

TRABAJO DE FIN DE GRADO  
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

EL JUEGO COMO RECURSO EFICAZ Y MOTIVADOR EN LA  
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA GRAMÁTICA DE LA  
LENGUA INGLESA

MARINA PÉREZ PÉREZ

CURSO ACADÉMICO: 2017-2018

CONVOCATORIA: JUNIO

## **Resumen**

El proceso de enseñanza y aprendizaje de la gramática de la lengua inglesa está generalmente asociado a la ejecución de ejercicios mecánicos en los que predomina la repetición de determinadas estructuras con el objetivo de asimilar su construcción y función. Sin embargo, existe una gran variedad de herramientas y recursos cargados de posibilidades que pueden ser utilizados por los enseñantes de la lengua extranjera con tal fin.

Se presenta en este Trabajo de Fin de Grado el juego como recurso eficaz y motivador en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la gramática de la lengua inglesa.

**Palabras clave:** enseñanza de la gramática, lengua inglesa, juegos de gramática

## **Abstract**

The teaching and learning of the English language grammar is generally associated to the execution of mechanic exercises based on the repetition of certain grammatical items, the aim of which is assimilating their structure and function. However, there is a great variety of useful tools and resources that teachers of English can use for that purpose.

This project deals with the use of games as an effective and motivating tool for the teaching-learning of the English language grammar.

**Key Words:** grammar teaching, English language teaching, grammar games

## ÍNDICE

<b>0. INTRODUCCIÓN</b>	<b>4</b>
<b>1. MARCO TEÓRICO</b>	<b>6</b>
<b>2. METODOLOGÍA</b>	<b>13</b>
<b>2.1. Contexto</b>	<b>13</b>
<b>2.2. Instrumentos de recogida de datos</b>	<b>18</b>
2.2.1. Ficha de observación	18
2.2.2. Cuestionario	18
<b>3. ANÁLISIS DE LOS DATOS Y RESULTADOS</b>	<b>19</b>
<b>3.1. Ficha de observación. Resultados</b>	<b>19</b>
<b>3.2. Cuestionario. Resultados</b>	<b>20</b>
<b>4. CONCLUSIONES</b>	<b>24</b>
<b>5. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>29</b>
<b>6. ANEXOS</b>	
<b>Anexo I</b>	
<b>Anexo II</b>	

## 0. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) tiene como objetivo principal comprobar si las actividades de carácter lúdico –los juegos, en este caso- facilitan el aprendizaje de las estructuras gramaticales que los estudiantes deben asimilar a lo largo del curso escolar, frente a los ejercicios tipo con los que tradicionalmente se trabaja la gramática que implican el uso de cuadernillos o la simple manipulación de la gramática objeto de estudio.

Esta idea surge de la creencia en la necesidad de hacer de las clases de inglés un espacio de tiempo dinámico al que los alumnos acudan motivados y con ganas de aprender y participar. Un gran número de personas piensa en el aprendizaje de una lengua como un proceso tedioso y participar y formar parte de este, sobre todo cuando se trata del desarrollo de actividades de interacción oral, se les hace muy difícil ya sea por vergüenza o por temor a cometer errores. Así, parece imprescindible descargar de tensión y seriedad el clima asociado a las clases tradicionales de una lengua extranjera e introducir recursos que la dinamicen y motiven al alumnado.

Por otro lado, hay que reconsiderar la práctica habitual de enseñar y/o aprender la parte gramatical de una nueva lengua a través de ejercicios repetitivos que pueden resultar aburridos y sin sentido a los alumnos. El hecho de que se haya venido haciendo de esta forma a través de los años no significa que el cambio no sea posible. Existe un abanico inmenso de posibilidades para que los docentes escojan, manipulen y adapten los métodos de enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera a los distintos contextos e intereses del alumnado.

Así, con el objetivo mencionado anteriormente, se presenta, en primer lugar, una referencia a diversos autores expertos en la temática del juego como recurso educativo en general para exponer, a continuación, el potencial del juego en el aula de la lengua inglesa. Posteriormente se explica el contexto de la investigación llevada a cabo en un aula de Educación Primaria en la que se pusieron en práctica una serie de juegos con el fin de probar y demostrar la utilidad de este recurso para transmitir y/o asimilar determinadas estructuras gramaticales. Llegados a ese punto se describirán los instrumentos de recogida de información empleados durante el proceso, así como el análisis de los datos obtenidos a través de los mismos.

Para finalizar se realizará una interpretación de la información recogida en función de la consecución, o no, del objetivo principal de este TFG y se expondrán las conclusiones obtenidas en cuanto al grado de satisfacción con el proceso de investigación.

## 1. MARCO TEÓRICO

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), por la que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias (Decreto 89/2014, de 1 de agosto), dispone:

El dominio de una nueva lengua extranjera contribuye al desarrollo integral de las personas: facilita el acceso a nuevas experiencias y relaciones interpersonales, permite acceder a otras culturas, tender puentes y participar en una sociedad cada vez más globalizada y plurilingüe. Además, facilita la movilidad, un aspecto cada vez más presente en la Europa actual. (p. 1)

Además, establece:

En la actualidad el conocimiento de una o varias lenguas extranjeras favorece la integración en una Unión Europea lingüística y culturalmente diversa. [...] el uso de la lengua supone la mejora de sus relaciones personales y profesionales y facilita el acceso al empleo. En el caso de la Comunidad Autónoma de Canarias, factores como el turismo –principal motor económico-, las relaciones entre empresas, la situación geoestratégica y el carácter multicultural de su población otorgan una mayor relevancia al dominio de una o varias lenguas extranjeras. (p. 1)

Por otro lado, son muchos los investigadores y expertos que defienden el papel del juego como elemento decisivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de un aula. En este trabajo se defiende el peso y la importancia del juego como recurso didáctico preparado para enseñar en las aulas, concretamente en el aula de lengua extranjera. Debe emplearse, así, en la misma medida que cualquier otro recurso o material, y no debe ser visto como un elemento complementario, ocasional o como un premio.

En el caso que se propone, el juego sería a la vez un medio y un fin: un medio para que el alumnado mejore sus conocimientos gramaticales de forma dinámica, motivadora y placentera; un fin porque a través de la asimilación y del correcto uso de las estructuras gramaticales propuestas, el juego puede ser exitoso, surgiendo (o no)

algún tipo de competición y dando lugar a ganadores. Además, según lo establecido en el currículum: “el profesorado ha de propiciar siempre un entorno motivador” (p. 7), haciendo uso de “recursos que fomenten el aspecto emocional del individuo de una manera lúdica y atractiva” (p. 7).

