por el contrario, el papel del alumnado será activo y participativo, ya que serán los protagonistas de su propio aprendizaje, haciéndoles sentir que son importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.6 Materiales y recursos

Otro aspecto a tener en cuenta que es de gran importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, son los materiales y recursos que vamos a utilizar a lo largo de dicho proceso. Por tanto, debemos asegurarnos que los materiales que seleccionemos cumplan una serie de condiciones, como son: deben ser variados, atractivos, seguros, resistentes y duraderos, de fácil manejo y polivalentes, además de que estén adaptados a la edad de nuestro alumnado.

Hoy en día tenemos a mano una gran variedad de ellos, y por ese motivo debemos aprovechar esa variedad para seleccionar los más acordes a los intereses de nuestros niños y niñas. Se puede usar el material ya elaborado o, por el contrario, elaborar el nuestro propio con la ayuda de los niños y niñas. En nuestra unidad haremos uso de ambos procedimientos, ya que en algunas actividades habremos tenido que crear previamente el material que vamos a usar.

Por otro lado, gracias a los avances tecnológicos, contamos con otro tipo de recursos que nos pueden ayudar a favorecer el aprendizaje del alumnado. Contamos con pizarras digitales en las aulas, *tablets* u ordenadores que nos ofrecen otras posibilidades de enseñanza que pueden resultar muy interesantes y atractivas para nuestros pequeños/as, contribuyendo, en cierta manera, a mantener la motivación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En definitiva, en nuestra propuesta didáctica haremos uso, como ya he comentado anteriormente, de materiales tradicionales ya elaborados, o bien confeccionados por nosotros mismos. Además, aprovecharemos recursos tecnológicos a nuestro alcance, puesto que el uso de ambos medios contribuirá de manera positiva al desarrollo del alumnado. Por tanto, los materiales y recursos que usaremos principalmente son:

- Materiales como folios, cartulinas, papel continuo, diferentes tipos de colores, etc.
- Recursos tecnológicos como pizarra digital y ordenadores donde visualizaremos imágenes, vídeos y además usaremos aplicaciones como *Padlet* y *Kahoot*.

4.7 Actividades

A continuación, voy a proceder a exponer las actividades que propongo para iniciar al alumnado de educación infantil en el aprendizaje de una lengua extranjera. Dichas actividades se caracterizan, como he ido exponiendo a lo largo del trabajo, por ser llamativas y atractivas para los alumnos, requieren de una participación activa por su parte y, además, están basadas en el juego como característica principal.

Como se ha mencionado anteriormente, las actividades son para iniciar a los niños en la adquisición de una lengua extranjera y el tema elegido para ello es el de los animales domésticos y de la granja; por tanto, el título de mi propuesta será: *“El mundo de los animales domésticos y de la granja”*.

La unidad didáctica está compuesta por 7 sesiones, las cuales tienen una duración de 45-50 minutos cada una, dependiendo de las necesidades de los alumnos. La edad para quienes están pensadas estas actividades, como ya se ha comentado, será de 5 años. Por lo tanto, será un nivel inicial o A1, ya que el objetivo de ellas es iniciarlos en la adquisición de una nueva lengua prácticamente desde cero.

PRIMERA SESIÓN:

Duración: 50 minutos.	Agrupamiento: Grupo clase
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - Constatar los conocimientos previos del alumnado. - Iniciar al alumnado en una lengua extranjera a través de vocabulario sencillo. 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos previos. - Iniciación a una lengua extranjera mediante el vocabulario de animales domésticos (perro, gato, tortuga, pájaro, etc.)
Recursos: Pizarra digital, padlet, imágenes.	
Desarrollo de las actividades	

► **Actividad 1: “Lluvia de ideas”**

En la primera actividad realizaremos una asamblea en la que pondremos en conocimiento qué sabemos sobre el tema a tratar. De esta manera, además de conocer dichos conocimientos, nos percataremos el interés que despierta en ellos la temática escogida. Para atraer la atención del alumnado, utilizaremos un recurso digital, como es *Padlet*, por lo que iremos incorporando en nuestro muro colaborativo digital todas las ideas e intereses que vayan surgiendo en nuestra asamblea. Debido a la edad de los alumnos, será el docente el que vaya haciendo las incorporaciones, pero con la ayuda de cada uno de los alumnos. Con esta actividad se pretende fomentar desde un principio la participación del alumnado.



