

TRABAJO DE FIN DE GRADO
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO HERRAMIENTA DE
APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA INGLESA.

DANIEL JORGE CABRERA HERNÁNDEZ

TUTOR: PLÁCIDO ENRIQUE BAZO MARTINEZ

CURSO ACADÉMICO 2019/2020

CONVOCATORIA: JUNIO

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA INGLESA.

Resumen

En el presente trabajo de fin de grado se habla de la importancia que tienen los juegos como herramienta didáctica dentro del aula, y en especial, para la enseñanza de la lengua extranjera inglesa. En un inicio, se observa la importancia que tienen dentro de la enseñanza y posteriormente, la relevancia de este material didáctico dentro del aula de inglés, así como las ventajas que ofrece para el aprendizaje de esta lengua. Luego, se realiza una explicación sobre diferentes herramientas tecnológicas que el docente puede utilizar dentro del aula, para aumentar el interés del alumnado. Finalmente, se realiza una propuesta pedagógica para llevarla a cabo en la enseñanza del inglés, permitiendo la utilización de los juegos como una herramienta donde el docente, con la ayuda de las nuevas tecnologías, puede realizar una enseñanza-aprendizaje personalizada.

Palabras claves

Juegos, enseñanza del inglés, TIC, herramienta didáctica

Abstract

This dissertation talks about the importance of games as a teaching tool within a classroom, in special for the English foreign language teaching. At first, the importance they have within education is observed, and later the relevance that this teaching materials has in the English classroom as well as advantages that this offers to learning this language. Then, an explanation is made about different technological tools that the teacher can use within a classroom, to improve the interest of the students. Finally, a pedagogical proposal is made to carry it out in the teaching of English, allowing the utilization of games as a teaching tool where the teacher, with the help of the new technologies, can realize a personalized teaching-learning.

Key words

Games, English teaching, ICT, teaching tool

Índice

1. Introducción:	1
2. Justificación y objetivos del proyecto:	1
3. Marco teórico:	2
3.1. Qué es el juego.	2
3.2. El juego en el ámbito educativo.	4
3.3. Importancia del juego en la enseñanza de la lengua extranjera inglesa.	5
4. Herramientas para abordar la enseñanza por medio del juego.	8
4.1. Aplicación Kahoot!	8
4.2. Aplicación Educaplay	11
4.3. Aplicación Tinycards	13
5. Propuesta didáctica de actuación.	15
5.1. Juegos que llevaría a cabo en el aula.	15
5.2. Juegos en secuencia	21
6. Valoraciones sobre la propuesta didáctica.	23
7. Conclusiones.	24
8. Referencias bibliográficas:	26
9. Anexos	29

1. Introducción:

La enseñanza de una lengua extranjera en la etapa de educación primaria es compleja puesto que el alumnado no tiene el dominio de su lengua materna y eso le dificulta el aprendizaje de una segunda lengua, como es el inglés. Por ello, es interesante adoptar medidas que favorezcan el aprendizaje; canciones, cuentos, imágenes o juegos pueden ser herramientas adecuadas para facilitar la adquisición de nuevos conocimientos. También, con estas herramientas queremos aprovechar las actividades cotidianas que realiza el/la niño/a para utilizarlo como base del aprendizaje. Todo el alumnado juega, escucha canciones y lee cuentos a diario por ello, no les va a resultar un esfuerzo sino un alivio.

En esta última década, el desarrollo de la tecnología en el ámbito educativo ha tenido una vital importancia, todos los centros de enseñanza están introduciendo la tecnología en el día a día y es por ello por lo que los métodos de enseñanza-aprendizaje se están modificando. Haciendo mayor hincapié en mis intereses personales, además de la experiencia propia, el juego es un elemento primordial en la etapa de primaria. El objetivo fundamental de esta actividad consiste en el disfrute y entretenimiento del individuo, pero en muchas ocasiones, tiene una finalidad educativa que resulta ser de gran interés dentro del aula. Como bien hemos visto en la mención de inglés 2019-2020, los juegos con la tecnología es una combinación adecuada para el aprendizaje de la lengua extranjera inglesa. Llama la atención el alto nivel de abstracción de la información que lleva a cabo el alumnado mediante los juegos a través de una pantalla, por eso, la utilidad de los juegos en esta etapa se tiene que fomentar para favorecer el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

2. Justificación y objetivos del proyecto:

Observando y analizando las metodologías que se llevan a cabo para la enseñanza de la lengua extranjera inglesa, podemos sacar en claro que lo único que se consigue con ellas es la pérdida de concentración del estudiante, y, por ende, las ganas y motivación por el estudio y el aprendizaje de un nuevo idioma. La enseñanza con juegos permite motivar al alumnado además de hacerlos aprender de una manera más significativa y eficiente. También el estudiante puede desarrollar otras habilidades o destrezas que requieran los diferentes tipos de juegos que se

lleven a cabo en el aula, por lo que disponemos de un aprendizaje, a la vez que se encuentran motivados y entretenidos, favoreciendo el gusto al idioma.

El alumnado de hoy en día ha crecido en una generación tecnológica, por ello tenemos que aprovechar las habilidades innatas que han ido creando en las casas, como es el hecho de estar en contacto con dispositivos electrónicos nada más nacer, para fomentar el aprendizaje en este ambiente. Por todo esto, voy a realizar una propuesta pedagógica para el alumnado del rango de primaria, donde haciendo uso de diferentes juegos como material didáctico, se llevará a cabo el aprendizaje de la lengua extranjera inglesa para observar los beneficios que estos tienen además de motivarlos e incentivarlos para aprender esta lengua.

3. Marco teórico:

3.1. Qué es el juego.

Hay que tener claro que el juego no tiene una definición clara y específica. De manera general, dependiendo de la ideología y de la forma en la que se quiera observar, el juego puede tener una u otra definición, por ello, mediante la opinión de varios autores, intentaré abordar diferentes conceptos donde veremos qué es el juego, y cuál es la importancia que tiene.

El juego es un elemento que siempre ha estado presente en la vida de un/a niño/a y por ello, es necesario conocer los efectos que este produce. Además, negar o marginar el juego a los/as niños/as constituye negarle de sus derechos (Convención sobre los derechos del niño, 1989). Debemos tener presente que el juego no solo constituye una acción que se presenta en el mundo de los humanos, sino que también es una acción que podemos ver en el mundo animal, por lo que, para poder dar una definición, debemos incluirlo y señalar que el juego se considera una actividad de carácter universal y por ello ha estado presente durante todas las épocas.

Como bien dice Huizinga (1972) *“el juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de <<ser de otro modo>> que en la vida corriente”* (p. 45-46). Todas las personas o animales utilizan el juego en el momento que se encuentran animados, además de utilizarlo a modo de interacción con el entorno en el que se encuentran.

Para autores como Jesper Juul, citados en Aranda (2015), *“un juego es un sistema basado en reglas con resultados y consecuencias diversas y cuantificables (...) el jugador se esfuerza con el objetivo de influir en el resultado, el jugador se siente atraído emocionalmente por el resultado y las consecuencias de la actividad son negociables”*

El juego es la actividad más común que el/la niño/a realiza de manera espontánea para enfrentarse a la vida, además de ser la actividad más importante que le permite adquirir conocimientos y expresarse de manera indirecta (Luna Castro, Bagué Luna y Pérez Payrol, 2018).

Como cualquier actividad, los juegos tienen unas determinadas características que le permiten diferenciarlo de las demás actividades físicas.

Según Huizinga, citado en Torres Guerrero (2016), estas características son:

- Libertad: no tienes la obligación de realizarlo.
- Placer: produce un gusto por ejecutarlo.
- Superfluo: no tiene una consecuencia práctica en sí mismo.
- Concreto: tiene un tiempo donde se ejecuta y un espacio donde se efectúa.
- Orden: todas las manifestaciones que se hagan están reguladas.
- Tensión y emoción: encontramos incertidumbres sobre las cosas que van a ocurrir.
- Misterio y evasión: consigue que la persona se salga de la vida cotidiana y viva situaciones imaginarias.

Como bien dice Aranda (2015), actualmente, los juegos digitales son la principal fuente de entretenimiento de una gran parte de la población, teniendo en cuenta que nos referimos a aquella población industrializada, y el juego es consolidado como una de las expresiones de creatividad humana más relevantes.

Teniendo en cuenta estas referencias donde podemos hablar del juego de una manera general y para todos los ámbitos, ahora podemos avanzar para referirnos al juego en el ámbito de la educación, donde se puede observar los beneficios que éste produce en la enseñanza de los discentes, así como la importancia que tiene dentro del aula.

3.2. El juego en el ámbito educativo.

El juego tiene beneficios muy grandes en el ámbito educativo y, por lo tanto, se hace imprescindible contar con él para conseguir los objetivos en el alumnado de educación infantil y primaria, teniendo en cuenta que se enfocará de una manera diferente dependiendo de la edad que tengan los/las alumnos/as (Torres Guerrero, 2016)

Como bien comenta Minerva Torres (2002), el juego dentro del aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen las actividades para conseguir fortalecer los valores, aprendiendo los conocimientos de una manera significativa y no solo adquirirlos de manera literal, como si de una grabadora se tratase. También como comenta esta autora, el juego dentro del aula tiene connotaciones de trabajo siendo necesario dedicarle tiempo, esfuerzo y concentración para poder realizarlo de la manera adecuada.