Garaigordobil, psicóloga e investigadora del juego, defiende que para los niños el juego es serio porque es una prueba para su personalidad. Por los aciertos que consiguen jugando se mejora su autoestima, de forma que se convierte en un mecanismo de autoafirmación de su personalidad.

Garaigordobil (2009) afirma:

El juego desempeña un papel muy relevante en la formación de la personalidad de un ser humano. El juego es una necesidad vital, yo diría que indispensable para el desarrollo humano. Fomenta el desarrollo del cuerpo y los sentidos, además de las capacidades del pensamiento y la creatividad infantil. Es un poderoso instrumento de comunicación, de socialización y de desarrollo moral, amén de una herramienta de expresión y control emocional, que promueve el equilibrio psíquico y la salud mental. (p. 13)

A continuación, se presenta una serie de reflexiones sobre a la importancia del juego en el aula, llevadas a cabo por varios expertos en la materia.

Karl Gross (en Chiaro, 2014) declara:

El juego es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos. Para Karl Gross el juego era como la escuela de la vida. (Web sin paginar)

De acuerdo con García, diplomada en Educación Infantil, y Alarcón, diplomada en Audición y Lenguaje y licenciada en Psicopedagogía (2001):

No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego los niños y las niñas aprenden con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. (Web sin paginar)

Esto implicaría que, según la experiencia de ambas, cuando a los alumnos y alumnas se les presentan actividades lúdicas de distinto tipo, su involucración y placer al llevarlas a cabo aumenta: “Lo primero que define el juego es el placer, el juego siempre es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría” (García y Alarcón, 2011). (Web sin paginar)

En este momento es preciso hacer una referencia a la posible relación existente entre esa mayor involucración y la aparición del sentimiento de placer por parte del alumnado y un aumento de su motivación a la hora de ejecutar las distintas actividades de carácter lúdico.

Para García y Alarcón (2001): “Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, mediante el descanso y la recreación”. Además, el docente debe ser capaz de inventar juegos adaptados a distintas edades, ritmos de aprendizaje, necesidades e intereses. (Web sin paginar)

En definitiva, según García y Alarcón (2011):

Para que un juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se creen, las siguientes condiciones: potenciar la creatividad; permitir el desarrollo global del niño/a; eliminar el exceso de competitividad; evitar situaciones de jugadores espectadores y los juegos de eliminación; ser gratificante, y por lo tanto motivante y de interés; y suponer un reto para el niño/a pero que éste sea alcanzable.

Una vez ofrecida una visión compartida por diferentes investigadores sobre la importancia y eficacia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas, se concretarán las ventajas que las actividades de carácter lúdico pueden aportar al proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, la inglesa en este caso.

Según los expertos en didáctica de la lengua de la Universidad de Alicante, Juan y García (2013): “Aunque los niños tienen una capacidad innata natural para aprender cualquier idioma extranjero, no lo aprenden bien si encuentran las clases aburridas, como por desgracia normalmente ocurre. De hecho, los niños aprenden mejor a través de actividades interesantes” (p. 169).

De acuerdo con su experiencia, “los métodos convencionales en la enseñanza del inglés como lengua extranjera [...] pueden resultar muy monótonos para los estudiantes” (p.169). Como consecuencia se verá afectado su deseo por llevar a cabo un aprendizaje significativo de la lengua extranjera.

Muchos autores, entre los que podemos destacar al psicólogo Paul Moor (1981), al psicoanalista Erik Erikson (1982) o al también psicoanalista Donald W. Winnicott (1986), comparten la opinión de que los niños están más motivados y estimulados en la clase de lengua extranjera cuando se utilizan materiales auténticos, tales como juegos, imágenes, objetos reales..., en lugar de los tradicionales materiales artificiales como los libros de texto o de ejercicios. Los materiales auténticos aumentan el nivel de implicación y concentración de los niños, siendo una ventaja que no debemos desaprovechar. (Juan y García, 2013, p.170)

Cada día son más los que apuestan por el juego como medio para transmitir y adquirir conocimiento, descartando una visión del juego estrictamente limitada al tiempo de ocio. De acuerdo con la pedagoga Janet R. Moyles, (en Juan y García, 2013): “la situación de juego aporta estimulación, variedad, interés, concentración y motivación” (p.170).

La atención científica que se les ha prestado a los juegos como herramientas de enseñanza-aprendizaje ha aumentado en las últimas décadas. Para argumentar esta afirmación, Juan y García (2013) enuncian:

[...] dos informes diferentes de los investigadores Kurt Squire (2004) y Simon Egenfeldt-Nielsen (2005) han examinado el uso de los juegos en los ámbitos curriculares formales. Ambos estudios destacan las numerosas ventajas de los juegos así como su capacidad de promover la colaboración en el aula, de fomentar el compromiso y la motivación de los alumnos, y de desarrollar las habilidades cognitivas del pensamiento en los alumnos. (p. 172)

Ambas expertas consideran que los juegos “no sólo son motivadores y divertidos, sino que también pueden proporcionar una excelente práctica para mejorar la pronunciación, la gramática, y por ende las cuatro habilidades del idioma” (p. 172). Es decir, desde su punto de vista, los juegos se comportan claramente como un elemento motivador para el alumnado en su aprendizaje de la lengua extranjera y, además, son una herramienta magnífica para trabajar distintos aspectos.

Por otro lado, el pedagogo y psicólogo estadounidense Jerome Bruner habla de una serie de ventajas que el juego aporta a los procesos de enseñanza y aprendizaje, entre las que se encuentra la siguiente: “El juego transforma en placenteras las actividades repetitivas que cualquier aprendizaje necesariamente comporta [...]” (en Juan y García, 2013, p. 176).

Queda reflejada, así, la posibilidad de emplear los juegos como recurso para trabajar elementos específicos de la lengua extranjera, entre ellos la gramática, como parte fundamental del esqueleto que sostiene las estructuras comunicativas de un idioma. En contra de la cada vez más en auge creencia de que debemos limitar la enseñanza de una lengua a su uso en situaciones meramente comunicativas en contextos reales (sin duda un escenario muy eficaz), se sostiene aquí la necesidad de trabajar también (además, nunca excluyendo) ciertos aspectos de la lengua de forma específica, aspectos que, como afirma Bruner, normalmente se trabajan de forma repetitiva: los gramaticales en este caso. Es por eso que el juego se presenta como un recurso

realmente interesante para la adquisición, la asimilación y el dominio por parte del alumnado de este ingrediente tan necesario para el correcto y completo uso de la lengua.