► **Actividad 2: Visualización de imágenes**

Como segunda actividad, nos encontraremos que van a ir apareciendo imágenes de animales domésticos y de la granja en la pizarra digital, por lo que conoceremos el nombre de ellos en la lengua que vamos a aprender. Además de visualizarlas, podremos escuchar su pronunciación y además iremos comentando qué sabemos sobre ellos.

Con esta actividad se intenta acercar al alumnado al aprendizaje de un vocabulario sencillo en una lengua extranjera.

SEGUNDA SESIÓN:

Duración: 50 minutos.	Agrupamiento: Grupo clase/ Parejas
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- Diferenciar los diferentes animales.- Relacionar imagen con nombre.	Contenidos: <ul style="list-style-type: none">- Discriminación auditiva de cada uno de los elementos de vocabulario.- Formación y relación de palabra con su imagen.

Recursos: Pizarra, cuento y puzles.

Desarrollo de las actividades

► Actividad 1: “Escucha de cuento”

En esta primera actividad, antes de comenzar a escuchar el cuento, nos sentaremos en asamblea y se irá mostrando imágenes de los animales estudiados en la anterior sesión. La finalidad es recordarlos y que les sirva a la hora de escuchar el cuento. Una vez hayamos repasado el vocabulario, escucharemos el cuento relacionado con los animales domésticos y de la granja. Cada vez que en el cuento aparezca el nombre de algún animal, haremos una parada para escribirlo en la pizarra, repetir cómo se dice y asociarlo con la imagen del animal escuchado. La intención es que sean los alumnos/as quienes vayan parando la lectura cada vez que identifiquen la pronunciación del léxico aprendido, pero en todo momento tendrán la ayuda de la docente para guiarlos en el aprendizaje.



► Actividad 2: “Formamos un puzle”

Tras haber hecho un repaso del léxico en la actividad anterior, en la segunda actividad de esta sesión, la clase se dispondrá en parejas, y cada una de las parejas contará con piezas de puzle de los animales, por lo que deberán formar tanto la imagen como el nombre de ellos. Una vez tengan formado todas las piezas deberán relacionar el nombre con su imagen.

La finalidad de esta actividad es que, a partir de un juego, los alumnos/as sean capaces de identificar el nombre del animal y relacionarlo con la imagen del mismo.



TERCERA SESIÓN:

Duración: 50 minutos.	Agrupamiento: Grupo clase/grupos de 4
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- Favorecer la expresión oral.- Fomentar la participación y motivación del alumnado.	Contenidos: <ul style="list-style-type: none">- Expresión oral.- Vocabulario relacionado con los animales.- Participación y motivación del alumnado.

Recursos: Tarjetas

Desarrollo de las actividades

► Actividad 1: “Mímica”

Para esta actividad necesitaremos unas tarjetas que previamente habrán sido elaboradas (ver anexo 1), y de uno en uno irán saliendo al centro de la clase y cogerán una de las tarjetas al azar. Tendrán que verla sin mostrársela al resto de compañeros y utilizando únicamente la mímica y gestos deberá explicar la palabra que le ha salido en la tarjeta. El resto de compañeros y compañeras deberá adivinar de qué palabra se trata y para ello, una vez que crean saberlo, levantarán la mano y tendrán que esperar su turno para decirlo. Él o la que lo acierte será el siguiente en salir.



► Actividad 2: “Dramatizaciones”

Para finalizar esta sesión haremos unas pequeñas dramatizaciones donde se aprenderán una pequeña frase y en grupos de 4 irán saliendo a realizar el teatro para que el resto de compañeros lo vean. La dramatización de cada grupo irá en torno a un animal doméstico o de la granja.



Con esta actividad se persigue conseguir mantener al alumnado motivado además de sentirse protagonistas en su propio aprendizaje, ya que propiciamos que el alumno/a participe haciéndolo de una manera diferente y divertida.