Compartiendo la opinión de Díaz Sandoval (2012), el juego se utiliza para el desarrollo de los hábitos y habilidades lingüísticas, así como constituye un método, una herramienta didáctica-pedagógica para la asimilación consciente y entretenida de los conocimientos.

Los juegos se tienen que considerar como un elemento importante dentro del aula, aportando una forma diferente de adquirir el aprendizaje. El discente con este tipo de acciones lúdicas obtiene una mayor implicación además de concentración gracias al aporte de descanso al estudiante. Por normal general, el docente es consciente de que el/la niño/a solo capta un 20% de las clases con explicación, pero no hace nada para cambiar el método tradicional. Con el descanso y relajación que aporta el juego, se equilibran las actividades mentales y físicas y permite que el alumnado se encuentre centrado y activo. El descanso no significa dejar de realizar actividades o acostarse, se utiliza este término gracias a los cambios entre diferentes actividades lúdicas (Minerva Torres y Torres Perdomo, 2007)

Mediante los juegos, el docente puede disponer de un ambiente favorable para la enseñanza de unos determinados contenidos, teniendo libertad de actuación, siempre fijando unas metas y propósitos determinados. Con esta técnica, el alumnado además de adquirir unos determinados conocimientos y desarrollo personal, son capaces de adquirir bienestar y placer, estimulando también la propia imaginación y propiciando un ambiente más cercano. *“Los estudios sobre el juego enfatizan que la actividad lúdica es una vía privilegiada para llegar al conocimiento, es fuente de vivencia en la etapa educativa de los niños”* (Luna Castro et al., 2018, p.35).

Con la realización de actividades lúdicas, el alumnado se encuentra motivado por querer investigar y conocer, por lo tanto, no se encuentra pendiente de los resultados que va a obtener y de esta manera, pierde el miedo al error o al fracaso, creándose un ambiente adecuado para el aprendizaje donde todo estudiante quiere participar.

Como bien dice Chacón (2008), en cada juego didáctico se destacan 3 elementos importantes:

- El objetivo didáctico. Toda la importancia entre el juego y sus contenidos, el objetivo educativo que se quiere conseguir mediante los conocimientos y el modo de conducta que se tiene que fijar.
- Las acciones lúdicas. Estas acciones se encuentran presentes en todos los juegos y permiten diferenciar los juegos con los ejercicios didácticos. Permiten llevar a cabo un proceso de enseñanza más divertido y ameno.
- Las reglas del juego. Delimitan cómo hay que hacer las cosas y la manera en la que se tienen que rellenar, además sirve como un elemento organizativo del juego.

Teniendo en cuenta todo lo comentado y los avances tecnológicos que hay en nuestra sociedad, es importante que todos los docentes conozcan la importancia de los juegos dentro del ámbito escolar ya que, como profesionales de la educación, los juegos y la tecnología son dos materiales que se conjuntan perfectamente. En todos los centros escolares, los juegos/aplicaciones online están teniendo gran relevancia porque consiguen llamar la atención, llevando a cabo un aprendizaje personalizado y atractivo. También, con la incorporación de las tablets dentro del aula es imprescindible conocer diferentes metodologías para que el alumnado consiga realizar un aprendizaje significativo con un recurso TIC.

Las aulas están cambiando y nuestro alumnado lo hace con ellas, es importante que el docente sea capaz de hacer un uso correcto de estas herramientas y conozca las estrategias necesarias para favorecer así su enseñanza dentro del aula.

3.3. Importancia del juego en la enseñanza de la lengua extranjera inglesa.

Como se puede observar en la sociedad actual, la lengua extranjera inglesa está teniendo una importante trascendencia. Cada día son más las personas que controlan esta lengua y a medida que pasan los años, el inglés está más presente entre nosotros/as. Por ello, es de vital

importancia preparar al alumnado durante la etapa escolar para el adecuado conocimiento de este idioma, permitiendo que los estudiantes consigan tener un conocimiento amplio del inglés.

Uno de los problemas que hay en la educación actual sobre la enseñanza del inglés consiste en centrar la mayor parte del tiempo en la gramática, sin prestar atención al uso del idioma tanto hablado como entendido, es por ello por lo que el estudiantado cuando salen al mundo real no consigue hablar ni entender el inglés (Dorado Pérez et al, 2017).

Para el aprendizaje de una lengua extranjera, el inglés como hemos mencionado anteriormente y la lengua a la que nos vamos a referir, los juegos tienen gran relevancia puesto que, mediante la interacción y el entretenimiento, se consigue entender y dominar poco a poco esta nueva lengua. Con la práctica de los juegos, el alumnado aprende sin darse cuenta, como si se estuviera tratando de una lengua materna, debido a que esta se aprende con la interacción del día a día. En este caso, para el aprendizaje del inglés, los/as estudiantes se encontrarían más motivados, realizando una mayor interacción, tanto social como con imágenes, y llevando a cabo un aprendizaje memorable.

Como bien comenta Díaz Sandoval (2012), los juegos lingüísticos son una herramienta pedagógica que tiene gran relevancia para aprender una lengua extranjera, permite el desarrollo de la participación, la comunicación oral y escrita, además de ser capaces de combinar el aprendizaje con el entretenimiento y el disfrute del alumnado, incluso para ese más tímido o pasivo dentro el aula, que puede interactuar gracias a la motivación del juego.

Aprender inglés en educación primaria tiene como objetivos intentar comprender cómo ocurre el habla, jugar con ella, intentar producirla y reproducirla. El juego consiste ser una alternativa pedagógica para enseñar y aprender inglés, resulta ser un elemento de interacción, comunicación y desarrollo cognitivo donde el estudiantado aprende sin barreras ni inquietudes. Con estas actividades lúdicas el discente utiliza la lengua de diferentes formas; cantando, dibujando, jugando... permitiendo improvisar con el inglés y descubrirlo de manera autónoma (Alcedo y Chacón, 2011).

Aunque hemos señalado que el juego se centra en la diversión y distracción de los niños/as, no podemos dejar de lado las pautas necesarias para que sea un medio para utilizar en la enseñanza del inglés. En este caso, acorde a Vizco Gell y Reilly Herrera (2007), los juegos didácticos están sometidos a unas determinadas reglas y convenciones y es por ello por lo que dentro del aula no son una diversión ni una ruptura de las actividades diarias, sino que consiste en una metodología para desarrollar diferentes habilidades del idioma. Para poder hacer uso del

juego dentro del aula, es necesario que se encuentre correctamente delimitado por unas pautas donde sirva como método de enseñanza y no como mera distracción.

Por ello, para conseguir estas habilidades, se tienen que atender a las siguientes pautas:

- Ayudar a la presentación del nuevo idioma
- Ayudar a la práctica controlada del idioma.
- Ayudar a la comunicación guiada del idioma.
- Ayudar a los estudiantes a lograr sus propias conclusiones hacia cómo la lengua trabaja.

Estos juegos didácticos si se combinan con las nuevas tecnologías permiten una mayor concentración del alumno/a, incluyendo el beneficio de una motivación extra. Actualmente, la mayoría de los juegos que el docente tenga en mente se pueden realizar mediante recursos TIC, favoreciendo el desarrollo del estudiante, además de conseguir que este obtenga un mayor aprendizaje con la interacción en el ámbito tecnológico, desarrollando diferentes habilidades del lenguaje.

Las diferencias de ritmos de aprendizaje que pueden haber dentro de un aula también es un punto importante que también se puede trabajar con las nuevas tecnologías, pues en este caso, el uso de las TIC favorece esta enseñanza gracias a que cada alumno/a dispondrá de un dispositivo donde el estudiante va avanzando de manera individual.

Para la enseñanza de un idioma este apartado tiene relevancia ya que permite que aquel alumno/a que presenta dificultades en la adquisición de una nueva lengua, marque su propio ritmo de aprendizaje y pueda adquirir los conceptos atendiendo a sus necesidades. Cabe destacar que, con el uso de estos dispositivos, el estudiante obtiene los conocimientos por sí solos además de adquirir una pequeña autonomía personal, gracias a la propia experiencia de realizarlo con sus propias manos.

Hoy en día también están presentes diferentes aplicaciones móviles, y con estas, el alumnado solo necesita descargar la aplicación para poder empezar a trabajar los diferentes contenidos. En algunos casos, el docente prefiere trabajar mediante aplicaciones porque resulta ser una dinámica más rápida y llevadera, donde el alumno/a con tan solo entrar en la aplicación encuentra el diferente material didáctico preparado por el docente, pudiendo incorporar los juegos didácticos.

4. Herramientas para abordar la enseñanza por medio del juego.

Una vez dada a conocer la importancia del juego de manera general, y también en el ámbito educativo, vamos a observar diferentes herramientas online para llevar a cabo la enseñanza en educación primaria, centrándonos en la enseñanza de la lengua extranjera inglesa. Para ello, he seleccionado este tipo de herramientas lúdicas donde el docente puede llevar a cabo una práctica más dinámica, además de conseguir motivar al alumnado en el aprendizaje o adquisición de este idioma. Con estos pequeños juegos, el/la estudiante llevará a cabo un aprendizaje diferente, mediante la interacción constante, fomentando querer aprender esta lengua.