Juan y García (2013) destacan:

Cuando introducimos en la clase de idiomas actividades lúdicas, el empleo de la lengua extranjera se presenta como una regla más que es preciso respetar para llevar a buen término el juego. En estas condiciones, la lengua extranjera, lejos de ser una exigencia fastidiosa y entorpecedora de la comunicación dentro del aula, se transforma en la lengua deseada. (p. 173)

En la misma línea:

Los juegos agregan variación a una clase y aumentan la motivación, proporcionando un incentivo convincente para usar la lengua extranjera. Para muchos niños de entre cuatro y doce años, la enseñanza de la lengua extranjera no será el factor motivacional clave. Así pues, los juegos pueden ofrecerles ese estímulo. (Juan y García, 2013, p. 175)

Según estas afirmaciones, el empleo de la lengua es en este caso un medio para alcanzar el fin, no el fin en sí mismo. De esta forma, los alumnos ven el uso adecuado de la lengua extranjera como un requisito necesario para poder conseguir los objetivos del juego.

Para Juan y García (2013) es importante conocer los distintos tipos de beneficios que el uso del juego tiene en el aula y hacen referencia a la división establecida por Martha Lengeling y Casey Malarcher. Para estos investigadores los beneficios pueden agruparse en cuatro áreas generales: a) beneficios afectivos que fomentan el desarrollo de la competencia comunicativa, motivan y son divertidos, además de que promocionan el uso creativo y espontáneo de la lengua; b) beneficios cognitivos, ya que los juegos se usan para reforzar, revisar y ampliar los conocimientos y se centran en el aspecto comunicativo de la gramática; c) beneficios dinámicos al centrarse en los alumnos, su participación y la cohesión de la clase, de forma que el docente actúa como orientador y facilitador; d) beneficios de adaptabilidad gracias a la posibilidad de ajustar los juegos a

las distintas edades, niveles e intereses a la vez que se emplean y desarrollan las cuatro destrezas.

Cabe destacar en este punto que es muy importante tener en cuenta ciertos aspectos a la hora de seleccionar los juegos adecuados para cada clase y cada situación didáctica. De acuerdo el catedrático Alejandro Castañeda (en Juan y García, 2013):

1) Los juegos tienen que proporcionar una oportunidad de comunicación real, aunque dentro de unos límites definidos artificialmente. 2) Los juegos deben estimular la adquisición de la lengua extranjera aumentando el grado de motivación en el alumno. 3) Los juegos deben favorecer un clima positivo, relajado, distendido, incitando a la participación de todos los alumnos. 4) La propia estructura del juego debe permitir a los alumnos explotar su conocimiento de la lengua extranjera con flexibilidad. 5) Los juegos deben poder ser empleados como un tanteo previo sobre algún aspecto que se quiera introducir, como una comprobación de lo ya aprendido, como una revisión, o como un diagnóstico de necesidades. (pp.180-181)

Además, como establece el currículo de la lengua extranjera para Canarias, y en relación con el anterior punto 1, la enseñanza del inglés en la etapa de Educación Primaria pretende que el alumnado sea capaz de desenvolverse en situaciones cotidianas: saludos y presentaciones, disculpas, agradecimientos; expresión de sentimientos y opiniones; narración de hechos presentes y pasados; descripción de lugares, personas, animales...; petición y ofrecimiento de ayuda, información, instrucciones, etc. Es decir, se busca el uso funcional del lenguaje en contextos reales. Así pues, se defiende en este trabajo de investigación la posibilidad de trabajar varios de estos aspectos a través de una serie de juegos.

Tras esta revisión de la investigación de distintos expertos en la materia, se concluye el marco teórico destacando la habilidad y eficacia del juego como herramienta educativa en el aula de lengua extranjera:

El contexto del juego hace que el idioma extranjero sea de utilidad inmediata para los niños. El juego hace plausibles las razones para hablar incluso a los niños más reacios a hacerlo. A través de los juegos, los estudiantes pueden aprender inglés de la misma manera que aprenden su

lengua materna, sin ser conscientes de que la están estudiando y aprendiendo. (Juan y García, 2013, p. 175)

Como se establece en el currículum de la Lengua Extranjera Inglés: en las aulas de enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera “se debería perseguir la creación de un clima atractivo, favorable y seguro, donde se dé cabida al disfrute” (p. 8).

## **2. METODOLOGÍA**

Como se ha especificado anteriormente, el objetivo principal de este trabajo de investigación era comprobar si las actividades de carácter lúdico –los juegos, en este caso- facilitan el aprendizaje de las estructuras gramaticales que los escolares deben asimilar a lo largo del curso escolar, frente a los ejercicios tipo con los que tradicionalmente se trabaja la gramática que implican el uso de cuadernillos o la simple manipulación de la gramática objeto de estudio.

Con tal fin, se desarrollaron en un aula una serie de juegos que, si bien podrían ser adaptados a cualquier edad, habilidad y contenido, se limitaron, en este caso, al repaso y al conocimiento de determinadas estructuras gramaticales. Durante el desarrollo de los juegos se observaron distintos parámetros relacionados con la motivación, que se recogieron en una hoja de observación diseñada para esta investigación.

El trabajo realizado se llevó a cabo durante el período de prácticas del Prácticum de Mención, con el objetivo de poder desarrollar la propuesta de juegos en un aula real. Además, se administró al alumnado participante en el estudio un cuestionario posterior a la puesta en práctica de los juegos con el fin de averiguar si las actividades llevadas a cabo les habían gustado y en qué orden de preferencia.

### **2.1. Contexto**

La investigación se llevó a cabo en 6º de Educación Primaria del CEIP Isabel La Católica (de línea 1), situado en Santa Cruz de Tenerife. El grupo estaba compuesto por 25 alumnos (18 chicas y 7 chicos), uno de ellos con Síndrome de Down. El resto de

alumnos presentaba unos niveles normales de comprensión, relación y ejecución en las distintas áreas y competencias; según su tutor: “muy pocos destacan y muy pocos van atrasados en algunos aspectos”. El grupo estaba acostumbrado a la metodología de aprendizaje por proyectos mediante el trabajo cooperativo, lo que podía comprobarse por la autonomía con la que se desenvolvían y organizaban para llevar a cabo sus tareas.

Para el diseño de la propuesta de juegos que se llevó a la práctica, se tuvo en cuenta la gramática necesaria para el desarrollo de la Situación de Aprendizaje diseñada para el mismo curso (6º), enfocada a la descripción de los elementos culturales de distintos países de habla inglesa. Por este motivo, se escogieron unas estructuras gramaticales determinadas para trabajar a través de los distintos juegos: *Thereis/isn't*, *There are/aren't* por un lado, y *Superlatives & Comparatives* por otro. Ambas estructuras ayudarían a los alumnos a describir los distintos aspectos culturales de cada país. Igualmente, se incluyeron algunos verbos irregulares que formaban parte de los contenidos previstos para este curso.