CUARTA SESIÓN:

Duración: 50 minutos.	Agrupamiento: Grupo clase
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- Reconocer los diferentes elementos del vocabulario.- Relacionar el nombre del elemento nombrado con la imagen	Contenidos: <ul style="list-style-type: none">- Discriminación auditiva y escrita de los elementos del vocabulario.- Relación de imagen con la escucha del elemento nombrado.
Recursos: Tarjetas	

Desarrollo de las actividades

► Actividad 1: “Encuéntrame”

Para esta actividad usaremos las tarjetas utilizadas en la actividad de la mímica, y consiste en que la docente pegará por toda el aula las diferentes tarjetas e irá diciendo el nombre de alguna de ellas. Los alumnos deberán observar dónde se encuentra la tarjeta del animal nombrado y se dispondrá a ponerse en el lugar donde se encuentre. Previamente habremos dejado espacio para movernos por el aula libremente y que no ocurra ningún tipo de percance. La finalidad de la misma es que distingan auditivamente el nombre de los animales y sean capaces de relacionarlos con la imagen.



► Actividad 2: “El intruso”

En esta actividad, el docente irá pegando en la pizarra seriaciones con las tarjetas del vocabulario, pero habrá un intruso en cada una de ellas, ya que 4 tarjetas será de la temática que están aprendiendo y una de otra, por lo que los alumnos/as deberán identificar cuál de ellas es el intruso en la fila de tarjetas.



Con esta actividad se persigue que el alumno/a, mediante un juego, sea capaz de identificar elementos de otra categoría y, de esta forma, asiente los conocimientos acerca del léxico aprendido. Este tipo de actividad cuenta ya con una amplia tradición en el ámbito de la enseñanza comunicativa de idiomas; no solo para trabajar el vocabulario, sino también otros aspectos de la competencia, como la morfología flexiva (cf., por ejemplo, Salazar 2009: 166, 175). Por tanto, su eficacia didáctica se encuentra ampliamente contrastada.

QUINTA SESIÓN:

Duración: 50 minutos.	Agrupamiento: Grupo clase
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- Desarrollar la expresión oral.- Potenciar la motivación del alumnado.- Repasar el léxico aprendido.	Contenidos: <ul style="list-style-type: none">- Expresión oral.- Léxico de los animales domésticos y de la granja.- Motivación y participación activa.
Recursos: Tarjetas, cartones, pizarra digital.	

Desarrollo de las actividades

► Actividad 1: “Jugamos al bingo”

Para seguir repasando el léxico que estamos aprendiendo, vamos a jugar a un bingo, pero de animales. Es un juego que permite reconocer el



léxico trabajando la comprensión oral y relacionándolo con una imagen, a la vez que se están divirtiendo. Para ello, previamente hemos tenido que preparar nuestras tarjetas y cartones. Al principio se irá enseñando la imagen para que comprueben si las tienen en sus cartones y a medida que avance el juego, para añadirle un poco de dificultad, únicamente se nombrarán. Además, para potenciar la participación activa del alumnado, a medida que siga avanzando el juego, podrán ser los alumnos/as quienes vayan cantando el bingo.

► Actividad 2: “Kahoot!”

Para finalizar esta sesión, y seguir repasando lo aprendido durante toda la unidad didáctica, realizaremos un Kahoot!, que



consiste en la creación de cuestionarios online que nos permite conocer el nivel que nuestro alumnado tiene y está adquiriendo. Por ello, previamente, se habrá creado uno y entre todos, iremos contestando a las preguntas de vocabulario que vayan apareciendo. No debemos olvidar la edad de nuestro alumnado, por ello, la lectura de las preguntas la realizará el docente y en todo momento les servirá de guía para conseguir finalizar el cuestionario.

La idea de hacerlo mediante esta herramienta online, es para mantener la atención e interés del alumnado, ya que es algo diferente para ellos y les puede ayudar a mantener la concentración durante su realización.

SEXTA SESIÓN:

Duración: 50 minutos.	Agrupamiento: Grupo clase
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- Favorecer la comprensión y expresión oral.- Trabajar el léxico relacionado con	Contenidos: <ul style="list-style-type: none">- Expresión oral.- Comprensión oral.- Léxico relacionado con la

<p>los animales domésticos y de la granja.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la motivación y participación del alumnado. - Desarrollar la escucha de pequeñas retahílas y adivinanzas cortas. 	<p>temática que estamos trabajando.</p>
---	---

Recursos: Cartulinas, tarjetas

Desarrollo de las actividades

► **Actividad 1: “Aprendemos adivinanzas”**

Para favorecer la comprensión y expresión oral, vamos a trabajar mediante las adivinanzas, por lo que nos aprenderemos



algunas que nos ayudarán a mejorar nuestra expresión oral. Además, esta actividad nos permitirá conocer nuevas expresiones que serán de utilidad para la siguiente actividad de esta sesión, ya que consiste en un juego que requiere hacer preguntas, por lo tanto, esta actividad 1 es a modo de introducción de la actividad 2.