4.1. Aplicación Kahoot!

“Kahoot!” se fundó en 2012 por Morten Versvik, Johan Brand y Jamie Brooker que se unieron en un proyecto con la Universidad de Noruega de Tecnología y Ciencia, además de unirse con un profesor y un empresario. (Kahoot!, 2020)

Esta consiste en una plataforma online de aprendizaje basada en juegos utilizada en todo el mundo, donde puedes crear juegos y pruebas divertidas. Kahoot! es especialmente utilizada por los profesores y el alumnado. Podemos diferenciar tres versiones, una de ellas es una versión gratuita y las dos restantes son de pago e incluyen opciones extras. La versión gratuita te permite crear y organizar diferentes juegos con preguntas diversas, buscar actividades por asignaturas/cursos en esta plataforma ya creadas y asignar deberes. Las dos versiones de pago permiten además de lo mencionado anteriormente varias opciones diferenciadas entre las que podemos encontrar la organización de actividades en carpetas, la creación de carpetas con compañeros/as o conocer las estadísticas de las personas que realizan los juegos (de Mingo-López y Vidal-Meliá, 2019).

Como podemos encontrar en Kahoot! (2020) Para realizar un kahoot! puedes mezclar y combinar diferentes tipos de preguntas, estas preguntas son las siguientes:

- Prueba: pregunta de opción múltiple para cualquier tema.
- Verdadero/falso: simples preguntas de verdadero o falso.
- Imágenes como respuesta: se pueden agregar imágenes para dar como respuestas.

- Encuesta (requiere suscripción Pro o Premium): se busca recopilar comentarios con una pregunta de la encuesta
- Diapostiva (requiere suscripción Pro o Premium): se utilizan para brindar más contexto e información adicional.
- Rompecabezas (requiere suscripción Pro o Premium): se pide al estudiante que organice las respuestas de la manera correcta.
- Preguntas abiertas (requiere suscripción Pro o Premium): la finalidad consiste en que el alumnado escriba la respuesta adecuada, atendiendo a los conocimientos anteriormente dados.

Como podemos seguir observando en Kahoot! (2020), no solo puedes elegir el tipo de preguntas que quieres utilizar, también tienes la opción de elegir qué modo de juego prefieres llevar a cabo.

En primer lugar, puedes elegir el modo de “*organizas en vivo*”, donde de manera presencial, se lleva a cabo el juego todos al mismo tiempo y cada estudiante responde la pregunta en su dispositivo particular: móvil, tablets o ordenador portátil. En este juego se compite por conocer quien tiene la puntuación más elevada. Para este formato, los participantes deben introducir en su dispositivo electrónico el pin del juego además de su nombre de usuario antes de empezar. Este modo te permite realizarlo de manera individual o hacerlo mediante grupos, donde se crean grupos en el aula y se realiza el juego de manera grupal toda la clase.

En segundo lugar, podemos encontrar el modo de juego “desafío de ritmo estudiantil” donde el alumnado juega en clase o en sus casas. Este modo de juego es utilizado para el aprendizaje en casa puesto que las preguntas y respuestas te aparecen en el dispositivo y el discente puede llevarlo a cabo en su casa o en el lugar en el que se encuentre.

Como bien dice Sabandar, Richard y Effendy (2018), esta herramienta tiene 4 ventajas hacia los educadores.

- Es gratis, no tienes la necesidad de pagar para crear, jugar o compartir el material de kahoot!.
- La aplicación se adapta a los diferentes entornos de aprendizaje.
- Presenta una manera divertida de llevar a cabo el aprendizaje para el alumnado de hoy en día.

- El juego que se realiza en esta herramienta se puede hacer tanto individual como de manera grupal.

Teniendo en cuenta las ventajas que dicen estos autores, la que más llama la atención consiste en que es una plataforma gratuita, donde tan solo con crear una cuenta propia ya puedes comenzar a realizar tu juego. Otra de las ventajas que tiene kahoot! es lo sencillo que resulta crear tu propio juego, además de la posibilidad de incorporar fotos/videos o texto para realizar una pregunta, esto permite llamar la atención del alumnado permitiendo poder elaborar unas preguntas más entretenidas. La siguiente ventaja que resulta ser interesante para el profesorado recae en la posibilidad de descargar los resultados completos del juego, pudiendo observar el avance que va realizando cada uno/a.

Otra ventaja que me gustaría destacar y que no mencionan estos autores es la flexibilidad de la que dispone kahoot! puesto que, se puede realizar desde cualquier dispositivo electrónico y sin necesariamente tener la aplicación descargada o una cuenta, puesto que lo único que se precisa es entrar en la página, introducir el código del juego y añadir tu nombre de usuario para posteriormente, comenzar a jugar. Esta flexibilidad te permite poder tener la aplicación descargada en las tablets, o acudir a un aula de informática y realizarlo en los ordenadores.

Dentro de las desventajas que comentan estos autores podemos destacar la más importante y crucial en un centro escolar, que es la conexión a internet, tanto del profesorado que va a proyectar las preguntas como del alumnado que participa en el juego. Otro de los problemas que aparece recae en que algunas veces la aplicación se cierra debido a un internet inadecuado, si la conexión al internet es demasiado débil, la aplicación va mal y se puede cerrar. Como bien comentan estos autores y una de las desventajas más nombrada por los usuarios, es el límite de caracteres que hay en las preguntas, impidiendo introducir preguntas más amplias y complejas.

Teniendo todo esto en cuenta podemos señalar que en definitiva kahoot! resulta ser una aplicación adecuada donde el profesorado con la ayuda de los juegos, puede llevar a cabo una enseñanza lúdica para que el discente pueda aprender de una manera divertida y entretenida, haciendo uso de las TIC para aprender en un formato diferente y llamativo. Gracias a su facilidad de acceso para crear contenido así como la posibilidad de realizarse mediante diversos dispositivos, esta es una plataforma muy utilizada en todo el mundo, generando unos buenos resultados tanto por parte de los docentes como del estudiante.

4.2. Aplicación Educaplay.

ADR Formación es una plataforma online que permite la creación de actividades educativas multimedia. Esta plataforma en enero de 2010 lanza educaplay una web colaborativa donde se permitirá crear y compartir los recursos entorno a las TAC (tecnologías de aprendizaje y conocimiento) (ADR Formación, 2010).

Como podemos observar en LETO EKO (2017), educaplay es una web que permite a los usuarios registrados crear actividades educativas multimedia. Podemos encontrarlo en español, inglés y francés. Una vez el usuario esté registrado en la página, este puede crear y administrar las diferentes actividades multimedia, además el usuario puede llevar un seguimiento de las actividades y las evaluaciones. Dentro de la web podemos encontrar un catálogo de recursos educativos que se encuentran ya realizados, incluyendo poder crear un grupo, público o privado, donde poder competir en la resolución de las actividades.

Esta web se caracteriza por ser muy fácil de utilizar, resulta muy sencillo poder crear diferentes tipos de actividades con lo cual, no es una página donde te vas a encontrar muchos problemas. En muchas de estas actividades puedes subir imágenes, audio o incluso grabar un propio audio online.

En educaplay puedes encontrar diferentes tipos de actividades donde poder elegir aquella que te resulte más interesante. Como podemos ver en Create Play & Learn S.L. (2020) los tipos de actividades son los siguientes:

- Adivinanza: actividad donde tienes que conocer cuál es la palabra a partir de unas determinadas pistas.
- Crucigrama: pasatiempos que consiste en ir rellenando las casillas en blanco con una letra, la pista puede ser dada mediante una definición, imagen o sonido.
- Dictado: consiste en escribir adecuadamente el texto que se nos presenta.
- Completar: esta actividad consiste en ir completando con la palabra que falta en una frase o un determinado párrafo.
- Diálogo: consiste en leer y escuchar un diálogo entre dos o más personajes
- Ordenar letras: en este tipo de actividad tenemos que ordenar las letras que se nos presentan desordenadas para conseguir formar la palabra o frase correcta.
- Ordenar palabras: consiste en ordenar las palabras que se nos presentan desordenadas para formar la frase o el párrafo de la manera correcta.

- Relacionar: tenemos que organizar la serie de palabras para clasificarlas correctamente.
- Relacionar columnas: consiste en relacionar los elementos que podemos observar en dos columnas.
- Relacionar mosaico: consiste en relacionar parejas con dos mosaicos.
- Mapa interactivo: se trata de incorporar sobre una imagen diferentes puntos que hay que identificar con su nombre.
- Presentación: con este tipo de actividad podemos recopilar la información y los contenidos que se han abordado de una manera más atractiva para el alumnado, así como de una manera organizada.
- Ruleta de palabras: se trata de ir adivinando una palabra por cada letra que hay en el abecedario con la ayuda de una pequeña pista.
- Sopa de letras: consiste en encontrar un determinado número de palabras enlazando unas determinadas letras.
- Test: se trata de contestar una serie de preguntas encadenadas de manera secuencial.
- Video Quiz: con esta actividad podemos realizar un video educativo donde se le puede ir añadiendo preguntas sobre el video.

Esta web colaborativa es de gran utilidad para los docentes gracias a las siguientes ventajas que proporciona esta herramienta:

- Permite al docente desarrollar la imaginación y creatividad para incorporar un contenido mediante un juego.
- Ayuda a trabajar de diferentes maneras los contenidos dentro del aula, desarrollando diferentes habilidades en el alumnado de abstracción de la información.
- Ofrece una gran variedad de diseños de juego que ayudan de una forma más personalizada a atender las características de la propia clase.