De esta manera, se aprovechó la necesidad de repasar unas estructuras previamente conocidas (*Thereis/isn't*, *There are/aren't*, *Superlatives & Comparatives*) y de empezar con otras nuevas (*Irregular Verbs*) para defender la posibilidad de trabajar la gramática a través de juegos que motiven al alumnado en su aprendizaje. Así, se pusieron en práctica un total de cuatro juegos, descritos a continuación, para trabajar los aspectos gramaticales mencionados y motivar al alumnado el proceso de aprendizaje.

En la siguiente tabla se presenta una selección de los juegos puestos en práctica. Cabe mencionar de nuevo que todos los juegos permiten su adaptación a distintos niveles, contextos y contenidos. Así, los que se incluyen a continuación son los llevados a cabo en el aula para esta situación y contexto en concreto.

<b>NOMBRE DEL JUEGO</b>	
<i>Noughts &amp; Crosses (Tres en raya)</i>	
<b>OBJETIVOS</b>	1) Repasar, de forma lúdica, las siguientes estructuras gramaticales: <i>There is/isn't/Is there,</i> <i>There are/aren't/Are there y</i> <i>Superlatives &amp; Comparatives</i>

	2) Motivar al alumnado en su aprendizaje de determinadas estructuras gramaticales.									
<b>MATERIALES Y RECURSOS</b>	Pizarra									
<b>ESPACIO</b>	Aula									
<b>AGRUPAMIENTO</b>	Equipos									
<b>PROCEDIMIENTO</b>										
<p>Para empezar, se divide a la clase en dos equipos: uno de ellos serán las cruces (<i>Crosses</i>) y el otro los círculos (<i>Noughts</i>). A continuación, el docente dibuja en la pizarra un tablero de 3x3 cuadrados, para tener un total de 9, y escribe en cada uno de ellos una de las estructuras a trabajar.</p> <p>Ejemplo:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>There is</td> <td>There aren't</td> <td>Are there...?</td> </tr> <tr> <td>There are</td> <td>Superlative of "high"</td> <td>There isn't</td> </tr> <tr> <td>Superlative of "easy"</td> <td>Is there...?</td> <td>Comparative of "fast"</td> </tr> </table> <p>Luego, un miembro de cada equipo jugará al famoso "Piedra, papel o tijera" para ver quién comienza el juego. El equipo que comienza debe elegir la casilla que quiera ocupar y tendrá un tiempo determinado (20/30 segundos, luego puede añadirse la dificultad y reducir el tiempo) para formar, en equipo, una frase con la estructura gramatical de la casilla elegida. Si la frase es correcta, el equipo ocupará la casilla y el turno pasará al otro equipo; si es incorrecta habrá rebote. Además, el docente puede elegir al portavoz de cada frase, de forma que todos deben estar atentos.</p> <p>Los equipos deben elegir las casillas de forma estratégica con el fin de formar el famoso <i>tres en raya</i>.</p>		There is	There aren't	Are there...?	There are	Superlative of "high"	There isn't	Superlative of "easy"	Is there...?	Comparative of "fast"
There is	There aren't	Are there...?								
There are	Superlative of "high"	There isn't								
Superlative of "easy"	Is there...?	Comparative of "fast"								
<b>NOMBRE DEL JUEGO</b>										
Bingo										
<b>OBJETIVO</b>	1) Reforzar, de forma lúdica, el									

	<p>conocimiento del nuevo contenido gramatical: <i>The Irregular Verbs</i>.</p> <p>2) Motivar al alumnado en su aprendizaje de determinadas estructuras gramaticales.</p>
<b>MATERIALES Y RECURSOS</b>	Papel y lápiz
<b>ESPACIO</b>	Aula
<b>AGRUPAMIENTO</b>	Individual
<b>PROCEDIMIENTO</b>	
<p>El desarrollo de este juego es muy sencillo. Cada alumno dibuja en su libreta o un folio una tabla de 3x3. En cada cuadrado debe escribir uno de los nuevos verbos irregulares en su forma de pasado simple. Cuando todos hayan acabado, el docente pasará a decir en voz alta distintos verbos en infinitivo, de forma que el alumno debe establecer una relación entre ambas formas del mismo verbo, así como prestar atención a su pronunciación para saber de qué verbo se trata.</p> <p>Los alumnos deben ir marcando cada una de las casillas cuyos verbos han sido nombrados por el docente, tal y como funciona el tradicional juego del bingo. Los alumnos irán cantando <i>líneas</i> y, finalmente, ganará el que marque todas sus casillas, cantando <i>bingo</i>. Se puede establecer un pódium de tres ganadores: oro, plata y bronce.</p>	
<b>NOMBRE DEL JUEGO</b>	
<i>The Spider's Web</i> (La telaraña)	
<b>OBJETIVO</b>	-Motivar al alumnado en su aprendizaje de determinadas estructuras gramaticales.
<b>MATERIALES Y RECURSOS</b>	Bobina(s) de lana
<b>ESPACIO</b>	Aula/patio
<b>AGRUPAMIENTO</b>	Pequeño grupo
<b>PROCEDIMIENTO</b>	
<p>Para empezar, el docente apuntará en la pizarra un conjunto de palabras. El número de palabras, así como su categoría, variará en función de las necesidades educativas del docente y sus alumnos (tres sustantivos, dos verbos y cuatro adjetivos, por ejemplo). A continuación, el docente dividirá a los alumnos en dos o más grupos (depende del número de bobinas del que se disponga). En este punto, un alumno de cada grupo coge</p>	

una de las bobinas de hilo y comienza el juego. Entre todos deben inventar una historia que haya sucedido en el pasado, empleando todas las palabras escritas en la pizarra.

Con tal fin, el primer alumno crea su frase y pasa la bobina a un compañero. Ese compañero tendrá que aportar su frase y volver a pasar la bobina, y así sucesivamente. Al finalizar la historia, se habrá formado una tela de araña con la bobina, a la que podrán sacar fotos. El docente se comportará como un guía durante el desarrollo del juego, prestando atención al correcto uso de los verbos irregulares en su forma de pasado simple.