► **Actividad 2: “¿Qué animal soy?”**

Esta actividad consiste en la realización de un juego en el cual saldrá un niño al azar y en la cabeza se pondrá una especie de sombrero con una tarjeta que contiene una imagen. El niño o niña que tenga el sombrero no



podrá ver la tarjeta, por lo que, por turnos, los demás compañeros/as deberán ir diciendo características de dicha tarjeta, que en nuestro caso contendrá un animal. Para ir conociendo características, el niño o niña irá haciendo preguntas y los demás contestarán. El niño o niña cuando crea saber el animal deberá parar de hacer preguntas y decir en voz alta el animal que cree que tiene en la cabeza, si lo acierta cambiamos a otro niño y sino seguirá haciendo preguntas hasta adivinarlo. Como en el resto de actividades, el docente estará apoyando la adecuada realización de la actividad y servirá de ayuda en el momento que se le necesite. Anteriormente a la realización de la actividad, entre toda la clase habremos elaborado los sombreros con las tarjetas, ya que de este modo podrán sentirse involucrados en todo su proceso de enseñanza-aprendizaje.

SÉPTIMA SESIÓN:

Duración: 50 minutos.	Agrupamiento: 4 grupos
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- Favorecer el trabajo cooperativo.- Repasar todo lo aprendido durante la propuesta didáctica.- Favorecer la expresión y comprensión oral y escrita.	Contenidos: <ul style="list-style-type: none">- El trabajo cooperativo y las relaciones sociales.- Expresión y comprensión oral y escrita.- Léxico relacionado con la temática escogida.
Recursos: Tarjetas y láminas, folios	
Desarrollo de las actividades <ul style="list-style-type: none">▶ Actividad 1: “Escape Room”  <p>Como actividad de síntesis vamos a realizar un Escape Room, que consiste en realizar una serie de pruebas para conseguir una contraseña, por lo que con cada prueba superada conseguiremos una parte de dicha contraseña. Es una actividad cooperativa en la que se divide el grupo clase en grupos de 4 y cada grupo irá realizando las diferentes pruebas. Cuando todos los grupos consigan la contraseña podrán liberar el tesoro encerrado en el cofre. Es una actividad que desarrolla las habilidades sociales al trabajar en grupo, además de favorecer la motivación del alumnado en todo momento.</p> <p>Las pruebas que se propondrán serán las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none">- Crear entre todos los miembros de los grupos palabras del léxico trabajado. Por ello, dispondrán de diferentes sílabas que deberán ir uniendo para formar una palabra.- Otra prueba será realizar secuencias según vayan escuchando, es decir, el docente irá diciendo nombres de animales en un orden, y los alumnos/as deberán ordenarlos según vayan escuchando.- La tercera prueba consistirá en escribir el nombre de cada uno de los animales que aparezcan en la pizarra. Para ello, deberán ayudarse entre todos los	

miembros del grupo.

- Y la última prueba será elegir de entre varias láminas, el animal que representa la palabra que haya escrita en la pizarra.

Esta actividad sirve para comprobar la interiorización de los contenidos y observar en qué hay que hacer hincapié. Además, lo hacen de una manera divertida y lúdica que les anima a participar ya que mantiene el misterio de conseguir la contraseña y averiguar qué es lo que contiene el cofre.

4.8 Evaluación

La evaluación es un aspecto a tener en cuenta de suma importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se debe apreciar como un procedimiento por el cual podemos mejorar la calidad de la enseñanza y del aprendizaje, puesto que puede servir como guía de lo que pretendemos que aprenda el alumno y, además, debe hacernos reflexionar sobre la mejora de dicho proceso (Zabalza, 2001). Por ello, esta propuesta didáctica debe tener una parte destinada a la evaluación. Debido a la edad y características del alumnado, adoptaremos una evaluación estrictamente formativa, sin componentes sumativos.