Como cualquier herramienta educativa, podemos observar una serie de ventajas y desventajas que debemos tener en cuenta para poder utilizarlo.

Para hablar sobre las ventajas de educaplay, la primera que es de gran utilidad recae en el amplio abanico del que disponemos sobre los diferentes tipos de actividades que podemos llevar a cabo. Otra ventaja que se debe mencionar consiste en la sencillez a la hora de crear los materiales didácticos permitiendo que cualquier tipo de persona pueda elaborar sus propios

juegos. A la hora de elaborar las preguntas, podemos escoger entre imágenes o archivos de audios, permitiendo llevar a cabo actividades más atractivas. Finalmente, el hecho de poder poner la página en inglés, francés o español hace que este recurso sea interesante para llevar a cabo el aprendizaje de estos 3 idiomas.

En cuanto a las desventajas que podemos encontrar de educaplay, es importante mencionar que se requiere una conexión a internet para poder crear y completar las diferentes actividades. Al igual que veíamos como una ventaja el hecho de poder tener muchos tipos de actividades, hay que mencionar que algunas de estas tienen limitaciones que te impiden realizarlas de la manera correcta, teniendo que hacerlo en base al modelo que te plantean.

En definitiva, educaplay es una herramienta pedagógica adecuada para el docente donde te permite crear actividades lúdicas atractivas. Además, la gran variedad de actividades te permite trabajar un mismo contenido de diversas maneras por lo que, para la enseñanza de un nuevo idioma es favorable, donde el alumnado en diferentes juegos va aprendiendo a utilizar el vocabulario que se está trabajando. Al igual que kahoot!, al ser herramientas gratuitas permite que todo el mundo pueda hacer uso de ellas.

4.3. Aplicación Tinycards.

En 2016 se crea la aplicación Tinycards, un juego de memoria creado por Luis Von Ahn y el equipo creador de Duolingo, donde se pretende que los niños/as y adultos/as mejoren la memoria, así como conocer temas de cultura general (García, 2018).

Como podemos encontrar en su página oficial (2020), Tinycards es una aplicación que, mediante fichas, quiere mejorar la memorización de cualquier cosa, ayudándose de lecciones cortas para dominar cualquier tipo de materia. De manera automática, te va recordando el contenido que aprendiste para repararlo y que no lo olvides, introduciendo esas tarjetas que ya has ido estudiando con antelación. Como bien dice López (2017), esta aplicación ofrece todos los ingredientes necesarios para utilizar las tarjetas de memoria en una versión digital. En Tinycards es muy sencillo crear el material puesto que puedes introducir una imagen, texto y compartirlo con otros usuarios. Si vamos siguiendo los contenidos según nos aparecen, en primer lugar, veremos las fichas para facilitar la familiarización de los contenidos y posteriormente, se nos harán preguntas entre varias opciones donde tenemos que marcar aquella que es la correcta, para intentar reconocer el vocabulario aprendido.

Cabe destacar que esta aplicación surge a raíz de Duolingo, conocida por ser una plataforma de aprendizaje de idiomas gratis, una forma de aprender un idioma en línea. En Duolingo ya se tiene experiencia en facilitar el aprendizaje de los idiomas mediante actividades lúdicas.

“Esta App gratuita utiliza un sistema de repetición espaciada y otras técnicas inteligentes de aprendizaje para ayudar a todos a recordar nuevos conceptos, a través de tarjetas educativas” (García, 2018). Dentro de esta aplicación se puede llevar a cabo la elaboración de tarjetas, donde resumes el contenido para estudiarlo de una manera más clara, llevando a cabo un aprendizaje más entretenido y dinámico. Como bien explica López (2017), podemos buscar colecciones de fichas o unidades, además de crear nuestras propias tarjetas o unidades. Para la creación de estas fichas es muy simple, tenemos a nuestra disposición dos caras, por una cara, el frente, podemos incorporar una ilustración o imagen y al pulsar encima se girará y encontraremos el revés, donde observaremos el contenido que deseemos introducir. Para poder crear nuestras propias lecciones es necesario crearse una cuenta o entrar con la cuenta de Duolingo, este registro de cuenta es totalmente gratuito.

Esta aplicación es recomendable para el profesorado que imparte algún tipo de idioma y en ella podemos observar las siguientes ventajas:

- El docente puede introducir las palabras claves de cada temario con un contenido entretenido, rápido y simple.
- Con la ayuda de las TIC, el alumnado puede disponer del nuevo vocabulario de cada tema y practicarlo a diario.
- Esta aplicación te permite llevar al ámbito tecnológico el método de aprendizaje a través de las tarjetas, muy utilizado en infantil y primer nivel de primaria.

Para analizar correctamente esta aplicación, es necesario conocer las ventajas y desventajas que podemos encontrarnos en ella.

Abordando el apartado de las ventajas, es importante saber que es una aplicación gratuita donde se puede encontrar material ya realizado, así mismo, puedes crear tu propio material de una manera muy sencilla. Como siguiente ventaja señalar que podemos aprender cualquier tipo de idioma y de contenido, debido a que nos vamos a encontrar con tarjetas donde incorporaremos la información que nos resulte más interesante, desde vocabulario hasta las partes de cuerpo humano o los lugares de un determinado país. Además, el vocabulario nuevo

que aprendes, la aplicación de manera automática la va incorporando a lo largo de los días, es por ello por lo que los contenidos los vas a seguir repitiendo, evitando de esta manera olvidarse de todo lo que vas adquiriendo.

Una vez hemos visto las ventajas, es momento de conocer las desventajas con las que cuenta esta aplicación. En primer lugar, tenemos que decir que esta aplicación solo te permite crear tarjetas, por lo que, para los niveles inferiores, infantil y primer nivel de primaria, es adecuada, pero a partir del segundo nivel, la aplicación se reduce a introducir nuevos términos, siendo una aplicación muy sencilla. Como siguiente desventaja, creo que, al disponer de recursos digitales, la aplicación debe permitir incorporar videos o audios, abriendo nuevas posibilidades a introducir estas tarjetas en el formato digital.

En definitiva, esta herramienta me parece interesante para llevarla al aula puesto que, para la introducción de los temas, el alumnado puede conocer las palabras nuevas además de ir repasando las que ya se han dado. También, el hecho de poder descargar la aplicación en un dispositivo o abrirlo desde un ordenador, permite disponer de varias formas para trabajar con esta aplicación y no te limita el modo de utilizarlo en el aula. Finalmente, los/as estudiantes también puede encontrar tarjetas ya creadas donde puede aumentar los conocimientos.

5. Propuesta didáctica de actuación.

Una vez hemos observado y conocido los juegos mencionados anteriormente, pasaremos a abordar una propuesta didáctica con ellos. Esta propuesta didáctica la voy a realizar bajo mi criterio personal, para ello, comenzaré hablando sobre los juegos que voy a utilizar para la enseñanza del inglés y posteriormente, la posibilidad de secuenciarlos entre sí dentro del aula. Esta propuesta es adecuada para llevarla a cabo en cualquier nivel de primaria, teniendo que adaptar el tema dependiendo del curso al que va destinado.

5.1. Juegos que llevaría a cabo en el aula.

- **Kahoot!**

En primer lugar, voy a hablar sobre la plataforma de kahoot!, herramienta fundamental que se debe trabajar en todos los cursos de educación primaria y más concretamente en la enseñanza de la lengua extranjera inglesa.

En el tercer año de Maestro en Educación Primaria, en la asignatura de TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación) es cuando comencé a trabajar y utilizar la aplicación de “kahoot” con más detenimiento. Anteriormente, conocía la herramienta, pero no había comenzado a trabajar en ella y, por lo tanto, desconocía todas las posibilidades que tenía, así como las ventajas de llevarla a cabo dentro de un aula.

Luego de utilizarla varias veces he podido comprobar que esta plataforma cuenta con muchas ventajas y virtudes para poder desarrollar este juego en la asignatura de inglés, donde el alumnado a medida que va desarrollando el juego, va adquiriendo conocimientos que posteriormente, podrá utilizar en la vida cotidiana. Es por ello por lo que las ventajas que quiero resaltar sobre la utilización de kahoot! en inglés son las siguientes:

- El discente se encuentra atento para leer y entender las preguntas e intentar responderlas de la manera correcta en el menor tiempo posible, puesto que, si consigue hacerlo en un tiempo reducido, obtienen una mayor puntuación.
- Fomenta la comprensión lectora en inglés y aumenta la capacidad visual. Para poder contestar correctamente, deben leer u observar con detalle las imágenes/videos que se presentan.
- Se puede llevar a cabo un seguimiento personal sobre los contenidos del tema, observando si el discente ha entendido los conceptos y la nueva información, pudiendo avanzar con el tema o repasar contenidos que no han quedado claros y producen confusión.
- Permite utilizarse de manera grupal, fomentando el trabajo cooperativo teniendo que tomar decisiones grupales, generando la comunicación y dando oportunidad al aprendizaje cooperativo.
- Gracias a la competitividad del juego y la dinámica que este tiene, el alumnado aprende sin darse cuenta, buscando conseguir la máxima puntuación. Para ello, se deben de tener los conceptos claros y saber que significa cada una de las palabras.
- Se trabaja mediante el aprendizaje visual y mecánico, puesto que el/la alumno/a tiene que tomar la decisión de cuál es la respuesta correcta, analizando las imágenes con la escritura adecuada.
- Se puede realizar un feedback interactivo luego de cada pregunta, permitiendo desarrollar pequeños debates sobre las opciones que han ido respondiendo. Este

feedback puede ser tanto del alumnado entre sí como que es posible contar con la interacción del docente.