## NOMBRE DEL JUEGO

*Alert (Alerta)*

<b>OBJETIVO</b>	-Motivar al alumnado en su aprendizaje de determinadas estructuras gramaticales.
<b>MATERIALES Y RECURSOS</b>	Un pañuelo
<b>ESPACIO</b>	Espacio abierto y amplio (cancha o patio)
<b>AGRUPAMIENTO</b>	Equipos/individual

## PROCEDIMIENTO

Siguiendo las reglas generales del conocido juego *Alerta*, los alumnos se colocarán, divididos por equipos, a lo largo de una línea situada a una distancia determinada del centro. Es decir, habrá un centro claramente ubicado (el centro de la cancha, por ejemplo) en el que se situará el docente con un pañuelo en la mano. A ambos lados y a igual distancia se situará cada equipo formando una línea.

Antes de empezar, el docente dirá al oído de cada alumno un verbo irregular en infinitivo. Para ello, tendrá que hacer una selección de verbos dependiendo del número de alumnos que participen. Por ejemplo, si participan 26 alumnos, 13 en cada equipo, el docente tendrá que elegir 13 verbos irregulares a repartir, uno por cada miembro de cada equipo, siempre en infinitivo.

A continuación, el docente se situará en el medio del campo de juego y dirá en voz alta uno de los verbos elegidos. Los miembros de cada equipo a los que se les haya asignado ese verbo deben correr hacia el centro con el objetivo de coger el pañuelo que

porta el maestro y volver a la línea con su equipo antes de ser alcanzado por el contrincante. Para poder coger el pañuelo, sin embargo, cada alumno debe inventar una frase empleando dicho verbo en pasado simple. Si la frase es correcta podrá coger el pañuelo y correr de vuelta a la línea esperando no ser alcanzado por el rival.

## 2.2. Instrumentos de recogida de datos

Para llevar a cabo esta investigación se emplearon dos instrumentos de recogida de datos: una ficha de observación y un cuestionario.

### 2.2.1. Ficha de observación

La ficha de observación (Anexo I) se utilizó para obtener información relacionada con la motivación del alumnado durante el desarrollo de cada juego. Con tal objetivo, se observó la actitud de cada alumno mientras se realizaba cada uno de los juegos y se prestó atención a los distintos indicadores: *Participa*, *Trata de acertar en sus respuestas*, *Muestra entusiasmo tras sus aciertos* y *Parece motivado*. Para cada uno de los indicadores, cada alumno podía demostrar distintos niveles: “Poco adecuado”, “Adecuado”, “Muy adecuado” y “Excelente”.

A continuación, se ofreció un espacio para “observaciones” donde se podían recoger actitudes o emociones puntuales de determinados alumnos o cualquier aspecto observado que mereciera ser registrado.

### 2.2.2. Cuestionario

El cuestionario (Anexo II) diseñado para conocer la opinión de los alumnos acerca de los juegos llevados a cabo se les proporcionó tras finalizar la puesta en práctica de los cuatro juegos, durante la última semana del período de prácticas.

En el cuestionario se incluyeron cinco preguntas en relación a la lengua extranjera, a los juegos llevados a cabo en el aula y a las actividades con las que pueden aprender gramática. Por un lado (preguntas 1 y 2), se les preguntó si les gusta o no el

inglés y por qué, y cómo lo describirían (eligiendo de entre una serie de adjetivos descriptivos). Por otro lado, se les pidió que ordenaran los juegos realizados en el aula según les había gustado más o menos (pregunta 3). Finalmente, se les pidió que ordenaran una serie de actividades para aprender gramática en función de dos variables: con cuál aprendo más (pregunta 4) y cuál me gusta más (pregunta 5).

### 3. ANÁLISIS DE LOS DATOS Y RESULTADOS

#### 3.1. Ficha de observación

Descriptor →	Participa				Trata de acertar en sus respuestas				Muestras entusiasmo tras sus aciertos				Parece motivado			
	PA	A	MA	E	PA	A	MA	E	PA	A	MA	E	PA	A	MA	E
Tres en raya	0	3	8	13	0	0	7	17	0	0	7	17	0	9	6	18
Bingo	0	0	0	24	0	0	7	17	0	0	3	21	0	0	2	22
Alerta	0	0	0	24	0	0	5	19	0	0	1	23	0	0	4	20
Tela de araña	0	9	15	0	0	6	15	3	6	15	3	0	4	17	3	0

De los datos reflejados en la tabla se puede interpretar lo siguiente:

- *Tres en raya*: la práctica de este juego supuso unos niveles elevados de participación, con un 54'17% del alumnado con resultado "Excelente", un 33'33% "Muy adecuada", y solo un 12'5% simplemente "Adecuada". Además, un 70'32% de los participantes mostraron una actitud "Excelente" a la hora de intentar acertar en sus respuestas y de mostrar entusiasmo tras sus aciertos, seguidos de un 29'17% cuya actitud fue "Muy adecuada" también para ambos descriptores. En cuanto al nivel de motivación durante el desarrollo del juego, un 75% parecía estar altamente motivado ("Excelente"), seguido de un 25% cuya motivación parecía "Muy adecuada".

- *Bingo*: la participación en este juego fue en todos los casos "Excelente" (100%) y el nivel aparente de motivación fue muy elevado, pues un 91'67% del total mostró una actitud "Excelente" seguido de un 8'33% "Muy adecuada". Para el descriptor *Trata de acertar en sus respuestas* un 70'83% mostró una actitud "Excelente" seguido de un 29'17% "Muy adecuada". Por último, un 87'5% del total mostraba un entusiasmo

“Excelente” tras sus aciertos, frente a un 12’5% cuya actitud para este descriptor era “Muy adecuada”.

- *Alerta*: la participación durante este juego fue también en todos los casos “Excelente” (100%). Para el descriptor *Trata de acertar en sus respuestas* la actitud fue “Excelente” en un 79’17% de los casos y “Muy adecuada” en un 20’83%. Por otro lado, el 95’83 del alumnado mostraba una actitud “Excelente” en cuanto a la muestra de entusiasmo tras sus aciertos, frente a un 4’17% “Muy adecuada”. Por último, un 83’33% de los alumnos mostraban un nivel “Excelente” de motivación, seguido de un 16’67% con “Muy adecuado”.

- *Tela de araña*: la participación durante del desarrollo de este juego fue en general “Muy adecuada”, con un 62’5% del total, seguido de un 37’5% cuya participación fue “Adecuada”. Un 62’5% del total mostró una actitud “Muy adecuada” para el descriptor *Trata de acertar en sus respuestas*, frente a un 25% cuya actitud fue “Adecuada” y un 12’5% cuya actitud fue “Excelente”. Para el descriptor *Muestra entusiasmo tras sus aciertos*, un 62’5% mostró una actitud “Adecuada”, frente a un 25% cuya actitud fue “Poco adecuada” y un 12’5% cuya actitud fue “Muy adecuada”. En cuanto a los niveles de motivación, un 70’83% del alumnado mostró una actitud “Adecuada”, frente a un 16’67% cuya actitud fue “Poco adecuada” y un 12’5% cuya actitud fue “Muy adecuada”.