Nuestra evaluación estará compuesta por tres fases, como son:

- **Evaluación inicial:** en esta fase conoceremos el punto de partida de nuestro alumnado, puesto que se podrá observar los conocimientos previos, los intereses y motivaciones de ellos. Sobre esta base podremos definir unos objetivos prácticos y una metodología efectiva.
- **Evaluación continua:** en esta fase podremos observar los logros y evolución de cada uno de los alumnos. Con esta evaluación se podrá encauzar la dinámica de la clase cuando sea necesario, siendo el papel del docente, en este caso, el de guía y apoyo, usando la técnica de observación directa para poder solucionar cualquier problema que se detecte.
- **Evaluación final:** en esta última fase se podrá comprobar y valorar los resultados obtenidos y a partir de ellos, tomar conciencia de los progresos que han ido adquiriendo el alumnado durante el proceso de aprendizaje.

Por último, cabe destacar que las técnicas e instrumentos que se utilizarán para conseguir la información necesaria en cuanto al proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas serán las siguientes:

- La técnica principal será la *observación sistemática*, tanto *directa*, mediante la participación del alumno, el grado de interés, el esfuerzo, la motivación, etc., como *indirecta*, a través de la realización de las actividades.
- Cabe utilizar instrumentos adicionales, tales como el *diario de clase*, en el cual se recogerán los datos importantes de cada día, así como cualquier acontecimiento o situación que surja, el material usado, las dificultades que hayamos podido encontrar, etc. Asimismo, puede adoptarse una *rúbrica*, la cual debería contar con una serie de criterios y estándares que sirvan de base para comprobar si se han alcanzado los objetivos planteados. Dado que la unidad didáctica aquí expuesta todavía no ha sido administrada de modo efectivo, no he afrontado todavía la elaboración de dicha rúbrica. Entiendo que la misma solo puede confeccionarse de modo fiable una vez que se ha verificado, al menos en términos programáticos dentro de un grupo piloto, el buen funcionamiento de la unidad didáctica en cuestión.

5. CONCLUSIÓN

Para finalizar, me gustaría añadir una reflexión acerca de la temática que se ha abordado a lo largo de todo este trabajo.

Por un lado, hemos podido observar cómo el juego puede resultar tan beneficioso a la hora de enseñar una lengua extranjera. El juego ayuda a favorecer la motivación del alumnado, por lo que les hace querer aprender. Este aspecto es de gran importancia, puesto que, si el alumno/a siente la necesidad de aprender, pondrá todo su interés para adquirir dicho aprendizaje. Si, por el contrario, el alumnado no se siente motivado ni interesado, desarrollar el aprendizaje en él será una tarea mucho más complicada.

Aún muchos docentes siguen usando metodologías más tradicionales, quizá por miedo a considerar no estar realmente enseñando, pero, como hemos podido constatar, existen numerosos estudios que muestran las ventajas de usar el juego como forma de aprendizaje y lo productivo que resulta ser.

Como docentes, debemos ser conscientes de que tenemos que estar en continua formación para poder ofrecer a nuestro alumnado todas las herramientas necesarias para que su proceso de enseñanza-aprendizaje sea totalmente enriquecedor y, así, conseguir una notable mejora en el mismo.

Los roles de los docentes y de los alumnos/as a lo largo de los años han ido cambiando; por este motivo, debemos adaptarnos a los tiempos que corren. El papel protagonista en la escuela siempre ha sido para el maestro/a, siendo los alumnos/as meros receptores de información, pero esto ha dado un giro de 180 grados. En los modernos enfoques didácticos, el alumnado es ahora el protagonista de su propio aprendizaje, y nosotros, los docentes, debemos guiarlo y ayudarlo con vistas a desarrollar todas sus capacidades, adaptándonos al ritmo y al estilo de aprendizaje de cada uno de ellos.

Por otro lado, considero de gran importancia también promover en edades tempranas la adquisición de una segunda lengua, debido a que, como muestran algunas investigaciones, ayuda al desarrollo cognitivo del sujeto, además de mejorar la percepción y la memoria. En este sentido, favorece la comprensión de la lengua materna al mejorar las habilidades metalingüísticas y metacognitivas.

Sin embargo, la adquisición temprana de una segunda lengua no es sinónimo de que todos los niños se desarrollen íntegramente en la misma, puesto que influyen diferentes factores a tener en cuenta, como es el entorno, la motivación del mismo o las necesidades. Por ello, como ya he mencionado, una buena forma de guiarlos y apoyarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje es con la introducción de elementos lúdicos, que le ayuden y motiven durante dicho proceso.