Kahoot! es una herramienta esencial dentro del aula, donde el estudiantado se encuentra comprometido con este juego, también, los resultados que ofrece son satisfactorios, dándole la opción de aprender de una manera lúdica. De la misma manera, se observa que el aprendiz obtiene los conocimientos de dos formas, en primer lugar, si consigue acertar la pregunta, significa que entiende lo que ha respondido y le permite ganar más puntos, o si falla la pregunta, la respuesta correcta se le queda grabada y la recordará porque esa pregunta le hizo perder puntos.

Considero esta aplicación una herramienta adecuada para la enseñanza de la lengua extranjera inglesa donde se le permite al alumnado asociar los elementos visuales, como son las imágenes y los videos, con los elementos que necesitan una lectura con atención. En este caso, las imágenes/videos son muy llamativos, ya que el estudiante tiene que leer y luego observar la imagen para poder responder o buscar la relación que hay entre estos.

Dentro del aula, propongo utilizar kahoot! como un juego de evaluación, donde a medida que se va desarrollando el juego, el docente puede observar los conocimientos que se han ido adquiriendo. De esta manera, el juego se utilizaría luego de observar unos determinados contenidos, pudiendo desarrollar el kahoot! en base a los nuevos conocimientos adquiridos y posteriormente, observar el progreso. También, dependiendo del tema, se puede utilizar como herramienta para observar los conocimientos previos y posteriormente, ver las mejoras que ha llevado durante un determinado proceso de aprendizaje. En este caso, al estar trabajando con un nuevo idioma, se utiliza para los temas que el alumnado ya ha ido viendo anteriormente, durante las distintas etapas de la educación, pudiendo conocer los elementos que son más recordados.

- **Educaplay**

A continuación, voy a seguir hablando de los juegos que utilizaría en el aula, en este caso educaplay, una herramienta interactiva donde se pueden llevar a cabo una gran variedad de juegos.

Durante la mención de inglés en el 4º curso de Maestro en Educación Primaria, he empezado a conocer este material educativo donde puedes crear diferentes tipos de juegos. En un primer momento, pensé que no había trabajado con este material, aunque luego de utilizarlo

en la mención, si pude observar que había visto este tipo de juegos en diferentes asignaturas o cursos realizados con anterioridad.

Cuando ya he podido conocer la herramienta más a fondo, luego de trabajarla para dicha mención, he observado que, para el desarrollo de los conocimientos de inglés dentro de un aula, tiene grandes beneficios, gracias a la variedad de juegos de los que puede disponer el usuario. Como sostengo en el marco teórico de este TFG, en la etapa de educación primaria, el alumnado aprende mejor con juegos y actividades lúdicas, es por ello por lo que educaplay es la herramienta adecuada donde el docente puede desarrollar diferentes actividades de inglés para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación, voy a comentar las ventajas que observo si utilizamos educaplay para la asignatura de lengua extranjera inglesa en el rango de educación primaria.

- Con esta herramienta el docente tiene a su disposición diferentes estilos de juegos, combinándolos entre sí para llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje entretenido y eficaz.
- Aprovechando la variedad de juegos, se fomenta que el alumnado deba dominar y entender el idioma para poder realizarlos correctamente los juegos, porque en algunos casos serán adivinanzas y tienen que conocer la palabra o reconocer una imagen, pero en otros, el/la alumno/a tiene que relacionar la información de dos columnas u ordenar letras/palabras.
- La facilidad de la que dispone esta herramienta para crear contenidos hace posible que cualquier docente (independientemente del conocimiento sobre tecnología que pueda tener), sea capaz de crear juegos en la lengua inglesa, atendiendo a los diferentes temas que se van abordando.
- Repetir los nuevos conocimientos es una mecánica adecuada para el aprendizaje del inglés, por ello, esta herramienta te ofrece un amplio abanico para reiterar este nuevo aprendizaje de diversas maneras, permitiendo incorporar los contenidos de formas totalmente diferentes, haciendo que el/la alumno/a aprenda mientras se entretiene.
- La motivación que presenta cada juego hace que el alumnado sienta curiosidad por el inglés, esto se debe a que el niño/a relaciona el inglés con métodos de aprendizaje entretenidos.

Gran parte del alumnado encuentra las clases de inglés aburridas porque siempre son las mismas actividades para trabajar los mismos contenidos. Con educaplay, la organización de la

clase puede dar un giro puesto que, para realizar la práctica del nuevo vocabulario, así como de la nueva gramática, se pueden realizar diferentes juegos donde hay que fijarse para poder realizarlos de la manera adecuada. Con esta variedad de juegos, el niño/a también obtendrá una motivación extra por querer aprender este idioma porque asocia la práctica del inglés como un elemento entretenido y divertido.

Con la intención de poder utilizar esta herramienta dentro del aula, se pueden destacar dos maneras que resultan bastante atractivas, tanto para el docente como para el alumnado, además de producir beneficios en el ámbito educativo. En primer lugar, educaplay sirve para la realización de actividades/juegos donde el/la alumno/a utiliza el vocabulario y la gramática reiteradamente, llevando a cabo una enseñanza entretenida pero repetitiva, para conseguir que adopte las mecánicas del idioma. En segundo lugar, educaplay también sirve para incorporar los nuevos contenidos y vocabulario, ya que esta herramienta cuenta con juegos aptos para explicar un nuevo temario y que, mediante un proceso autónomo de aprendizaje, comprenda los elementos nuevos que se incorporan. Esta forma es conveniente llevarla a cabo en 4º, 5º o 6º de primaria gracias a que el alumnado tiene una mayor capacidad de abstracción de la información, permitiéndole ser capaz de llevar a cabo un aprendizaje autónomo, guiado y supervisado por el docente mediante los juegos proporcionados con esta herramienta.

- **Tinycards**

Finalmente, hablaré de esta herramienta más básica que las comentadas anteriormente, pero de igual importancia dentro del aula y con una gran utilidad para la enseñanza de la lengua extranjera inglesa.

Gracias al Grupo de Investigación e Innovación, Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías de la Universidad de La Laguna, conocido como EDULLAB, pude conocer la aplicación de “Tinycards”, que surge a raíz de Duolingo y que, está diseñada para las primeras etapas de la educación.

Luego de haber trabajado con esta herramienta, pude observar los beneficios con los que cuenta esta aplicación para la enseñanza de inglés en la etapa de educación primaria. Personalmente, observo esta aplicación adecuada para comenzar a manipular el nuevo vocabulario dentro del aula, permitiendo que el alumnado pueda interactuar con este, además de repasar el vocabulario aprendido en las anteriores unidades. De esta manera, a la hora de

comenzar con el temario, el alumno/a ya ha visto y conoce las nuevas palabras con las que van a ir trabajando.

A continuación, voy a abordar las ventajas que desde mi punto de vista se pueden obtener si utilizamos esta aplicación en el aula de inglés.

- Tanto el docente como el alumnado conoce esta forma de aprender vocabulario, el conocido juego de memoria mediante tarjetas, por lo que llama la atención que sea de manera digital y resulte más entretenido.
- Gracias a la flexibilidad de la que dispone esta aplicación, el docente puede incorporar en la primera cara, cualquier imagen que crea adecuada, y en la segunda, el texto correspondiente para identificar la primera cara. El docente puede adecuar las imágenes al entorno cotidiano y llevar a cabo un aprendizaje más significativo.
- El alumnado es capaz de llevar a cabo el proceso de aprendizaje de manera autónoma, debido a que él es el encargado de ir descubriendo las diferentes tarjetas y practicar con ellas. Posteriormente, este vocabulario irá apareciendo para ir repasándolo y evitar que se olvide los conocimientos aprendidos.
- Al trabajar con el vocabulario que el docente vea necesario, esta aplicación se puede adaptar tanto para niveles inferiores como superiores.

Con esta herramienta, las clases de inglés pueden tener un comienzo diferente, intercalando los contenidos introductorios de cada tema (vídeos, canciones o cuentos), con esta aplicación. Además, también se puede utilizar como un material didáctico donde se puede observar toda la información nueva que se ha visto en el video, cuento o canción del comienzo del tema.

Para hacer un adecuado uso de esta aplicación en el aula, podemos diferenciar dos maneras para llevarlo a cabo, atendiendo a la diferencia de edad.

La primera tiene que ver con el primer nivel de educación primaria, donde se puede introducir Tinycards como una aplicación para que el alumnado relacione la palabra con su significado, de esta manera, el alumno/a puede ir realizando un aprendizaje manipulativo de los conceptos. Cada uno de forma individual, en su dispositivo, va aprendiendo el nuevo vocabulario en inglés que va apareciendo en cada tarjeta.

La segunda manera que se puede utilizar en el aula tiene que ver con el segundo y tercer nivel de primaria, donde esta aplicación tiene su relevancia utilizándola luego de introducir el

tema (con una canción, un video o lo que proceda), permitiendo que el discente observe la nueva información y pueda diferenciar su significado que posteriormente, va a ir utilizándolo a lo largo de las diferentes sesiones que pueda durar el tema.