### 3.2. Cuestionario

A continuación se recoge la información obtenida del cuestionario respondido por los 25 alumnos participantes, tras la puesta en práctica de los cuatro juegos.

#### 3.2.1. Pregunta número 1: ¿Te gusta el inglés? ¿Por qué?

A la pregunta número 1, el 88% del total respondió que sí le gusta el inglés. Los porqués se encuentran por dos motivos principales: es divertido y/o entretenido, por un

lado, y es útil para el futuro, por el otro. Se han registrado respuestas como: “Porque es super útil para la vida y también para el trabajo. Con el inglés en tu vida, todo puede ser más fácil, te puedes guiar”, “Me gusta el inglés porque me parece el idioma que conecta el mundo, porque me engancha y me parece divertido” y “Porque es divertido, aprendemos con juego, actividades que a mí me gusta...”

Un 12% del total (tres alumnos) respondió que no les gusta el inglés y todos coincidieron en que les parece difícil: “Me cuesta mucho y hay veces que no entiendo lo que me piden”, “Porque no me sale, vamos que me cuesta y no me divierto.”

### 3.2.2. Pregunta número 2: Creo que el inglés es...

Las respuestas obtenidas en este caso ofrecen una visión de la relación que tiene el alumnado en cuestión con la lengua inglesa y su opinión de la misma. Los datos obtenidos se presentan en la siguiente tabla en la que se especifica el número de alumnos que ha elegido cada opción. Se han separado por colores las opciones entre las que se podía elegir en cada caso: la primera vez podían marcar todas las opciones que consideraran de entre las cinco ofrecidas; de ahí en adelante tenían que seleccionar una opción de cada pareja.

Característica	Número de alumnos que seleccionó esta opción (porcentaje de la muestra)
Divertido	23 (92%)
Aburrido	0 (0%)
Depende de la clase o del maestro/profesor	10 (40%)
Depende de la actividad	8 (32%)
Depende de mi estado de ánimo y mis ganas	10 (40%)
Difícil	11 (44%)
Fácil	13 (52%)
N/C	1 (4%)
Depende de la clase o del maestro/profesor	10 (40%)
Depende de la actividad	9 (36%)
N/C	6 (24%)

Útil para mi vida	25 (100%)
Inútil para mi vida	0 (0%)
N/C	0 (0%)
Necesario para mi futuro	24 (96%)
Innecesario para mi futuro	1 (4%)
N/C	0 (0%)

3.2.3. Pregunta número 3: A continuación, ordena por orden de preferencia los juegos que hemos llevado a cabo: Juegos: Bingo, Alerta, Tela de araña, Tres en raya

Las respuestas obtenidas en la pregunta número 3 son muy variadas:

- Un total de once alumnos (44%) eligió el *Bingo* como su juego preferido. A continuación estaría *La tela de araña*, elegido por un total de siete alumnos (28%), muy seguido por *Alerta*, elegido por seis alumnos (24%). El juego que fue elegido menos veces como favorito fue el *Tres en raya*, elegido solo por un alumno (4%).
- El juego elegido más veces en 2º puesto fue *Alerta*, elegido por once alumnos (44%). Un total de cinco alumnos (20%) eligieron por un lado el *Bingo* y por otro el *Tres en raya*. Por último, un total de cuatro alumnos eligieron *La tela de araña* en 2º lugar.
- El tercer puesto lo lidera el *Tres en raya*, con un total de diez elecciones (40%). Siete alumnos (28%) eligieron el *Bingo* en tercer lugar. Por último, cuatro alumnos (16%) eligieron *Alerta* y otros cuatro eligieron *La tela de araña* en tercer lugar por orden de preferencia.
- Los juegos elegidos más veces como última opción fueron *La tela de araña* por un lado, elegido por diez alumnos (40%) y el *Tres en raya*, elegido por nueve alumnos (36%). *Alerta* fue elegida por cuatro alumnos (16%) en último lugar y solo dos alumnos (8%) eligieron el *Bingo* como última opción.

3.2.4. Pregunta número 4: ¿Qué actividad crees que es mejor para aprender gramática?

Las respuestas a esta pregunta ofrecen datos relevantes para esta investigación. Un total de quince alumnos, el 60% de la muestra, opina que la mejor opción para

aprender gramática es *Juegos para practicar la gramática en cuestión*. La siguiente opción elegida por un mayor número de alumnos es *Ejercicios de gramática del tipo rellenar huecos o marcar la opción correcta*, elegida por seis alumnos (24%). Solo dos alumnos (8%) opinan que *Aprender la gramática a través de vídeos, listenings y readings* sea la mejor manera de hacerlo. De igual forma, otros dos alumnos opinan que los *Ejercicios de speaking en parejas o grupos, utilizando la gramática correcta* es la mejor opción.

En cuanto a la actividad con la que los alumnos creen que pueden aprender menos gramática se han obtenido los siguientes datos. Trece alumnos (52%) escogieron *Aprender la gramática a través de vídeos, listenings y readings* como las actividades con las que menos aprenden, seguida por *Completar textos con la gramática en cuestión*, elegida por siete alumnos (28%). Cuatro alumnos (16%) eligieron *Ejercicios de gramática del tipo rellenar huecos o marcar la opción correcta* y solo uno (4%) escogió *Juegos para practicar la gramática en cuestión*. Ningún alumno eligió *Ejercicios de speaking en parejas o grupos, utilizando la gramática en cuestión* como peor opción.

### 3.2.5. Pregunta número 5: ¿Qué actividad te gusta más?

Los datos que ofrecen las respuestas recogidas para esta pregunta también ofrecen conclusiones significativas.

De los veinticinco participantes, dieciocho eligieron la opción *Juegos para practicar la gramática en cuestión* como la que más les gusta a la hora de aprender gramática, representando el 72% de la muestra. El 28 % restante (siete alumnos) quedaría repartido de la siguiente forma: el 12% (tres alumnos) eligió la opción *Ejercicios de gramática del tipo rellenar huecos o marcar la opción correcta*; el 8% (dos alumnos) eligió la opción *Aprender la gramática a través de vídeos, listenings y readings*; el 4% (un alumno) eligió la opción *Ejercicios de speaking en parejas o grupos, utilizando la gramática en cuestión*; y el 4% restante (un alumno) eligió la opción *Completar textos con la gramática en cuestión*. Cabe destacar que de estos siete alumnos que no eligieron el juego como la opción que más les gusta para aprender gramática, cinco de ellos lo eligieron en 2º lugar.