En definitiva, para enseñar debemos ser conscientes de que tenemos que elegir una metodología que se adapte a nuestro alumnado. De ahí que sea tan importante conocer los intereses y necesidades de nuestros alumnos y alumnas y, de esta forma, poder ofrecerles todas las herramientas necesarias, sin olvidarnos de respetar los diferentes ritmos de aprendizaje de cada uno de ellos. Tampoco debemos olvidar que en nuestra mano está que los alumnos/as desarrollen todas sus capacidades y habilidades, en concreto, en este caso, el aprendizaje del vocabulario básico en una segunda lengua,

y tenemos que hacerlo de la mejor manera posible para que, poco a poco, consigan ser individuos comunicativamente competentes.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Alcaraz, C. y González, V. (2019). Gamificación y ELE: ¿Moda pasajera o ha venido para quedarse? *E-SEDLL*, (2), 57-74.
- Arjonilla, A., Atienza, E., Castro, M. D., Cortés, M., González, M. V., Inglés, M., Iruela, A., Lahuerta, J., López, C., Montmany, B., Pueyo, S., Puig, F., Sánchez, N., Torner, S., Vañó, A., Wesenaar, D., y Martín, E. (2008). *Diccionario de términos clave de ELE*. Centro Virtual Cervantes.
- Ardila, A. (2012). Ventajas y desventajas del bilingüismo. *Revista Forma y Función*, 25(2), 99-114. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21928398005>
- Asensio, M. I. (2020). Estudio sobre la motivación en alumnado infantil de español como lengua extranjera y estrategias didácticas. *Psychology, Society, & Education*, 2020, 12(2), 245-258
- Barreira, E. M. (2015). La enseñanza del inglés en el primer ciclo de la Educación Infantil como práctica en escuelas y centros educativos. Propuesta de un modelo de actuación. *Reladei, Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 4(1), 211-243.
- Barrios, M. E. (1997). Motivación en el aula de lengua extranjera. *Encuentro. Revista de Investigación e Innovación en la clase de idiomas*, 9, 17-30.
- Barros, M. (2016). La gamificación en el aula de lengua extranjera. En J. Lloret (Coord.) *El español como lengua extranjera en Portugal II: retos de la enseñanza de lenguas cercanas*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Berenguer-Román, I. L., Roca-Revilla, C. M. y Torres-Berenguer, I. V. (2016). La competencia comunicativa en la enseñanza de idiomas. *Dominio de las ciencias*, 2(2), 25-31.
- Celis, A. e Iraegui, A. (2008). Adquisición de segundas lenguas: el reto de aprender una lengua extranjera. *Papeles Salmantinos de Educación*, (11), 105-125.
- Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Reidocrea*, 8(33), 422-430.

- Consejo de Europa (2002): *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Instituto Cervantes y Anaya. 60-88.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf
- Corral, A. (2012). El teatro en la enseñanza de lenguas extranjeras, la dramatización como modelo y acción. *Didáctica, Lengua y Literatura*, 25, 117-134.
http://dx.doi.org/10.5209/rev_DIDA.2013.v25.42238
- Cruttenden, N. M. (2019). *La adquisición de idiomas en la etapa crítica: Estudio del aprendizaje del Inglés (L2) en la infancia* [Tesis doctoral, Universidad de Córdoba].
- Dalmases, A. (2017). *Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE*. E-eleando. Universidad de Alcalá.
- García, M. M. (2011). Influencia de la motivación en el uso y la elección de estrategias de aprendizaje de la lengua extranjera. *EDETENIA*, 40, 33-50.
- García, M. P. y García, M. L. (2003). Age and the acquisition of English as a foreign language. *The Open Applied Linguistics Journal*, (1), 31-42.
- Ghirimoldi, M. E. (2006). El juego en la clase de lengua extranjera. *Puertas Abiertas*, 94-98.
- Gómez, J. F. (2011). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Precop SCP, CCAP*, 10(4), 5-13. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Díaz, I. G. (2012). El juego lingüístico: Una herramienta pedagógica en las clases de idiomas. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, 7, 97-103.
<http://dx.doi.org/10.4995/rlyla.2012.947>
- Huete, C. y Pérez, P. (2003). La introducción temprana de una lengua extranjera: aportaciones para emprender un fascinante camino. En C. Huete y V. Morales (coords.) *Enseñanza-Aprendizaje de las lenguas extranjeras en edades tempranas*. Servicio de Publicaciones y Estadística