5.2. Juegos en secuencia

Luego de abordar los juegos que emplearía dentro de un aula, me gustaría comentar a continuación el hecho de poder utilizarlos de una manera secuenciada. De este modo te permite utilizar estos juegos en la clase con una determinada organización y teniendo claro dónde y para que va a servirte este material.

Para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, en primer lugar, utilizaría la aplicación de “Tinycards”. Creo que esta herramienta es la adecuada a la hora de empezar un tema. Dentro del aula, comenzaría la clase introduciendo el tema mediante un video o un cuento donde, con la ayuda de elementos visuales, el niño/a pueda observar el temario que vamos a comenzar a abordar. Posteriormente, se llevaría a cabo una pequeña puesta en común sobre el video o el elemento que se ha visualizado, intentando y animando para que sea el alumnado quien consiga extraer las primeras conclusiones. De esta manera, el niño/a mediante elementos visuales ha ido relacionando las imágenes con su palabra correspondiente en inglés y con la pronunciación que esta tiene. Luego de llevar a cabo la introducción, es el momento de hacer uso de esta aplicación, permitiendo conocer cuáles son cada uno de los elementos nuevos que se van a abordar a lo largo de los próximos días. En este caso, Tinycards es la herramienta adecuada donde se puede relacionar la tecnología con la enseñanza del inglés, siendo posible llevar a cabo un aprendizaje entretenido y eficaz. El alumnado va seleccionando las diferentes unidades que han sido creadas por el docente y posteriormente, empiezan a visualizar y aprender los nuevos conocimientos, cada uno de manera autónoma y al ritmo que necesite. *(Anexo 1)*

Una vez utilizada esta aplicación y después de ponernos en situación con el tema, es el turno de “educaplay”, herramienta la cual vamos a utilizar para practicar el inglés con diferentes tipos de juegos. A medida que se va llevando a cabo la explicación de los diferentes contenidos, es el momento de que el/la alumno/a practique de manera autónoma, para ello, mediante esta plataforma el docente es capaz de preparar diferentes juegos para que se realicen en inglés. Actividades como crucigramas, adivinanzas, ordenar letras y relacionar columnas entre otras son de las más utilizadas por el docente dentro del aula *(Anexo 2)*. Como bien he comentado en

los puntos anteriores, educaplay cuenta con una gran variedad de juegos, permitiendo que el alumnado practique el mismo tema, pero de diferentes maneras y evitando tener una monotonía en el aprendizaje. El docente creará diferentes tipos de juegos en relación con el tema que se está abordando y posteriormente, el alumnado va desarrollando estos juegos, haciendo uso del nuevo vocabulario y observando las diferentes estructuras gramaticales que hay que utilizar en este tema. Para el aprendizaje de la lengua extranjera inglesa, el mejor mecanismo consiste en que el propio discente lleve a cabo su aprendizaje, ya que utilizando el idioma es la mejor manera de aprender inglés.

Además de las canciones, cuentos o trucos de magia que se pueden elaborar con el alumnado de primaria, el docente puede introducir la tecnología con la ayuda de educaplay, teniendo que crear el contenido para que posteriormente, sea este quien lleve a cabo la práctica. Gracias a esta herramienta, los estudiantes se encontrarán motivados aprendiendo inglés, llevando a cabo diferentes tipos de juegos donde, de manera involuntaria se va creando un conocimiento estable, para el manejo de este idioma.

Una vez se han repasado todos los contenidos y se han abordado todas las cuestiones del temario, es hora de llevar a cabo una evaluación donde se pueda observar el trabajo que ha ido realizando el alumnado, así como de conocer si se ha entendido el nuevo vocabulario. Para ello, el docente hará uso de la herramienta kahoot! donde realizará un cuestionario a modo de evaluación. Para la creación de dicho cuestionario/evaluación, el docente tendrá que ir seleccionando cómo va a formular las cuestiones (utilizando respuesta múltiple o verdadero/falso). De esta misma manera, tiene que elegir una imagen o video que sirva de ayuda para responder la pregunta (*Anexo 3*). Una vez el docente realice este cuestionario dentro de la plataforma Kahoot!, lo proyectará en la clase para que el alumnado introduzca la clave y acceda al juego donde posteriormente, realizará el mismo de manera conjunta dentro del aula, pudiendo observar la puntuación que va obteniendo cada uno de los participantes. Entre pregunta y pregunta se va realizando un Feedback haciendo hincapié en por qué las otras preguntas no pueden ser la correcta. De esta manera, hay un aprendizaje significativo y no de memoria.

Una vez finalizado este kahoot!, el docente puede observar los aciertos y errores en esta plataforma, permitiendo llevar un control de los aciertos y los fallos de manera grupal e individual. El alumnado con este tipo de evaluación se encontrará más motivado y participativo puesto que quieren realizarlo correctamente para ir consiguiendo cada vez más puntos conforme pasen las preguntas de este juego, donde no solo es acertar para conseguir puntos, sino que, de

manera conjunta, se van explicando cada una de las preguntas y se solventan las posibles dudas que vayan surgiendo.

Esta manera de secuenciar las herramientas me parece tanto entretenida, efectiva y útil para el alumnado como para el docente, utilizando la clase como un lugar de aprendizaje mediante el juego y la tecnología, dando oportunidad a las nuevas herramientas que podemos encontrar en internet, así como de realizar una nueva propuesta de enseñanza-aprendizaje.

6. Valoraciones sobre la propuesta didáctica.

Una vez expuesta y dada a conocer cuál es la propuesta didáctica que sugiero para implementar dentro de cualquier aula de inglés, realizo la siguiente valoración sobre la importancia que tiene dicha proposición en el ámbito de la educación primaria.

Con esta manera de abordar los diferentes temarios en la lengua inglesa, se consigue que el ambiente del aula vaya pasando por diferentes etapas, haciendo uso de las nuevas tecnologías, permitiendo el juego como un elemento didáctico, atribuyendo el autoaprendizaje del niño/a y teniendo al docente como un apoyo y referente dentro del aula. De esta manera, la enseñanza-aprendizaje del inglés se realiza como si de un idioma materno se tratase, van aprendiendo a medida que se van realizando los diferentes juegos y actividades. El alumnado se encuentra motivado y con ganas de aprender inglés, evitando realizar las mismas actividades de gramática, listening y writing que se reiteran en todos los cursos una y otra vez, lo que origina que el discente a medida que avanza de curso se va desmotivando al seguir realizando la misma dinámica durante toda su vida académica.

Otro aspecto clave de esta propuesta recae en la variedad de herramientas, ya que con la ayuda de Tinycards, educaplay y kahoot!, el desarrollo de las sesiones en la clase genera un mayor interés. Además, hay que tener en cuenta que todas estas herramientas se realizan de manera online, donde el alumnado puede llevarlo a cabo desde lugares diferentes, incluido diferentes dispositivos electrónicos. Esta medida permite en sí misma la igualdad de oportunidades para aquellos/as alumnos/as que se encuentran enfermos/as o que, por cualquier otro motivo, no pueden acudir al aula, así como para los centros que disponen de tablets y ordenadores, y los niños/as tienen que utilizar estos diferentes dispositivos dentro de una misma clase.

De la misma manera que puede ser una ventaja que se realice de manera online, también puede ser un inconveniente, ya que puede ocurrir que el centro se quede sin internet ese día o tenga problemas. En este caso, las actividades se pueden realizar de manera manual ya que todos estos juegos que ha creado el docente mediante las diferentes aplicaciones tienen relación con los contenidos del tema, por lo que se llevaría a cabo en formato papel o de manera oral, dependiendo de lo adelantado que tengamos dicho temario.

Finalmente, esta propuesta es apta para cualquier colectivo de docentes y alumnos, donde las aplicaciones y materiales mencionados se pueden utilizar de manera gratuita. Otro aspecto relevante recae en que los conocimientos tecnológicos no tienen que ser muy elevados, cualquier persona puede crear estos contenidos, teniendo en cuenta los conocimientos en la sociedad del siglo XXI, cualquier persona es capaz de manejar estos dispositivos electrónicos y les resultará más llamativo realizar una enseñanza-aprendizaje de esta manera.

7. Conclusiones.

El juego es un aspecto importante en la etapa de educación primaria que poco a poco se está olvidando, cuando podemos utilizarlo para aprovechar y desarrollar una mejor enseñanza. Con la sociedad actual, que se encuentra inmersa en la tecnología, es llamativo proponer una enseñanza-aprendizaje basada en los juegos mediante TIC. Así mismo, la enseñanza de la lengua extranjera inglesa cada día cobra mayor importancia, conviviendo diariamente con personas que hacen uso de esta lengua y por ello, es necesario dominarla en la sociedad. Hay que preparar al alumnado desde la educación temprana, motivándolos e incentivándolos para el aprendizaje, y evitando que asocien el inglés como un idioma aburrido que año tras año se aprende de la misma manera.

Como hemos podido observar, hay diferentes herramientas que ayudan a realizar materiales didácticos donde se puede aprender de una manera diferente y entretenida. Cualquier docente está capacitado para poder realizar unas clases donde el alumnado se encuentre con ganas de aprender, el problema recae en intentar cambiar la metodología que se ha ido usando a lo largo de los años y acomodarse a un libro donde tienes todas las actividades listas para llevarlas a cabo. Debido a esto, la asignatura de lengua extranjera inglesa sale perjudicada porque, según van pasando los cursos, se siguen llevando a cabo las mismas actividades,

consiguiendo que, a lo largo de los años, no sean capaces de hablar y entender el idioma de manera generalizada.

Para poder cambiar esta situación tenemos que utilizar nuestra propia creatividad para realizar unas clases productivas donde el alumnado sea capaz de hablar y utilizar el idioma constantemente. La tecnología y los juegos se encuentran presentes en el día a día de la sociedad del siglo XXI y es por ello por lo que debemos incorporarlos en el ámbito educativo para aprovechar el interés del alumnado y utilizarlo para el aprendizaje de nuevos conocimientos.

El problema de la enseñanza-aprendizaje del inglés no son los niños/as, es la forma en la que se enseña, es momento de cambiarla.

8. Referencias bibliográficas:

- ADR Formación (4 de enero de 2010). ADR Formación crea educaplay. [Mensaje en un blog]. Recuperado de https://www.adrformacion.com/blog/adr_formacion_crea_educaplay.html
- Alcedo, Y. y Chacón, C. (2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4277/427739445011>
- Aranda, D. (2015). Jugar juego. En Aranda Juárez (ed.), *Game & play: diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*. (11-37). Barcelona: editorial UOC
- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?. *Nueva aula abierta*, 16, 1-8. Recuperado de [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/37885767/juego.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEl Juego Didactico como estrategia de en.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=ASIATUSB6BAJS5JAWH7%2F20200407%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20200407T113151Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEJLL%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2FwEaCXVzLWVhc3QtMSJGMEQCICUMSdY8iTYt%2Bp3hq2bSOckMo%2FMbBHPP8Q%2FQV8Ghe7bvAiBEjaZ%2F7QIWilBQSTB6JHRtKphZcMNH6QRfFYichmnWGSq9Awi7%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F8BEAAaDDIIMDMxODgxMTIwMCIM2vKCUhHrCR1M%2BvyPKpEDOrZigkCty6fB5MxGxB6pbCG9bdxzt98w2hVNqjyRg2mPIWqmy8wYs05d94O3WJgS1xjH%2FbPf9bcK5zbwOVphvNjI1FFI3Opho7ZmltcW3mjs%2FjqBxenpT1wa2%2Fjb8XQkbL%2BtGEfka0yINx0ecAhYnNJj6dfjSYWerP%2BGRCpZURg0uUyPtJmEFNG2ecprYYxbk6FnAqMK7EfuSQ114MGw%2F189b5Jis2egOHHIsaPR9lfVkeF9FZFoVYiIo59fuyIvuupJdylM7MDxJpkOCpXC5smqwL4Mk6zdvtAnxjhgAMi96z0DGEq3G%2BmPWLJA6VJ58O06Bf7kzxbFm3qzubKtD8CKvi2CcVMgnQ3JT0KIItbuR3f9KBFQXhVdii2kCk7J7uu1kYDtTBW6j2Z9g2pbu7n27FB8QNok3uQMIqvko33HgeVbS05mtCHOQUSAi%2FMYyxubdVHc8%2BE77mMhhktffrEMRUzHsUVgerQSzverV0eJiEGeKi9%2FehrsBbN2sIxdLhI50Qp5h6f%2Fom8axVW%2FDZqowjZ2x9AU67AEM1t17vvN2EkXEwwpLICDOV4](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/37885767/juego.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEl+Juego+Didactico+como+estrategia+de+en.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=ASIATUSB6BAJS5JAWH7%2F20200407%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20200407T113151Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEJLL%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2FwEaCXVzLWVhc3QtMSJGMEQCICUMSdY8iTYt%2Bp3hq2bSOckMo%2FMbBHPP8Q%2FQV8Ghe7bvAiBEjaZ%2F7QIWilBQSTB6JHRtKphZcMNH6QRfFYichmnWGSq9Awi7%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F8BEAAaDDIIMDMxODgxMTIwMCIM2vKCUhHrCR1M%2BvyPKpEDOrZigkCty6fB5MxGxB6pbCG9bdxzt98w2hVNqjyRg2mPIWqmy8wYs05d94O3WJgS1xjH%2FbPf9bcK5zbwOVphvNjI1FFI3Opho7ZmltcW3mjs%2FjqBxenpT1wa2%2Fjb8XQkbL%2BtGEfka0yINx0ecAhYnNJj6dfjSYWerP%2BGRCpZURg0uUyPtJmEFNG2ecprYYxbk6FnAqMK7EfuSQ114MGw%2F189b5Jis2egOHHIsaPR9lfVkeF9FZFoVYiIo59fuyIvuupJdylM7MDxJpkOCpXC5smqwL4Mk6zdvtAnxjhgAMi96z0DGEq3G%2BmPWLJA6VJ58O06Bf7kzxbFm3qzubKtD8CKvi2CcVMgnQ3JT0KIItbuR3f9KBFQXhVdii2kCk7J7uu1kYDtTBW6j2Z9g2pbu7n27FB8QNok3uQMIqvko33HgeVbS05mtCHOQUSAi%2FMYyxubdVHc8%2BE77mMhhktffrEMRUzHsUVgerQSzverV0eJiEGeKi9%2FehrsBbN2sIxdLhI50Qp5h6f%2Fom8axVW%2FDZqowjZ2x9AU67AEM1t17vvN2EkXEwwpLICDOV4)

[8QyudoIFaUf0ye33qhdhltahB%2B2Nf7i0IVTykiuu9I02nO37LHkSyzfhcLo3hIM6dP8%2BBrfpJ9GuHJBGrUkehTw8wSivjr732lCzDQM1fDu%2BHyPJGU1ZBFgwRxhkBT7bGffERZO7eGJNg5O17U%2FnFOhleadc%2B4m1s0IFaPtVnyi1MeDHFA0dx6N5YgvEQPTJPfkELjqxWtPzmNn6GMxvrNLkbVTM5r0j%2BN9rJb4F5IFX6Aa21O95EcUQDXWPTsIm6iyaFQ9zjgM5DMp%2BzBIC1p5dS5JIFlzonuEw%3D%3D&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=62f607b3cf3aa36171c2cf5d7e8e488d8e7a157ff6cd4263117e5d0d601a3488](https://kahoot.it/join/8QyudoIFaUf0ye33qhdhltahB%2B2Nf7i0IVTykiuu9I02nO37LHkSyzfhcLo3hIM6dP8%2BBrfpJ9GuHJBGrUkehTw8wSivjr732lCzDQM1fDu%2BHyPJGU1ZBFgwRxhkBT7bGffERZO7eGJNg5O17U%2FnFOhleadc%2B4m1s0IFaPtVnyi1MeDHFA0dx6N5YgvEQPTJPfkELjqxWtPzmNn6GMxvrNLkbVTM5r0j%2BN9rJb4F5IFX6Aa21O95EcUQDXWPTsIm6iyaFQ9zjgM5DMp%2BzBIC1p5dS5JIFlzonuEw%3D%3D&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=62f607b3cf3aa36171c2cf5d7e8e488d8e7a157ff6cd4263117e5d0d601a3488)

- Clara Sabandar, G. N., Richard Supit, N. y Effendy Suryana, H.T. (2018). Kahoot!: Bring the fun into the classroom!. *Indonesian Journal of Informatics Education*, 2 (2), 127-134. Recuperado de <https://jurnal.uns.ac.id/ijie/article/view/26244/pdf>
- Create Play & Learn S.L. (2020). Educaplay. Recuperado de <https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/>
- de Mingo-López, D. V. y Vidal-Meliá, L. (2019). Actividades *Kahoot!* en el aula y satisfacción del alumnado. *3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 8(1), 96-115. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2019.81.96-115>
- Díaz Sandoval, I.G. (2012) El juego lingüístico: Una herramienta pedagógica en las clases de idiomas. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, 7, 97-102. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.4995/rlyla.2012.947>
- Dorado Pérez, G., Díaz González, D., Marín Martos, M., Jiménez Navarro, E. L., Sánchez Sánchez-Cañete, F. J, García Ortega, A. J., Blanco Carrión, O., Ávila López, F. J., Quesada Gómez, J. M., Hernández Molina, P., Dorado Pérez, M. P. (2017). Mejora de la enseñanza, aprendizaje y uso del inglés: errores comunes (F). *Revista de innovación y buenas prácticas docentes*, 3 (3), 10-17. Recuperado de: <https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/ripadoc/article/view/9959>
- García, L. (04 de junio de 2018). Tinycards, juego de memoria creado por el guatemalteco Luis von Ahn. *Guatemala.com*. Recuperado de: <https://www.guatemala.com/desarrollo/innovacion/tinycards-juego-de-memoria-creado-guatemalteco-luis-von-ahn.html>
- Huizinga, J. (1972) *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Kahoot!. (2020). Kahoot. Recuperado de <https://kahoot.com/company/>
- LETO EKO (11 de diciembre de 2017). Educaplay, desarrollando actividades interactivas. [Mensaje en un blog]. Recuperado de

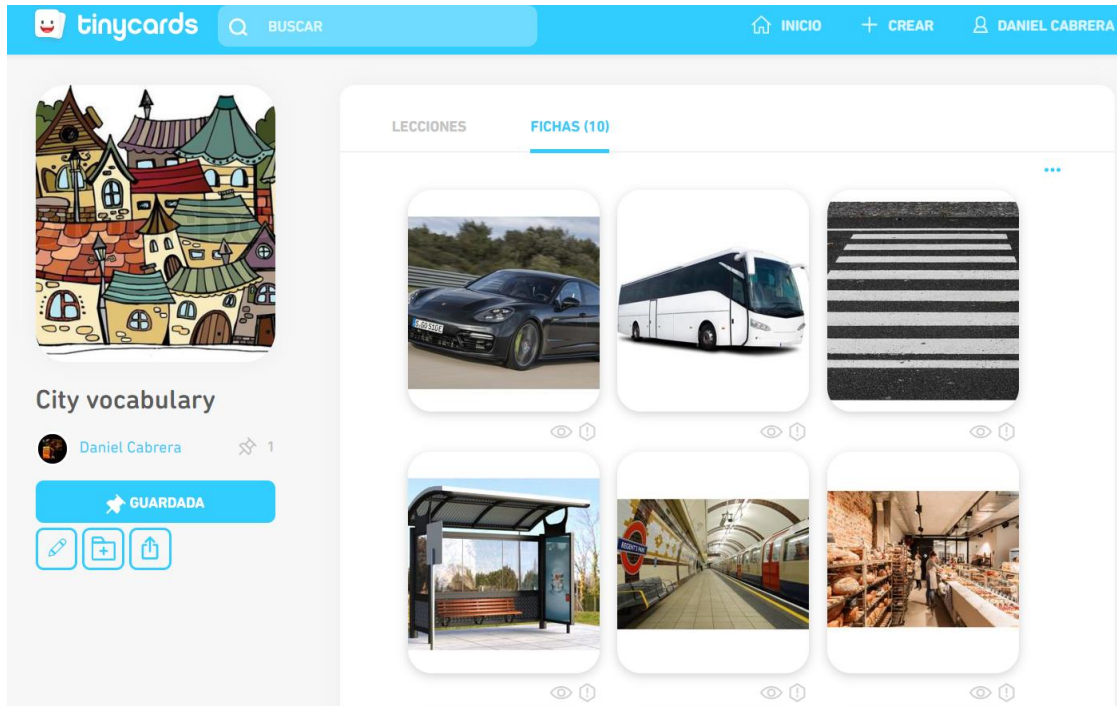
<http://www.letoekeo.com/sitio/elblog/2017/12/11/educaplay-desarrollando-actividades-interactivas/>

- López, J.M. (25 de septiembre de 2017), Duolingo se apunta a las fichas para memorizar. *Hipertextual*. Recuperado de: <https://hipertextual.com/2017/09/duolingo-fichas-memorizar-flashcards-tinycards>
- Luna Castro, M. A., Bagué Luna, Y. M., & Pérez Payrol, V. B. (2018). El juego en la Educación Primaria. Una vía para el fortalecimiento de la inclusión educativa. *Revista Conrado*, 14(65), 33-38. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35601907>
- Minerva Torres, C. y Torres Perdomo, M.E. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula* (Proyecto de investigación, Universidad de los andes). Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/f59e/b6017a523e2361157f9b69ed83367a02988f.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas, ONU. (1989). Convención de los derechos del Niño
- s.a. (2020). Tinycards. Recuperado de <https://tinycards.duolingo.com/press>
- Torres Guerrero, J. (2002). El juego en Educación Primaria. Aspectos teóricos. Conceptos. Clasificaciones y características. El juego como contenido y como procedimiento metodológico. El juego como actividad física organizada en el siglo XXI. En *Vamos a jugar, el juego en primaria* (59-82). España: Universidad de Huelva.
- Vizco Gell, C.E., y Reilly Herrera, E.O. (2007). Juego didáctico, su relevancia en la enseñanza del inglés en la carrera de medicina. Juego de domino. *Revista habanera de ciencias médicas*, 6(2), 0. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2007000200017

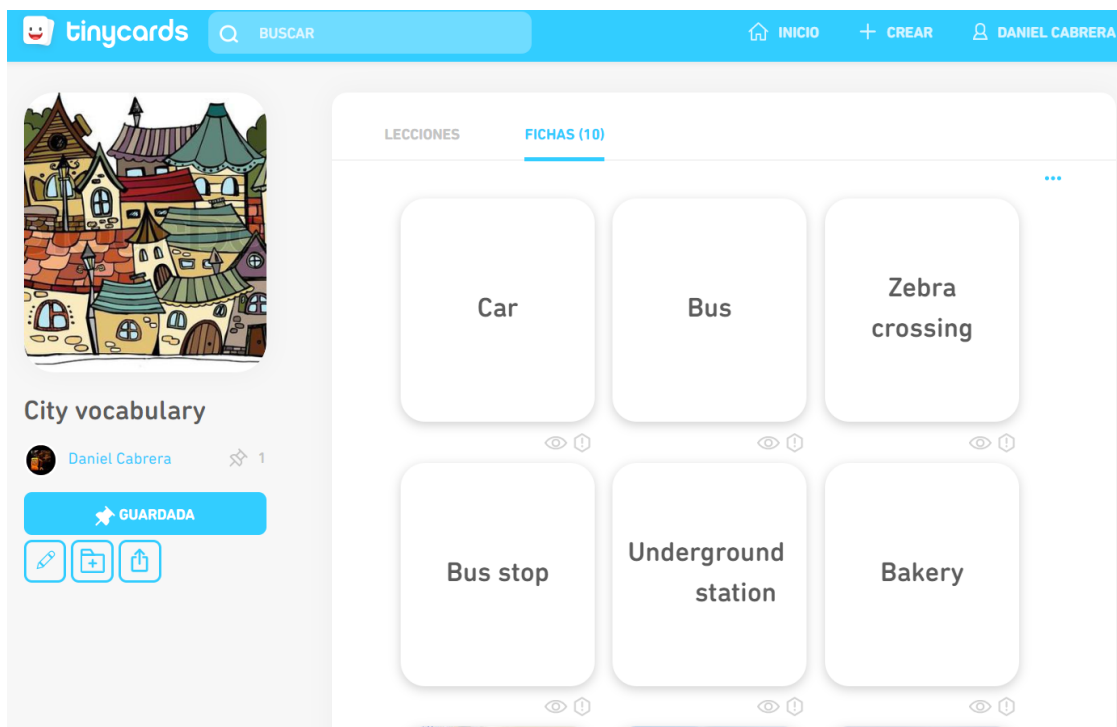
9. Anexos

ANEXO 1:

<https://tinycards.duolingo.com/decks/ZJgNHRXh/city-vocabulary>























The screenshot shows the tinycards app interface. At the top, there is a blue navigation bar with the tinycards logo, a search bar labeled "BUSCAR", and navigation options: "INICIO", "+ CREAR", and "DANIEL CABRERA". Below the navigation bar, the main content area is divided into two sections: "LECCIONES" and "FICHAS (10)". The "FICHAS (10)" section is active and displays six cards in a 2x3 grid. Each card shows a different city-related image: a black car, a white bus, a zebra crossing, a bus stop, an underground station, and a bakery. Each card has a small eye icon and a lock icon at the bottom.




This screenshot shows the same tinycards app interface as the previous one, but with the text labels for the cards visible instead of the images. The cards are arranged in a 2x3 grid and contain the following text: "Car", "Bus", "Zebra crossing", "Bus stop", "Underground station", and "Bakery". Each card still has the eye and lock icons at the bottom.

ANEXO 2:

https://www.educaplay.com/learning-resources/5837497_vocabulary_of_the_city.html


	Word	Description	Type
 	ZEBRACROSSING	The place of the city where you cross the avenue	Text
 	RESTAURANT	Place where you go to eat	Text
 	HOSPITAL	Place where you go when you feel sick	Text
 	LIBRARY	A place where books, magazines and other materials are available for people to use	Text
 	SCHOOL	The place where you go to learn	Text
 	CINEMA	Place where you go to watch a film	Text
 	SQUARE	Part of the city where you can go to walk around and spend your free time	Text
 	BANK	The place where you deposit your money	Text
 	AVENUE	The part of the city where the cars go	Text
 	PARK	Place where you go to play with other children	Text

 Crossword generated successfully

	S	C	H	O	O	L				A		
						I			H	V		
						B			O	E		
Z	E	B	R	A	C	R	O	S	S	I	N	G
			E			A			P	U		
			S			R			I	E		
			T			Y			T			
S	Q	U	A	R	E				B	A	N	K
			U						L			
	P	A	R	K								
			A									
	C	I	N	E	M	A						
			T									

ANEXO 3:


<https://create.kahoot.it/details/vocabulary-about-the-city/32354b81-fbcd-4ebb-9ec2-31f2fb18cbf4>



Vocabulary about the city
0 favorites 0 plays 0 players
[Play](#) [Share](#) ☆ ⋮
A private kahoot
This Kahoot is about a YouTube video where it presents a city.
DaniCabrera
Created 5 days ago


Questions (8) [Show answers](#)

1 - Quiz
In the first block we can see...




60 sec

2 - Quiz
The police office is next to




60 sec

3 - Quiz
In the second block we can see...




60 sec

4 - Quiz
The museum is between...




60 sec

5 - Quiz
In the third block we can see...



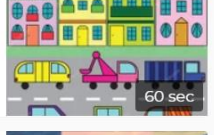
60 sec

6 - Quiz
The fire station is behind...




60 sec

7 - Quiz
In the four block we can see...



60 sec

8 - Quiz
In the fifth block we can see...



CITY TOWN 60 sec