La opción más elegida en 2º lugar fue Ejercicios de speaking en parejas o grupos, utilizando la gramática en cuestión, elegida por diez alumnos (40% de la muestra), seguida de Ejercicios de gramática del tipo rellenar huecos o marcar la opción correcta, elegida por siete alumnos (28%). Como ya se ha mencionado, cinco alumnos (20%) eligieron Juegos para practicar la gramática en cuestión en 2º lugar. Por último, tres alumnos (12%) eligieron Completar textos con la gramática en cuestión como 2ª opción.

Como dato significativo obtenido con esta pregunta se podría mencionar también la opción que menos gusta a los participantes a la hora de aprender gramática. Un total de trece alumnos (52%) eligió Aprender la gramática a través de vídeos, listenings y readings como la opción que menos les gusta. Cuatro alumnos (16%) eligieron Ejercicios de gramática del tipo rellenar huecos o marcar la opción correcta en último lugar. Cinco alumnos (20%) eligieron Completar textos con la gramática en cuestión y tres alumnos (12%) eligieron Ejercicios de speaking en parejas o grupos, utilizando la gramática en cuestión en último lugar.

#### 4. CONCLUSIONES

Antes de plantear las conclusiones finales para este trabajo es necesario ofrecer una interpretación de los datos obtenidos a través de los instrumentos de recogida de información empleados.

Los datos recogidos a través las fichas de observación para cada juego ofrecen diversos datos. En lo referido al descriptor *participa* se observaron diferencias entre los distintos alumnos para un mismo juego y entre los mismos alumnos dependiendo del juego.

Así, en los juegos por equipos, como el *Tres en raya* la participación era en general “Excelente” o “Muy adecuada” en aquellos alumnos cuyo nivel de conocimiento de la lengua era más elevado. En aquellos con un nivel de dominio más bajo, la participación en los juegos grupales era menor (“Muy adecuada” o “Adecuada”), mientras que en los juegos individuales como el *Bingo* su participación era “Muy adecuada” o “Excelente”. Patrones de comportamiento similares aunque con mayor implicación se observaron para los descriptores *Trata de acertar en sus*

*respuestas y Muestra entusiasmo tras sus aciertos*; en ambos casos, los alumnos muestran de forma general una actitud “Muy adecuada” y en algunos casos “Excelente” a la hora de contribuir a su equipo en los juegos de *Tres en raya* y *Alerta*, intentando dar respuestas correctas de forma que se generaba alegría en ellos mismos y en el grupo.

En el juego *Alerta* todos los alumnos mostraron una actitud “Excelente” o “Muy adecuada” para todos los indicadores observados. De hecho, fue el juego que pareció motivar más al alumnado en general, con algunas excepciones, posiblemente a causa de los requisitos de capacidad de reacción y velocidad para ejecutar el juego con éxito. Sin embargo, el mismo movimiento y dinamismo exigidos por el juego se interpretan como una de las causas de su éxito generalizado.

En cuanto al juego *La tela de araña* las actitudes observadas fueron buenas para los distintos descriptores pero a niveles más bajos. La *participación* fue en general “Muy adecuada” o “Adecuada” y así lo fueron también sus intentos de dar buenas respuestas (*Trata de acertar en sus respuestas*). Sin embargo, para los descriptores *Muestra entusiasmo tras sus aciertos* y *Parece motivado*, la actitud en general descendió a simplemente “Adecuada” o “Poco adecuada” en algunos casos. Según pudo observarse, la dificultad del juego era un poco elevada, ya que fueron capaces de formar frases incluyendo el vocabulario requerido y la gramática propuesta, pero presentaron dificultades para enlazar las frases para formar una historia. Así pues, se propone como alternativa para Educación Primaria formar frases aisladas empleando la gramática que se esté trabajando. Por otro lado, la inclusión de la bobina de lana en el juego y el tejido de la tela de araña según se avanzaba pareció motivar al alumnado en general.

Puede hablarse, por otro lado, de la información que ofrece el cuestionario. De las respuestas obtenidas para la pregunta número 2, cuyos datos se han presentado en una tabla, se puede interpretar que un porcentaje elevado de los participantes (92%) cree que aprender la lengua inglesa es divertido y en ningún caso (0%) alguien piensa que sea aburrido. Estos datos revelan que el alumnado en general tiene una visión positiva del aprendizaje de la lengua inglesa y muestra predisposición para ello.

Además, se puede observar que las opiniones están divididas a la hora de considerar las variables que pueden influir en su valoración de la lengua: un 40% piensa que depende de la clase o el docente, otro 40% considera que depende de su estado de ánimo y sus ganas, y un 32% opina que depende del tipo de actividad.

Por otro lado, la muestra está dividida casi a la mitad a la hora de opinar sobre el grado de dificultad de la lengua: un 52% opina que es fácil y un 44% opina que es difícil; un 4% no contesta. Las respuestas no aportan datos esclarecedores y se interpreta que es un aspecto individual con el que no pueden establecerse generalizaciones.

En la misma línea, un 40% considera importante la figura del docente a la hora de opinar sobre la lengua inglesa y un 36% cree que su opinión depende de la actividad a realizar. Un 24% considera que su opinión de la lengua inglesa no depende de estas dos variables. De nuevo en este caso, las opiniones están muy divididas y los datos demuestran que es una cuestión de criterio personal.

En cambio, sí hay unidad respecto a la utilidad del idioma: el 100% de los participantes opina que la lengua inglesa es útil para su vida, y un 96% considera que es necesaria para su futuro. De estos datos se puede concluir que el alumnado siente la necesidad de aprender y manejar la lengua inglesa tanto para su vida cotidiana como para futuras situaciones escolares, laborales y profesionales.

De la pregunta número 3 podría interpretarse que los dos juegos más elegidos en primer y segundo puesto serían *Alerta*, elegido el 68% de las ocasiones y el *Bingo*, elegido el 64% de las veces. Es importante reflejar que aunque *Alerta* fue el juego elegido por un mayor número de alumnos en primero y segundo puesto, fue el tercero más elegido como primera opción. Así, vemos que la suma de los datos obvia las particularidades y la variación de gustos que demuestran los datos. Por otro lado, el *Tres en raya* y *La tela de araña*, fueron elegidos más veces en tercer y cuarto lugar (el 76 y el 56% de las veces).

La conclusión obtenida es que el orden de preferencia de los juegos elegido por cada alumno está estrechamente ligado a los gustos personales: juegos individuales o de grupo, juegos estáticos o de movimiento, juegos más o menos competitivos, etc.