- Infante, S. C. y Guasca, E. A. (2018). *Bilingüismo en edad temprana*. Universidad de La Salle. https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas/563
- Juan, A. D. 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*, 6(3), 169-185.
- Labrador, M. J. y Morote, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. *Glosas Didácticas*, (17), 71-85.
- Ledin, C. y Malgren, A. S. (2011) *La importancia del juego para adquirir una lengua extranjera. Un estudio cualitativo de profesores de lenguas extranjeras y sus pensamientos sobre el juego como herramienta en el aula*. Akademin för utbildning, kultur och kommunikation. <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:558137/FULLTEXT01.pdf>
- Martín, M. A. (2009). Historia de la metodología de enseñanza de lenguas extranjeras. *Tejuelo*, (5), 54-70.
- Martínez, J. D. (2001). La activación y mantenimiento de la motivación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera. *Didáctica (Lengua y Literatura)*, 13, 235-261.
- Mateo, M. E. (2014). *El juego infantil y su metodología*. Macmillan profesional.
- Morón, M. C. (2008). La importancia de la motivación en educación infantil. *Temas para la educación, revista digital para profesionales de la enseñanza*, (12), 1-5.
- Muñoz, A. P. (2010). Metodologías para la enseñanza de lenguas extranjeras. Hacia una perspectiva crítica. *Revista Universidad EAFIT*, 46(159), 71-85.
- Navarro, B. (2009). Adquisición de la primera y segunda lengua en aprendientes en edad infantil y adulta. *Philologica Urcitana, Revista Semestral de Iniciación a la Investigación en Filología*, 2, 115-128.
- Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil.

- Pagès, A. y Querol, M. (2013). La literatura infantil en el aprendizaje de la lengua extranjera en Educación Primaria: motivación, competencia lingüística y actitud positiva hacia la lengua y cultura. *AILLJ (Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil)*, 11, 119-136.
- Palacios, I. M. (2014). La motivación en el aprendizaje de una lengua extranjera, ¿Qué podemos hacer con alumnos desmotivados? *Mosaico, Revista para la promoción y apoyo a la enseñanza del español*, 32, 20-28.
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil.
- Reina, C. (2009). El juego infantil. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, (15), 1-9.
- Salazar García, V. (2009). La morfología flexiva en la adquisición de segundas lenguas: investigación y aplicaciones didácticas a la enseñanza comunicativa de la gramática. En D. Serrano-Dolader, María Antonia Martín Zorraquino y José Francisco Val Álvaro (eds.) *Morfología y español como lengua extranjera (E/LE)*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, 143-175.
- Salazar García, V. (2012). A propósito de las actividades para la enseñanza de los adjetivos en el aula de ELE. En E. T. Montoro del Arco (ed.) *Neología y creatividad léxica*. Valencia: Universidad de Valencia, 169-182.
- Sánchez-Reyes, M. S. (2000). La influencia de la edad temprana en el proceso de adquisición de la lengua extranjera. *Revista Aula*, 12, 43-53.
- Santos, I. (1999). *Lingüística aplicada a la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera*. Arco/Libros.
- Viña, M. (2008). Un notable antecedente del enfoque comunicativo en la enseñanza de lenguas extranjeras y de la apertura europeísta en la España de principios del siglo XX: Memoria histórica de la enseñanza de idiomas. *Porta Linguarum*, (11), 51-64.

Wu, J. (2017). *La enseñanza del español mediante juegos para niños sinohablantes: metodología y aplicación didáctica* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid].

Yagüello, M. (1983). *Alicia en el país del lenguaje*. Mascarón.

Zabalza, M.A. (2001). Evaluación de los aprendizajes en la Universidad. En A. García Valcárcel: *Didáctica Universitaria*. Madrid, La Muralla.

Zenotz, V. (2012). Motivación en el aprendizaje de lenguas: estado de la cuestión. *Huarte de San Juan, Filología y Didáctica de la Lengua*, 12, 75-81.

ANEXOS

Anexo 1

Ejemplo de tarjetas de las actividades