Las respuestas a la pregunta número 4 arrojan datos relevantes sobre la opinión de los alumnos respecto al tipo de actividades con el que creen aprender más gramática o menos. Podría interpretarse que un porcentaje elevado de la muestra opina que el juego no es solo un recurso adecuado, sino que además es el mejor para aprender gramática de entre los propuestos, aportando, así, datos favorables para esta investigación, centrada en la propuesta del juego como elemento eficaz y motivador en

el proceso de enseñanza y aprendizaje de las estructuras gramaticales de la lengua extranjera inglesa.

Por otro lado, se puede interpretar que los alumnos pocas veces consideran los juegos o las actividades de *speaking* e interacción oral como la peor opción a la hora de aprender la gramática de la lengua extranjera. Así, el análisis que la mayoría hace del tipo de actividades que contribuyen a la mejora de aspectos gramaticales, los aleja de elegir las opciones del uso de la lengua a través de la interacción como peor opción. Por otro lado, las actividades tipo *listeningy reading* se consideran las peores a la hora de trabajar aspectos gramaticales.

Por último, la pregunta número 5 refleja la opinión de la muestra en cuanto a su preferencia por los distintos tipos de actividades. De las respuestas a esta pregunta se podría concluir que un alto porcentaje de la muestra prefiere los juegos como tipo de actividad a la hora de aprender gramática. Este es un dato favorable para este trabajo de investigación que, como se ha mencionado anteriormente, se centra en la propuesta del juego como elemento eficaz y motivador en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las estructuras gramaticales de la lengua extranjera inglesa.

De la primera y de la segunda elección podría concluirse que la mayor parte de los alumnos prefiere ejercicios orales en los que se ponga en práctica la gramática en contextos reales y exista intención comunicativa e interacción con otras personas pues, tanto en el desarrollo de los juegos como de ejercicios tipo *speaking* se dan estas circunstancias particulares.

Por otro lado, también puede concluirse que a la mayoría del alumnado participante lo que menos le gusta es aprender gramática a través de vídeos, ejercicios de *listening* o lectura de textos. La interpretación que podría hacerse de esta información es que estas actividades, generalmente llevadas a la práctica en el aula, gustan menos al alumnado debido a que las asocian con un mayor grado de dificultad.

De los datos ofrecidos por ambos instrumentos de recogida de información se obtienen, en general, conclusiones satisfactorias para este trabajo de investigación. Se concluye que es posible y, además, efectivo y motivador para el alumnado poner en práctica las estructuras gramaticales deseadas a través de juegos u otro tipo de actividades lúdicas. Así pues, se reafirma la postura que defiende el desarrollo de este

tipo de actividades para motivar al alumnado en el proceso de construcción de sus aprendizajes de forma que se obtengan, a la vez, resultados satisfactorios en cuanto a la adquisición de los aspectos deseados, la gramática en este caso.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

Andrades Benítez, C. (Fecha sin determinar). *10 juegos SOS para tus clases de idiomas*

[web log post]. Recuperado de <https://www.eleinternacional.com/10juegos/>

Chiaro, Yale del (2014). *Teoría del juego según Karl Groos*[web log post]. Recuperado

de <https://prezi.com/pq5laqlshjuv/teoria-del-juego-segun-karl-groos/>

Garaigordobil, Maite (2009). El juego en el niño equivale al trabajo en el adulto.

*Consumer Eroski*. Recuperado de

<http://revista.consumer.es/web/es/20090201/entrevista/74536.php>

García Marqués, E., Alarcón Adalid, M.J. (2011). *Influencia del juego infantil en el*

*desarrollo y aprendizaje del niño y la niña*. Recuperado de

<http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>

Juan Rubio, A. D., García Conesa, I. M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa*

*Universitaria*, volumen (6), Nº 3, 169-185. Recuperado de

[http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6\\_3/REFIEDU\\_6\\_3\\_3.pdf](http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf)

### Otros recursos

En Tribu (2011). *Teorías sobre el juego*. [web log post]. Recuperado de

<https://entribu.wordpress.com/2011/02/23/teorias-sobre-el-juego/>

ANEXO I

FICHA DE OBSERVACIÓN																
NOMBRE DEL JUEGO																
OBJETIVO																
ALUMNO/A	Participa				Trata de acertar en sus respuestas				Muestra entusiasmo tras sus aciertos				Parece motivado			
	PA	A	MA	E	PA	A	MA	E	PA	A	MA	E	PA	A	MA	E
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																
19																
20																
21																
22																
23																
24																
25																
26																
OBSERVACIONES																

PA= Poco adecuado

A= Adecuado

MA= Muy adecuado

E= Excelente

## ANEXO II

### CUESTIONARIO POSTERIOR

Responde las siguientes preguntas de forma sincera.

- 1) ¿Te gusta el inglés? Sí  No   
¿Por qué?

---

---

---

---

- 2) **Creo que el inglés es...**

Debes rodear una o más opciones en los grupos y una opción en las parejas.

- a. Divertido
- b. Aburrido
- c. Depende de la clase o del maestro/profesor
- d. Depende de la actividad
- e. Depende de mi estado de ánimo y mis ganas
  
- f. Difícil
- g. Fácil
  
- h. Depende de la clase o del maestro/profesor
- i. Depende de la actividad
  
- j. Útil para mi vida
- k. Inútil para mi vida
  
- l. Necesario para mi futuro
- m. Innecesario para mi futuro

- 3) **A continuación, ordena por orden de preferencia los juegos que hemos llevado a cabo:**

**Juegos: Bingo, Alerta, Tela de araña, Tres en raya**

Mi juego preferido ha sido \_\_\_\_\_.  
¿Por qué?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

En 2º puesto estaría \_\_\_\_\_.

En 3er puesto estaría \_\_\_\_\_.

Y por último, el menos que me ha gustado ha sido \_\_\_\_\_.  
 ¿Por qué?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**4) ¿Qué actividad crees que es mejor para aprender gramática?**

- Ejercicios de gramática del tipo rellenar huecos o marcar la opción correcta.
- Ejercicios de speaking en parejas o grupos, utilizando la gramática en cuestión.
- Juegos para practicar la gramática en cuestión.
- Completar textos con la gramática en cuestión.
- Aprender la gramática a través de vídeos, listenings y readings.

Ordena del 1 al 5, siendo 1 la mejor de todas (con la que más se aprende) y 5 la peor (con la que menos se aprende).

1	Con la que más aprendo:
2	
3	
4	
5	Con la que menos aprendo:

**5) ¿Qué actividad te gusta más?**

Ahora, ordénalos del 1 al 5 según te gusten más o menos (1 la más que me gusta, 5 la menos que me gusta).

1	La que más me gusta:
2	
3	
4	
5	La que menos me gusta: