

Universidad de Oviedo
Facultad de Formación del Profesorado y Educación

**EL JUEGO COMO MEDIO DE
APRENDIZAJE DE IDIOMAS**

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Ainhoa Fernández Romero

Tutora: Justine Agnes Corine Scarlaken

Junio, 2023

ÍNDICE

1. Introducción.....	Pág. 03
2. Marco teórico.....	Pág. 07
2.1. Análisis teórico del juego.....	Pág. 07
2.2. Gamificación y aprendizaje basado en el juego.....	Pág. 13
2.3. Beneficios del uso del juego en el aula.....	Pág. 17
3. El laberinto de las rutinas diarias.....	Pág. 21
3.1. Creación del juego y materiales.....	Pág. 22
3.2. Desarrollo del juego.....	Pág. 23
3.3. Presencia de la ley educativa LOMLOE	Pág. 24
3.4. Ejemplo de situación de aprendizaje.....	Pág. 28
4. Conclusiones.....	Pág. 31
4.1. Flashcards y posters.....	Pág. 31
4.2. Juegos.....	Pág. 31
4.3. Canciones, vídeos y cuentos.....	Pág. 32
5. Reflexión personal.....	Pág. 33
6. Referencias bibliográficas	Pág. 34
7. Anexos	Pág. 37

1. INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad natural que los niños y niñas realizan desde sus primeras etapas de vida, puesto que permite tanto la adquisición de contenidos como de habilidades sociales. Por ello, el juego se considera un recurso educativo que, a pesar, de la poca frecuencia con la que se utiliza en el aula, capta la atención del alumnado en todo momento trabajando así su motivación.

El presente trabajo, va a mostrar una propuesta de actividad para el área de Lengua Extranjera: Inglés, la cual partirá de un marco de referencia en el cual se abordarán diferentes aspectos como: las perspectivas teóricas de algunos autores de referencia, las diferencias entre gamificación y aprendizaje basado en el juego (dos metodologías innovadoras que se trabajan en algunas aulas de nuestro país) y, los beneficios de utilizar este recurso en el aula.

Pero, para todo ello, es importante conocer el significado¹ de unos términos que resumirán de forma muy concreta dicho trabajo:

- La educación es la instrucción mediante la cual los adultos crían y enseñan a los niños, niñas y adolescentes.
- La enseñanza es el conjunto de conocimientos, principios, ideas y saberes que se explican a las personas para su posterior aprendizaje.
- El juego es una actividad, un ejercicio o una práctica que se lleva a cabo para satisfacer las necesidades de entretenimiento que tienen las personas en un momento determinado.
- Los idiomas son las lenguas que hablan las personas de un país, comunidad o región determinada.

Y, por consiguiente, en base a la relación de estos cuatro términos explicados, se da lugar a dos expresiones que también recogen lo presentado en este trabajo. Dichas expresiones al igual que los términos son expuestos a partir de definiciones personales:

- La enseñanza de idiomas es el conjunto de conocimientos, principios, ideas y saberes acerca de la lengua de un lugar que las personas interiorizan a través de un aprendizaje.
- El juego educativo es una actividad, un ejercicio o una práctica que se lleva a cabo en la instrucción de los niños, niñas y adolescentes para satisfacer sus necesidades de entretenimiento al tiempo que se crían y se forman con la interiorización de los contenidos de aprendizaje.

Ya en la década de los 2000, la Comisión Europea decidió incorporar la enseñanza de un segundo idioma en la etapa de Educación Primaria. Esto se ha debido a que tal y como indica Margaret Cuttenden (2020), en las edades tempranas, los niños y niñas tienen habilidades naturales que sirven de ayuda en ese aprendizaje. Conociéndose como edades

¹ Las definiciones son de creación propia, aunque se ha tomado como referencia lo recogido en el diccionario de la Real Academia Española.

tempranas, las comprendidas entre los 0 y los 6 años, en las cuales a nivel evolutivo, el cerebro se encuentra en una etapa receptiva no condicionada a un idioma o sistema fónico concreto.

A raíz de todas las dificultades para la adquisición de esta lengua, a lo largo de los años se han ido realizando diferentes estudios que proporcionaron una variedad de estrategias para la enseñanza de la misma. Algunas de estas estrategias, a día de hoy se conocen como programas, dentro de los cuales destacan:

- Los programas de inversión, los cuales suelen llevarse a cabo a lo largo de la mayor parte de la jornada escolar para que el aprendizaje de ese segundo idioma. Arnau (2001) señala como ejemplo, la situación de Cataluña, donde los niños y niñas castellanoparlantes tienen enseñanzas en la lengua impartida en dicha comunidad autónoma, el catalán.
- Los programas basados en temas, que se centran en el trabajo de un área concreta de las asignaturas que forman ese currículo de enseñanza. Según Arnau (2001), el tiempo aproximado para tratar el tema en el aula se encuentra entre las tres y seis horas semanales, tiempo en el cual se van a realizar actividades que integren las habilidades académicas y lingüísticas.
- Los programas protegidos, en los que los contenidos deben ser impartidos por el profesor especialista de la materia. Además, Arnau (2001) indica que para llevar al aula este tipo de programas no hay un año de escolarización marcado, sino que se puede emplear siempre que se desee a pesar de que el nivel recomendado para su uso es el intermedio.

Otro ejemplo de estrategias a las que se recurre en el aula de inglés, son las referentes a la comprensión lectora. Siguiendo lo recogido en la tesis doctoral de Carla Victoria Battigelli Luna (2016), algunas de estas estrategias son:

- Las estrategias de decodificación, que se centran en la transferencia de significados del inglés al castellano.
- Las estrategias cognitivas, las cuales implican tanto el conocimiento como la acción y el efecto que el propio conocimiento supone.
- Las estrategias metacognitivas, donde se pone como objetivo, la propia evaluación del proceso de aprendizaje, el procesamiento de la información y su posterior comprensión.
- Las estrategias socioafectivas, que tal y como indica su nombre se centran en las emociones de los niños y niñas, persiguen que la infancia sea capaz de controlar la ansiedad y las demás situaciones que puedan surgir durante esos procesos de aprendizaje.
- Las estrategias para el manejo de las TICs², las cuales especifican que el uso de las herramientas tecnológicas debe ser afectivo proporcionando un rol

² TICs: Tecnologías de la Información y la Comunicación.

activo en el alumnado que les permita gestionar las situaciones que estén viviendo.

La elección de este tema viene dada principalmente porque el juego es un recurso que, por muy sencillo que sea de emplear en las aulas dado su carácter motivador, la mayoría de los centros todavía no lo han empleado.

En la mayoría de centros educativos del Principado de Asturias, recurren al uso del libro de texto y la realización de todas las actividades que aparecen en este para el aprendizaje de los contenidos. Esto es algo que todos los años dicen que van a modificar pero, verdaderamente, muy pocos centros cambian esta metodología tradicional.

Basándome en mi propia experiencia como estudiante de Educación Primaria, las clases de inglés tenían una mecánica muy marcada: Como estudiantes, debíamos realizar cada una de las actividades que había en el libro de texto para el aprendizaje de los contenidos, los cuales después debíamos plasmar en un examen. Además, dicho aprendizaje se complementaba con la copia diaria de algunos temas como días de la semana, estaciones del año, meses del año, números, ...

Esto mismo, lo he podido ver de manera similar en los prácticum educativos que he tenido posibilidad de cursar. En estos casos, las clases de inglés tenían una dinámica muy marcada, la cual, se basaba principalmente en la realización de las actividades del libro de texto para que los estudiantes memorizaran el contenido y lo reflejaran en cada una de las actividades de evaluación que se iban llevando a cabo.

Por otro lado, se ha escogido el juego como recurso porque a lo largo de la vida se ha podido ver como este es un elemento que las personas utilizan en su tiempo libre. De tal manera, que el juego se ha convertido en un elemento motivador al que se recurre desde los primeros años de vida hasta los últimos días. En concreto, en la actualidad este tipo de actividades, los juegos de mesa principalmente, siguen estando muy presentes, hasta tal punto que en muchas ciudades españolas se pueden encontrar cafeterías u otro tipo de establecimientos donde las personas pueden ir a pasar el rato jugando a algunos de ellos.

Así mismo, todo juego lleva consigo un aprendizaje que de manera inconsciente, que todas las personas van adquiriendo y adaptando a su día a día. Además, dentro de la ley educativa LOMLOE³ se indica que:

El uso de estrategias o metodologías de aprendizaje en las que el intercambio comunicativo dinámico favorezca la aplicación de las destrezas lingüísticas parte de sumergir al alumnado en situaciones donde la utilización de los diferentes

³ LOMLOE: Ley Orgánica de Modificación de la LOE: Ley Orgánica Educativa

recursos lingüísticos que están incorporando se vean como necesarios (LOMLOE, 2022: 112).

Por todo ello, con esta propuesta didáctica se pretende tener un recurso más para las aulas de inglés que esté basado en un elemento común para todo el mundo como es el juego.

La estructura de este documento comenzará con una revisión del marco teórico donde se recogerá cierta información que algunos autores relacionados con la educación hicieron acerca del juego, las diferencias entre Aprendizaje Basado en el Juego y Gamificación y, los beneficios del uso del juego en el aula. Siguiendo con ello, tras el marco teórico, se explicará la creación del propio juego que se realiza en la propuesta didáctica en cuestión y, se finalizará con unas conclusiones donde se recogerá información acerca del mismo y de otros recursos útiles para enseñar este contenido en el aula.

2. MARCO TEÓRICO

El marco teórico de este trabajo gira en torno a tres apartados diferentes. En primer lugar, se hará un análisis teórico del juego a partir de las teorías de diferentes autores como Piaget, Vygostki y Montessori.

Así mismo, el juego es un recurso muy útil en el aula por ello, se han diseñado diferentes metodologías que lo toman como un elemento principal. De tal manera que, en el presente trabajo se van a comentar las diferencias entre la gamificación y el aprendizaje basado en el juego (ABJ).

Por último, este marco teórico hará un repaso de los beneficios que tiene utilizar el juego en el aula y, se concretarán los mismos dentro del aula de idiomas.

2.1. ANÁLISIS TEÓRICO DEL JUEGO

El juego es un recurso educativo recomendado para todas las etapas educativas dada su actividad lúdica que resulta agradable y motivadora para las personas. Por ello, el análisis teórico se centrará en algunos autores que ya reflejaron en sus teorías como el juego comienza a ser utilizado en esa primera etapa educativa, la educación infantil.

Para **Piaget**, el proceso de enseñanza-aprendizaje es creado por el propio sujeto a través de lo que este va experimentando con el medio físico y social que le rodea. Por ello, el rol del docente se centra, principalmente, en la creación de esos espacios donde el propio alumno/a, como protagonista, vaya experimentando y gestionando el aprendizaje demostrando así su papel activo y reflexivo.

En relación con ese proceso de enseñanza-aprendizaje y el uso de los juegos como herramienta educativa, Piaget considera que el juego es fundamental para el proceso de desarrollo de los niños y niñas puesto que tal y como refleja Chamorro, los diferentes tipos de juego han surgido como consecuencia de la evolución de las estructuras cognitivas de los niños y niñas:

Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la

acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda (Chamorro, 2010: 2).

Así mismo, Piaget señala que el desarrollo cognitivo de los niños y niñas está dividido en cuatro etapas diferentes (etapa sensoriomotora, etapa preoperacional, etapa de las operaciones concretas y etapa de las operaciones formales) y, en cada una de ellas se trabaja un tipo de juego diferente. En concreto, los juegos que Piaget menciona son: el juego de ejercicio, el juego simbólico, el juego de reglas y el juego de construcción.

El juego de ejercicio se relaciona con la etapa sensoriomotora del desarrollo cognitivo de los niños y niñas (0-2 años) ya que son actividades que consisten en la repetición de ejercicios simples que no tienen por qué tener un objetivo concreto.

El juego de ejercicio se da a lo largo del período sensoriomotor (0-2 años) y corresponde a la necesidad de acción automática; en cuanto el niño ha superado las dificultades de adaptación a una nueva situación utiliza las habilidades adquiridas para obtener placer funcional (Citando a Valdés y Flórez, 1996; Gallardo López y Gallardo Vázquez, 2018: 4).

En este período el juego consiste en la repetición funcional de acciones sensoriomotoras que “pierden” su finalidad y se reiteran por el solo placer que proporcionan al niño (citando a Delvan y Kohen, 2010). Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente (Gallardo López y Gallardo Vázquez, 2018: 4).

El juego simbólico se relaciona con la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo de los niños y niñas puesto que gira en torno a los 2-4 años de edad. Recibe el nombre de “simbólico” porque estas actividades consisten en representar un objeto en otro, dicho de otra forma, los objetos reales se transforman para dar vida a otros que no están presentes en ese momento. Gallardo a modo de ejemplo señala:

Por ejemplo, cuando el niño juega con una caja de cartón como si fuese un coche o con trozos de papel como si fuesen billetes, está realizando juego simbólico (citando a García y Delval, 2010; Gallardo López y Gallardo Vázquez, 2018: 4).

El juego de reglas, dada su amplia variedad, se engloba dentro de la etapa de las operaciones concretas y la etapa de las operaciones formales de los niños y niñas. Su aparición varía del contexto social en el que se encuentren los mismos pero, normalmente esa aparición surge entre los cuatro y los siete años.

Se denominan “juegos de reglas” porque todos los participantes deben cumplir y respetar las indicaciones que se les hacen consiguiendo así el aprendizaje de las habilidades sociales, la cooperación, la competencia, la amistad, el control emocional y el concepto de norma.

Los juegos de reglas aparecen entre los cuatro y los siete años, dependiendo en buena medida del contexto social de niño. Comienzan siendo juegos de reglas simples y directamente unidas a la acción, y terminan, hacia los 12 años, siendo juegos de reglas complejas, más independientes de la acción, y en los que la lógica inductiva y deductiva, la formulación de hipótesis y la utilización de estrategias es frecuente (citando a Montañés, 2003; Gallardo López y Gallardo Vázquez, 2018: 4).

El juego de construcción no surge en ninguna etapa en concreto del desarrollo cognitivo de los niños y niñas. Este tipo de actividad se trabaja en todos los períodos evolutivos a modo de completar el desarrollo integral del niño/a.

Los juegos de construcción no constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes tipos de juegos y las conductas adaptadas (Montañés et. Al, 2000). Este tipo de juegos aparece alrededor del primer año y está presente en todos los estadios del desarrollo infantil (Gallardo López y Gallardo Vázquez, 2018: 5).

Estos juegos son fundamentales para lograr el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil, ya que permiten al niño desarrollar las habilidades motoras finas, la coordinación óculo-manual y las capacidades de análisis y síntesis; fomentar la imaginación y la creatividad; potenciar la capacidad de atención y concentración; estimular la habilidad manual, asociar ideas; ejercitar la capacidad de razonamiento lógico; etc (Gallardo López y Gallardo Vázquez, 2018: 5).

Para **Vygostki**, todo proceso educativo se encuentra vinculado con los problemas de desarrollo y de aprendizaje de los propios niños y niñas. De tal forma, que el aprendizaje surja, en primer lugar, a nivel social mediante la interacción y comunicación con otras personas y, posteriormente, a nivel individual mediante la interiorización de la propia estructura mental.

Por ello, Vygostki considera que los juegos son una actividad útil en las aulas que permite que los alumnos y alumnas trabajen esas dos perspectivas:

Según Vygostky, el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo (Chamorro, 2010: 3).

Al contrario que Piaget, Vygostki no hace una clasificación clara de los tipos de juego que existen. En concreto, según Tomás de Andrés Tripero, Vygostki indica que hay dos fases significativas en el desarrollo evolutivo de dichos juegos.

La primera fase (2-3 años) se centra en el uso de objetos del entorno cercano, la cual a su vez se divide en dos niveles de desarrollo:

En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmite (Tomás de Andrés Tripero, 2011: blog).

En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos.

Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota (De Andrés Tripero, 2011: blog).

La segunda fase (3-6 años), se acerca más al mundo de los adultos según indica Tomás de Andrés Tripero:

Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del “*juego socio-dramático*”. Ahora se despierta un interés creciente por el mundo

de los adultos y lo “*construyen*” imitativamente, lo representan (De Andrés Tripero, 2011: blog).

Para **María Montessori**, los primeros años de vida son los más importantes para los niños y niñas puesto que en esa etapa de sus vidas, van construyendo su personalidad. Pero, es importante que todo el trabajo llevado a cabo gire en torno a las necesidades e intereses de esos aprendices, de tal manera que, con el paso del tiempo, ellos mismos vayan adquiriendo autonomía.

Montessori explica que el juego es una actividad natural de la infancia que se caracteriza por ser motivadora, activa, voluntaria y creativa, principalmente. Y, además, ella resalta que el protagonista de los procesos de enseñanza-aprendizaje es el propio niño o niña, por tanto, son ellos mismos los que deben decidir a qué jugar, cómo y cuándo.

En el caso de esta educadora italiana, el juego no es una actividad que solo sirva para pasar el tiempo. El juego tiene una finalidad didáctica que hace que los participantes aprendan mediante el interés, del mismo modo, Montessori indica que la palabra “juego” y la palabra “trabajo” son sinónimos. Tal y como recoge Britton:

“El juego satisface sólo una parte de la naturaleza de uno, el trabajo va a más profundidad y proporciona satisfacción al ser total de uno”. Cuando utiliza la palabra “trabajo” en este contexto, sin embargo, no la estaba usando en su sentido adulto; la estaba aplicando al aprendizaje (Britton, 2001: 22).

Las actividades en las que se ocupan los niños en un colegio Montessori las puede etiquetar como “trabajo” el profesor, pero probablemente a ti te parecerían mucho más un “juego”. Para Montessori, ambas palabras eran sinónimas: el juego es el trabajo de tu hijo, simplemente porque es el medio por el que aprende (Britton, 2001: 22).

Estos autores recogen lo que se pretende reflejar en el presente trabajo con la propuesta didáctica del juego de mesa en cuestión:

En primer lugar, Piaget hizo una relación entre cuatro tipos de juego diferentes y las etapas evolutivas del desarrollo. En concreto, en esta propuesta se puede ver reflejado el juego de reglas (los estudiantes deben cumplir las normas que se les indican para poder superar la partida así como las normas típicas de convivencia), el cual tiene lugar durante la etapa de operaciones concretas. Dicha etapa engloba las edades entre los siete y los doce años y, en este caso, la actividad diseñada es para la etapa de educación primaria (6-12 años), la cual se encuentra relacionada con esta etapa del desarrollo de los niños.

En segundo lugar, Vygostki explicó que el aprendizaje no solo es a nivel individual sino que también se da a nivel social. Esto se puede ver reflejado en el presente trabajo: por un lado, los estudiantes desarrollarán su aprendizaje individualizado mostrando sus propios conocimientos y su manera de desenvolverse durante las partidas y, por otro lado, se desarrollará un aprendizaje social donde se trabajará el valor del respeto mayoritariamente. Además, este juego aunque se ha diseñado para que haya cuatro jugadores, se puede adaptar para que los niños y niñas formen equipos mostrando así el desarrollo de otros valores como el compañerismo y la cooperación.

Por último, en tercer lugar, Montessori reflexionó acerca del uso del juego como un medio de aprendizaje en el cual los niños no solo juegan sino que también trabajan. A rasgos generales, esta propuesta didáctica es lo que pretende enseñar, que el juego es un recurso más dentro del aula que a pesar de no ser una actividad tradicional en este contexto, se puede recurrir a ella para el proceso de enseñanza-aprendizaje por motivos como su carácter creativo y motivador y, su ayuda para fomentar la participación activa de los estudiantes.

	Piaget	Vygostki	Montessori
Proceso educativo	Creado por el niño/a mediante la experiencia	Vinculado a los problemas de desarrollo y aprendizaje del niño/a	Gira en torno a las necesidades e intereses de los niños/as
Juego	Herramienta educativa	Desarrollo del niño/a a nivel social e individual	Actividad natural del niño
Clasificación del juego	<u>Tipos:</u> - Juego de ejercicio - Juego simbólico - Juego de reglas - Juego de construcción	<u>Fases significativas del desarrollo evolutivo del juego:</u> 1. Uso de objetos del entorno cercano 2. Acercamiento al mundo de los adultos	No hace una clasificación El juego es sinónimo del trabajo porque ambos llevan consigo un aprendizaje

Tabla 1. Síntesis: El juego según los diferentes marcos teóricos elegidos

2.2. GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

La gamificación y el aprendizaje basado en el juego son dos metodologías innovadoras muy útiles dentro de las aulas de Educación Infantil y Primaria. Pero, a pesar de que todo el mundo las relacione, son dos metodologías con una serie de diferencias entre sí.

El concepto de **gamificación** (*gamification*) nació en 2002 por el británico Nick Pelling, un desarrollador de juegos que literalmente en 2011 indicó lo siguiente:

La *gamification* se refiere al interés en aplicar conceptos de juego en las interfaces de usuario de las aplicaciones que creaba para hacer las transacciones electrónicas más agradables y rápidas (citando a Nick Pelling, 2011; Cornellà, Estebanell y Brusi, 2020: 7).

Pero, no fue hasta ese mismo 2011, cuando se comenzó a utilizar ese término. En concreto autores como Deterding y Werbach han propuesto definiciones más conocidas del término, las cuales se pueden encontrar en la revista de la asociación española para la enseñanza de las ciencias de la tierra (Brusi, Cornellà y Estebanell):

Para Sebastián Deterding, la gamificación es el uso de elementos del diseño de juegos en contextos que no están relacionados con el juego (Brusi, Cornellà y Estebanell, 2020: 11).

Mientras que para Werbach, la gamificación consiste en el uso de elementos de juego y de técnicas del diseño de juegos en contenidos ajenos al juego (Brusi, Cornellà y Estebanell, 2020: 11).

Aun así en base a estas definiciones, se llegó a una conclusión clara acerca del uso de la gamificación en diferentes entornos: la gamificación consiste en plantear diferentes escenarios donde los usuarios deben realizar una serie de acciones para superar los retos que se les proponen, de tal forma, que como protagonistas vayan creando nuevas experiencias que, a su vez, les proporcionen aprendizajes. En relación con todo esto, Contreras Espinosa señala:

Existen dos objetivos principales con los que se puede medir la gamificación: ofrecer experiencias de juego y apoyar la creación de un valor general para el usuario (Contreras Espinosa, 2017: 15).

Por todo ello, el uso de la gamificación en el aula sirve para que el alumno genere un aprendizaje a partir de sus experiencias que han ido adquiriéndose mediante diferentes dinámicas. Lo cual, hoy en día, se ha convertido en una metodología innovadora que incluso se puede marcar como un proceso de mejora que genera posibilidades.

Un ejemplo de gamificación en las aulas es, *Kahoot!*⁴, una herramienta de creación de juegos, diseñada en 2013 por Alf Inge Wang, basada en las preguntas y respuestas. Tal y como se recoge en la página web educación 3.0.: *Kahoot!* es una gamificación pura donde se presentan rankings, a la vez que su sencillo funcionamiento permite un amplio campo de diversión y aprendizaje para los participantes de este.

Entrando más en detalle, este juego se puede realizar en cualquier dispositivo electrónico por su libre y gratuito acceso en la red. Su uso es muy útil en pleno siglo XXI (era donde los niños y niñas se denominan nativos digitales) por diferentes razones:

Por un lado, esta herramienta educativa tiene una función lúdica que aumenta el entusiasmo de los niños y niñas por el aprendizaje. Y, además, fomenta que los aprendices participen con más frecuencia en las aulas.

Por otro lado, el uso de *Kahoot!* permite el aprendizaje de las nuevas tecnologías mediante el cual, el docente puede evaluar a sus alumnos y alumnas con la creación de cuestionarios en forma de examen como los estudiantes pueden hacer una autoevaluación de sus propios conocimientos para el repaso de un tema en concreto.

Así mismo, todo esto lo relata el propio creador de *Kahoot!*, tal y como lo recoge Gema Martínez Navarro:

Kahoot es una plataforma de aprendizaje mixto basado en el juego, permitiendo a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos. Se ofrece a los estudiantes una voz en el aula, y permite a los educadores que se dediquen y centren sus estudiantes a través del juego y la creatividad (Martínez Navarro, 2017: 13).

En cambio, el concepto de **aprendizaje basado en el juego** (ABJ) proviene del inglés, *game based learning* (GBL), y se centra en la utilización de juegos como recurso de aprendizaje. Dicho de otra manera, el aprendizaje basado en el juego tiene como objetivo que los niños y niñas aprendan mientras juegan.

Tal y como indica Juan Antonio Rodríguez Bueno, este tipo de juegos giran en torno a un eje transversal donde diferentes materias pueden trabajarse. Así mismo, este señor indica en su estudio la relación entre esta metodología y los juegos de mesa.

⁴ <https://kahoot.com/>

El juego de mesa es por tanto una herramienta pedagógica muy diversa con la que podemos trabajar muchas facetas del desarrollo cognitivo y personal del alumnado: reconocimiento de objetivos y finalidades, atención selectiva (*Dobble*), creatividad, socialización, planteamiento y resolución de problemas (*Hombre Lobo*), representaciones mentales (*Dixit*), expresividad (*Story Cubes*), normas y consenso o comunicación (*Ritmo y Bola*) (Rodríguez Bueno, 2016: 139-140).

Un ejemplo de ello, es el juego *Time's up!*, el cual se puede adaptar a las necesidades educativas y es muy útil en las clases de idiomas puesto que se puede trabajar tanto el vocabulario referente a los diferentes temas que aborda el juego como las estructuras gramaticales. Esto es así, dado que tal y como indica, la página web educación 3.0⁵: una de las fases del juego consiste en la descripción del dibujo que aparece en la tarjeta observada para que el resto de los participantes adivinen de que se trata.

Conocer este tipo de recursos es bastante recomendable ya que aplicar metodologías más innovadoras en las aulas es un gran avance para seguir conectando con el alumnado en todo momento. En muchas ocasiones, los niños y niñas se distraen ya sea por cansancio o por el poco interés que les aporta el tema en cuestión pero, trabajar ese mismo contenido con canciones, juegos u otro tipo de herramientas aporta un aire motivador en el aula que ayuda mucho en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Además, en la actualidad, los juegos educativos pueden relacionarse con las tecnologías de la información y la comunicación. Esto es bastante beneficioso puesto que, al mezclar estas dos herramientas educativas, los estudiantes no solo trabajarán los contenidos deseados y los valores del juego en cuestión, sino que también, desarrollarán su propia alfabetización digital.

Esto mismo, ha sido explicado por Juan Antonio Rodríguez Bueno:

Además, si se opta por los juegos educativos digitales y el uso de las TIC, el aprendizaje basado en juegos supone una aproximación muy completa que además trabaja la alfabetización digital, pues no sólo se aprovechan las ventajas del juego sino que, además, se suman los beneficios de la aplicación de las TIC en el aula. Los alumnos afianzarán conocimientos sobre el tema central del juego

⁵ <https://www.educaciontrespuntocero.com/>

y al mismo tiempo mejorarán su manejo de las nuevas tecnologías y practicarán el uso de herramientas informáticas y dispositivos digitales en un entorno seguro y pensado para el aprendizaje (Rodríguez Bueno, 2016: 145).

Por todo ello, a día de hoy en los currículos de Educación Primaria de España, el juego es una herramienta común dentro de las metodologías educativas en cada una de las materias.

Por su parte, el currículo de Educación Primaria del Principado de Asturias dentro de la asignatura de Lengua Extranjera, recoge lo siguiente:

El uso de estrategias o metodologías de aprendizaje en las que el intercambio comunicativo dinámico favorezca la aplicación de las destrezas lingüísticas parte de sumergir al alumnado en situaciones donde la utilización de los diferentes recursos lingüísticos que están incorporando se vean como necesarios: el *roleplaying* o la gamificación son dos ejemplos de metodología que favorecen la aparición y participación interactiva y continuada en un entorno de experimentación en el que aprender del error permite al alumnado “Aprender a Aprender” (BOPA, 2022: 112).

Aunque en este apartado del marco teórico se explican dos metodologías diferentes en torno al juego como son, la gamificación y el aprendizaje basado en el juego. En esta propuesta didáctica planteada, se va a ver reflejada la segunda metodología, el aprendizaje basado en el juego, la cual tiene relación con el uso de juegos de mesa en el aula.

El uso del aprendizaje basado en el juego se ve mostrado en esta propuesta de actividad puesto que, tal y como indican las teorías sobre esta metodología, se persigue que los estudiantes aprendan las expresiones de vocabulario relacionadas con las rutinas diarias mediante el uso exclusivo y completo del juego de mesa diseñado “*the maze of the daily routines*”.

Así mismo, en el aprendizaje en el juego, se pretende que los niños y niñas aprendan mientras juegan. Y, la intención concreta de esta actividad diseñada es que los participantes de esta consigan aprender el vocabulario relacionado con las rutinas diarias sin la necesidad de tener que recurrir a la memorización.

En cambio, conocer que es la gamificación es recomendable puesto que su utilización en el aula es algo innovadora que capta muy bien la motivación de los alumnos y alumnas. Aun así, en este caso no se ve reflejada en la propuesta de actividad puesto

que la gamificación no utiliza un juego en concreto, sino que va adaptando las mecánicas, dinámica y reglas de los mismos al contexto que no tiene por qué estar relacionado con el juego.

2.3.BENEFICIOS DEL USO DEL JUEGO EN EL AULA

Los juegos forman parte de las actividades lúdicas que se pueden llevar a cabo en el aula porque son bastante útiles para motivar y captar la atención de los estudiantes hacia el contenido de aprendizaje que se está enseñando. Además, tal y como indica Paula Chacón en su trabajo sobre el juego didáctico:

Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia (Chacón, 2008: 2).

Así mismo, se conoce que el juego es una estrategia recomendable en el aula puesto que ayuda a la resolución de conflictos y a la toma de decisiones, mostrando a su vez, un apoyo en el aprendizaje de las cualidades morales para los niños y niñas. En relación con esto, Carmen Minerva Torres indica que:

La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo. En ese sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre la mesa (Minerva Torres, 2002: 3).

Y continua con:

El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con

él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia (Minerva Torres, 2002: 4).

Dentro del aula de idiomas, el uso de los juegos tiene varios beneficios, principalmente, porque son un medio para que los estudiantes practiquen el idioma utilizando cada una de las destrezas que engloban el aprendizaje de las lenguas. Además, los juegos se pueden adaptar a los niveles de enseñanza que se encuentran dentro del aula. En base a todo ello, Minerva Chacón Garrido señala una serie de ventajas del uso del juego a partir de las que recoge Brewster en 1992 en uno de sus libros:

Brewster (1992) en su libro: *“The primary english teacher’s guide”*, afirma que el juego proporciona numerosas ventajas:

- Añade variedad al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Introduce un nuevo elemento a la clase, con lo cual mantiene la motivación de los alumnos.
- Es una forma de aprendizaje.
- Se trabaja el vocabulario, la pronunciación y los aspectos del lenguaje.
- La práctica de listening y relajación se afianzan.
- Anima la colaboración de todos con lo cual los alumnos más tímidos crecen en autoconfianza.
- La interacción alumno-alumno mejora.
- Cualquier distancia entre profesor-alumno se ve reducida (Chacón Garrido, 2009: 10).

Pero, no solo Brewster en 1992 indico las ventajas o los beneficios del uso del juego en las clases de idiomas. Tal y como recogen Antonio Daniel Juan Rubio e Isabel María García Conesa en una publicación de la *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, Fred Genesse en 1994 hablo de la importancia del uso del juego en las aulas de lengua extranjera gracias a los aportes que estos realizan en la enseñanza de los alumnos y alumnas:

Según el profesor de psicología de la universidad de McGill, Fren Genesee: “usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio

proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico” (1994: 264) (Juan Rubio e García Conesa, 2013: 3).

Finalmente, en relación con todos los beneficios que puede haber sobre el uso de juegos en las aulas, los investigadores Martha Lengeling y Casey Malarcher decidieron hacer una clasificación de estos en cuatro categorías “beneficios afectivos, beneficios cognitivos, beneficios dinámicos y beneficios de adaptabilidad”. En concreto, en la *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, Antonio Daniel Juan Rubio e Isabel María García Conesa detallaron la explicación de cada una de estas categorías que marcaron los anteriores investigadores:

También es importante saber que el uso de los juegos tiene muchos beneficios para el aula. Estos beneficios se han dividido, por parte de los investigadores Martha Lengeling y Casey Malarcher (1997: 42), en cuatro áreas generales:

- a) Beneficios afectivos: los juegos disminuyen el filtro afectivo, fomentan un uso creativo y espontáneo de la lengua, promueven la competencia comunicativa, motivan y son divertidos.
- b) Beneficios cognitivos: los juegos se usan para reforzar, son útiles para revisar y ampliar y se centran en la gramática de una forma comunicativa.
- c) Beneficios dinámicos: los juegos se centran en los alumnos, el profesor actúa como facilitador, construyen cohesión en clase, fomentan la participación de toda la clase y promueven la competencia sana.
- d) Beneficios de adaptabilidad: los juegos son fáciles de ajustar para la edad, nivel e intereses, utilizan las cuatro destrezas y requieren una mínima preparación por parte de los alumnos (Juan Rubio e García Conesa, 2013: 7).

Esta clasificación hecha por Martha Lengeling y Casey Malarcher es bastante acertada. Los juegos tienen unos beneficios claros y, tal y como indican estos investigadores, los juegos se caracterizan, principalmente, por ser un recurso motivador que los niños y niñas utilizan diariamente siendo muchos de estos juegos fundamentales en el desarrollo de la creatividad de sus participantes.

Además, aparte de ser un recurso motivador que fomenta la creatividad, sirve para trabajar diferentes valores y contenidos que los niños y niñas van conociendo y trabajando a lo largo de su vida. El uso de esta herramienta en las aulas es bastante sencillo ya que la gran mayoría se pueden adaptar al contexto y la edad de los alumnos y alumnas de forma que nadie quede excluido.

Tras este último apartado, se presentará la propuesta didáctica diseñada, la cual pretende cumplir con cada uno de los apartados explicados en este marco teórico. Aunque, es importante señalar que dadas las circunstancias del colegio donde se realizó el Prácticum IV, en el cual se iba a llevar a cabo la propuesta, quizás no se puede ver reflejado al completo toda esta información.

3. EL LABERINTO DE LAS RUTINAS DIARIAS

El laberinto de las rutinas diarias, *the maze of the daily routines*, es un juego de mesa para el área de Lengua Extranjera: Inglés, donde los estudiantes de Educación Primaria adquirirán el vocabulario relacionado con las rutinas diarias, *daily routines*.

Se ha seleccionado este tema de vocabulario puesto que las expresiones a aprender son un contenido dentro de la materia que se asocia con la vida diaria de los niños y niñas, ya que son acciones que ellos y ellas como seres humanos realizan en su día a día (despertarse, levantarse, ducharse, vestirse, desayunar, ir al colegio, comer, regresar a casa, hacer los deberes, cenar, ir a la cama o lavar los dientes).

Por todo ello, el objetivo principal del mismo es adquirir el vocabulario relacionado con las rutinas diarias, de tal manera que no se indica un ranking de clasificación entre los participantes para ver en qué puesto ha quedado cada uno. Pero, si es cierto que el objetivo lúdico del juego es llegar a la última casilla del tablero, *finish*, con el mayor número de tarjetas de su color posibles.

La aplicación de este recurso en el aula se asocia con una metodología innovadora como es el aprendizaje basado en el juego, la cual tal y como se ha mencionado en el marco teórico, resalta el uso de juegos de mesa como recursos educativos a raíz de los cuales se desarrolla el aprendizaje. Algunos de los juegos de mesa que se utilizan dentro del aula de inglés son los siguientes:

- *Battleship*: La batalla de barcos es un juego de mesa muy útil en los primeros niveles de enseñanza de idiomas puesto que permite a los niños y niñas repasar el abecedario y los números de una manera lúdica.
- *Guess who*: Este juego conocido como “¿quién es quién?” es un recurso dentro del área de inglés para que los estudiantes practiquen la formación de preguntas y respuestas cortas, así como para repasar los adjetivos calificativos para describir, principalmente, el aspecto físico de las personas.
- *Hangman*: El ahorcado es una actividad muy sencilla que se emplea en las aulas para el repaso de vocabulario de diferentes temáticas, pero, a su vez, es una actividad muy útil para revisar los errores ortográficos que se llegan a cometer cuando se escribe.
- *Pictionary*: Este juego de mesa que, se suele asociar con las adivinanzas puesto que los participantes deben de identificar que es aquello que se está dibujando, trabaja tanto ese método de comunicación como es el dibujo como palabras de vocabulario.
- *Simon say*: Conocido en español como “Simón dice” es un juego que, concretamente, trata de dar una serie de ordenes que los niños y niñas deben ejecutar, por ello, con el empleo de este juego en las aulas se va a fomentar el aprendizaje de las formas imperativas de los verbos.
- *Story cubes*: Este recurso es bastante reciente dentro de las aulas y, principalmente, se utiliza en las áreas de idiomas para la creación de historias

que permiten la mejora del aprendizaje tanto de estructuras gramaticales como de palabras de vocabulario.

- *Taboo*: El tabú es un juego de mesa que permite la práctica de la habilidad de escucha, *listening*, y la habilidad de oral, *speaking*, pero que, a su vez, permite la enseñanza y el aprendizaje de la construcción de oraciones y las relaciones entre palabras por pertenecer a una misma familia léxica.
- *Trivial*: Este tradicional juego de preguntas y respuestas sobre diferentes temáticas, es bastante útil en el aula porque hoy en día se oferta en diferentes idiomas.

Para poder conocer más en detalle el recurso didáctico que se ha diseñado, este apartado del documento se va a encontrar dividido en diferentes epígrafes: creación del juego y materiales, desarrollo del juego y presencia de la ley educativa LOMLOE y, finalmente se presentará un ejemplo de situación de aprendizaje donde se aplique este juego en cuestión.

3.1. CREACIÓN DEL JUEGO Y MATERIALES

El laberinto de las rutinas diarias, *the maze of daily routines*, parte de la idea de realizar un recorrido donde los participantes mencionen las diferentes expresiones estudiadas en relación con el tema que se está trabajando, las rutinas diarias. Para ello, se tomó como referencia diferentes juegos de mesa como el Monopoly o la oca, en los cuales su tablero forma un recorrido por el cual cada uno de los participantes se debe mover a medida que realicen una serie de acciones.

A raíz de esta idea, se decidió crear el tablero de este juego⁶, el cual está formado por un total de veintiocho casillas. Comenzando por la casilla de salida “*start*”, siguiendo con una serie de casillas con ilustraciones que representan una rutina diaria⁷, las cuales a su vez están mezcladas con otra serie de casillas en las que los estudiantes deben seguir la instrucción que se les muestra “*tell your daily routine*” y, finalizando con la última casilla con el nombre “*finish*”.

Una vez diseñado el tablero, se procedió con el desarrollo del resto de materiales necesarios para la evolución del juego. Más concretamente, se creó cada una de las tarjetas⁸ que los participantes irían adquiriendo en el juego, las cuales muestran la rutina diaria en forma de ilustración y expresión con un borde de color correspondiente a las cuatro fichas con las que se juega.

Pero, para que el juego se pueda llevar a cabo, también son necesarios cuatro dados (uno por participante) y cuatro fichas de colores, las cuales son similares a las del

⁶ Ver anexo 1: Tablero del juego.

⁷ Cada una de las ilustraciones que aparecen en el juego han sido adquiridas de la página web del British Council.

⁸ Ver anexo 2: Tarjetas de vocabulario.

juego de la oca o el parchís. De tal manera, que cada color represente a un participante (rojo, amarillo, azul y verde).

3.2.DESARROLLO DEL JUEGO

Tal y como se indicó en el epígrafe anterior, los participantes del juego van a estar representados por cuatro colores (rojo, amarillo, azul y verde), esto indica que el número total de jugadores para los que se ha diseñado este recurso son cuatro.

Aun así, es cierto que, si los niños y niñas tienen bastantes dificultades para la adquisición del vocabulario o para entender el desarrollo del juego, se puede recurrir a agrupar al alumnado en parejas o pequeños grupos. De tal forma, que cada color no representará a una única persona sino a un grupo en concreto.

Antes de comenzar la partida, se deben leer las instrucciones que hay que cumplir en todo momento para que el juego tenga una evolución favorable. Dado que los niveles de comprensión de la lengua extranjera en el aula son bastante variados, las instrucciones⁹ del mismo se encuentran disponibles tanto en español como en inglés.

Por tanto, si el nivel de comprensión del alumnado es adecuado, las instrucciones se presentarán en la lengua extranjera: inglés, pero en caso contrario, se recurrirá a la lectura de estas en español.

Por ello, a continuación, se van a ir explicando cada una de las instrucciones que se deben seguir para poder completar toda la actividad con éxito. Es importante señalar que todas las instrucciones se van a explicar como si estuviesen participando cuatro personas, pero en el caso de que fuesen más, el procedimiento sería el mismo.

En primer lugar, se deben repartir los colores entre los cuatro participantes. Por ejemplo: el participante número uno estará representado por el color amarillo, el número dos por el color azul, el número tres por el color verde y el número cuatro por el color rojo.

Una vez repartidas las fichas entre los participantes, comienza la primera ronda, para la cual el primer participante debe lanzar el dado y mover su ficha por el tablero tantas casillas como le indique el número que ha salido en el dado. Cuando haya llegado a la casilla correspondiente debe observarla y realizar lo que corresponda:

- Si cae en una casilla con imagen: El o la participante debe decir la rutina diaria que se muestra en la imagen.
 - Si acierta: El o la participante consigue la tarjeta de su color correspondiente a dicha rutina diaria.
 - Si falla: El o la participante pierde el turno hasta la siguiente ronda.
- Si cae en una casilla con texto: El o la participante debe leer en voz alta la instrucción y contar al resto de personas cuál es su rutina diaria.

⁹ Ver anexo 3: Instrucciones del juego.

Tras haber terminado con esa primera ronda, continua el juego con más tiradas mediante el mismo funcionamiento que en esa primera excepto en las casillas con imagen, dentro de las cuales pueden ocurrir las siguientes situaciones:

- Si cae en una casilla con imagen: El o la participante debe decir la rutina diaria que se muestra en la imagen.
 - Si no se ha caído anteriormente y se acierta: El o la participante consigue la tarjeta de su color correspondiente a dicha rutina diaria.
 - Si no se ha caído anteriormente y se falla: El o la participante pierde el turno hasta la siguiente ronda.
 - Si se ha caído anteriormente y se acierta: El o la participante protege su tarjeta y mantiene su ficha en dicha casilla hasta la siguiente ronda.
 - Si se ha caído anteriormente y se falla: El o la participante pierde su tarjeta correspondiente a dicha rutina diaria.

No hay un número fijo de tiradas, puesto que este es un juego cíclico que siempre sigue el mismo patrón hasta que todos los participantes hayan llegado a la casilla final: lanzamiento del dado, movimiento de la ficha y realización de la actividades que se indica en la casilla.

Es importante que todos los participantes lleguen a la casilla final para dar por terminada la actividad, puesto que, la misión de cada participante es llegar a esa última casilla con el mayor número de tarjetas de su color posible independientemente del tiempo que tarden en completar ese recorrido.

Con ese recuento final, tanto el o la docente como el propio estudiante puede observar el nivel de conocimiento adquirido en referencia a ese vocabulario que se ha estado trabajado: las rutinas diarias en inglés, *daily routines*.

3.3.PRESENCIA DE LA LEY EDUCATIVA LOMLOE

La LOMLOE, es la ley educativa que se encuentra en vigor en los cursos impares de Educación Primaria durante este año escolar 2022/2023, pero que entrará en vigor en los cursos pares también a partir del próximo año escolar 2023/2024.

Sin embargo, esta ley educativa, no habla de cursos escolares dentro de Educación Primaria (primero, segundo, tercero, cuarto, quinto y sexto) sino que habla de ciclos de enseñanza (primer ciclo, segundo ciclo y tercer ciclo), los cuales deben de adquirir una serie de competencias, asociadas a unos criterios y saberes determinados.

Más detalladamente, dentro del área de Lengua Extranjera, en este caso, inglés, la LOMLOE presenta una serie de competencias clave y específicas y unos saberes básicos que se pueden encontrar representados en este recurso que se ha creado.

En primer lugar, dentro de los tres bloques de saberes básicos que forman esta materia, se pueden encontrar algunos de los aspectos mencionados en el bloque de comunicación y otros aspectos del bloque de plurilingüismo (LOMLOE, 2022).

En segundo lugar, algunas de las competencias clave que se van a adquirir con esta actividad son la competencia en comunicación lingüística; la competencia plurilingüe; la competencia personal, social y de aprender a aprender; y la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (LOMLOE, 2022).

Por último, utilizando este juego como recurso en el aula, los estudiantes irán adquiriendo las siguientes competencias específicas del área según lo indicado en la LOMLOE:

Competencia específica 1. Comprender el sentido general e información específica y predecible de textos breves y sencillos, expresados de forma clara y en la lengua estándar, haciendo uso de diversas estrategias y recurriendo, cuando sea necesario, al uso de distintos tipos de apoyo para desarrollar el repertorio lingüístico y para responder a necesidades comunicativas cotidianas.

Competencia específica 2. Producir textos sencillos de manera comprensible y estructurada, mediante el empleo de estrategias como la planificación o la comprensión, para expresar mensajes breves relacionados con necesidades inmediatas y responder a propósitos comunicativos cotidianos.

Competencia específica 4. Mediar en situaciones predecibles, usando estrategias y conocimientos para procesar y transmitir información básica y sencilla, con el fin de facilitar la comunicación.

Además, esta ley educativa, para cada una de las competencias específicas mencionadas anteriormente, indica una serie de criterios de evaluación que el o la docente debe utilizar como guía para anotar las observaciones y calificaciones pertinentes del alumnado. Más específicamente, cada uno de esos criterios están especificados según los diferentes ciclos de enseñanza que forman la Educación Primaria.

El análisis de todos estos criterios de evaluación se realiza para cada uno de los ciclos de enseñanza puesto que este recurso educativo se puede utilizar en cada uno de los seis cursos que forman la Educación Primaria.

Para esa primera competencia específica, en el primer ciclo de Educación Primaria, el criterio de evaluación analizado es:

1.1. Reconocer e interpretar palabras y expresiones habituales en textos orales, escritos y multimodales breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de

relevancia personal próximos a su experiencia, expresados de forma comprensible, clara, sencilla y directa, y en lengua estándar (LOMLOE, 2022: 112).

Mientras que para el segundo ciclo de Educación Primaria, ese criterio de evaluación es:

1.1. Reconocer e interpretar el sentido global, así como palabras y frases previamente indicadas en textos orales, escritos y multimodales breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal y próximos a su experiencia, así como de textos de ficción adecuados al nivel de desarrollo del alumnado, expresados de forma comprensible, clara y lengua estándar a través de distintos soportes (LOMLOE, 2022: 112).

Y finalmente, para el tercer ciclo de Educación Primaria, ese criterio de evaluación es:

1.1. Reconocer, interpretar y analizar el sentido global, así como palabras y frases específicas de textos orales, escritos y multimodales breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal y ámbitos próximos a su experiencia, así como de textos literarios adecuados al nivel de desarrollo del alumnado, expresados de forma comprensible, clara y en lengua estándar a través de distintos soportes (LOMLOE, 2022: 113).

En relación con la segunda competencia específica, para el primer ciclo de Educación Primaria, los criterios de evaluación observados son:

2.1. Expresar oralmente frases cortas y sencillas con información básica sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado, utilizando de forma guiada recursos verbales y no verbales, recurriendo a modelos y estructuras previamente presentados y prestando atención al ritmo, la acentuación y la entonación (LOMLOE, 2022: 113).

2.3. Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias básicas para producir mensajes breves y sencillos adecuados a las intenciones comunicativas usando,

con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento (LOMLOE, 2022: 114).

Así mismo, en el segundo ciclo de Educación Primaria dichos criterios de evaluación son:

2.1. Expresar oralmente frases cortas con información básica sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado, utilizando, de forma guiada, recursos verbales y no verbales, prestando atención al ritmo, la acentuación y la entonación (LOMLOE, 2022: 114).

2.3. Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias básicas para producir mensajes breves y sencillos adecuados a las intenciones comunicativas usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento (LOMLOE, 2022: 114).

En cambio, para el tercer ciclo de Educación Primaria, solo se sigue un criterio de evaluación de los indicados en la ley, el cual es:

2.3. Seleccionar, organizar y aplicar, de forma guiada, conocimientos y estrategias para preparar y producir textos adecuados a las intenciones comunicativas, las características contextuales y la tipología textual, usando, con ayuda, recursos físicos o digitales en función de la tarea y las necesidades de cada momento (LOMLOE, 2022: 114).

Finalmente, para la tercera y última competencia específica, la competencia específica número cuatro, el criterio de evaluación que se sigue en el primer ciclo de Educación Primaria es:

4.1. Interpretar y explicar, de forma guiada, información básica de conceptos, comunicaciones y textos breves y sencillos en situaciones en las que atender a la diversidad, mostrando empatía e interés por las interlocutoras e interlocutores y por los problemas de entendimiento en su entorno inmediato, apoyándose en diversos recursos y soportes (LOMLOE, 2022: 116).

Por el contrario, en el segundo ciclo de Educación Primaria, se seleccionan dos de los criterios de evaluación recogidos en la ley educativa LOMLOE, los cuales son:

4.1. Interpretar y explicar textos, conceptos y comunicaciones breves y sencillas, de forma guiada, en situaciones en las que atender a la diversidad, mostrando empatía e interés por las interlocutoras e interlocutores y por los problemas de entendimiento en su entorno más próximo, apoyándose en diversos recursos y soportes (LOMLOE, 2022: 116).

4.2. Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias elementales que ayuden a crear puentes y faciliten la comprensión y producción de información y la comunicación, usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos y digitales en función de las necesidades de cada momento (LOMLOE, 2022: 116).

Terminando con los marcados para el tercer ciclo de Educación Primaria, los criterios de evaluación para tener en cuenta son:

4.1. Inferir y explicar textos, conceptos y comunicaciones breves y sencillas, de forma guiada, en situaciones en las que atender a la diversidad, mostrando respeto, empatía y actitud igualitaria, por las interlocutoras e interlocutores y por las lenguas empleadas, e interés por participar en la solución de problemas de intercomprensión y de entendimiento en su entorno próximo, apoyándose en diversos recursos y soportes (LOMLOE, 2022: 116).

4.2. Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias básicas que ayuden a crear puentes y faciliten la comprensión y producción de información y la comunicación, adecuadas a las intenciones comunicativas, usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento (LOMLOE, 2022: 116).

3.4.EJEMPLO DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

En este apartado se va a proponer una situación de aprendizaje para el curso de tercero de educación primaria del centro donde se realizó el Prácticum IV. En concreto, en este curso escolar había un total de cuatro estudiantes que compartían aula con los quince estudiantes de cuarto curso de esta misma etapa educativa.

Durante una sesión de trabajo de sesenta minutos, los estudiantes aprenderán las expresiones de vocabulario relacionadas con las rutinas diarias. Para ello, se van a hacer tres actividades que completen los sesenta minutos de sesión.

Antes de la explicación de las actividades, es importante conocer que la evaluación de esta sesión de trabajo va a consistir en una observación participante del docente hacia el alumno o alumna porque la calificación real del trabajo será sumatoria con el resto de actividades de la evaluación.

La primera actividad, considerada una actividad de motivación, se llevará a cabo durante los diez primeros minutos de la sesión, donde los estudiantes visualizarán un vídeo¹⁰ (Kids vocabulary – My Day – Daily Routine – Learn English for kids – English educational video) sobre las rutinas diarias. El vídeo tiene una duración de cinco minutos aproximadamente, por lo que, se realizará la actividad dos veces: la primera vez, será una actividad de escucha y visualización pero, en la segunda vez, los estudiantes deberán repetir dichas expresiones en voz alta siguiendo las indicaciones del docente.

La segunda actividad, tendrá lugar en los cuarenta y cinco minutos posteriores, y consistirá en practicar dicho vocabulario mediante el juego que se ha explicado en los apartados 3.1 y 3.2 de este documento. Pero, esos cuarenta y cinco minutos no van a estar dedicados a la utilización del juego en cuestión, solo cuarenta minutos serán destinados a esa tarea ya que los primeros cinco minutos se utilizarán para la explicación del mismo (lo ideal sería explicarlo en inglés pero, esto dependería del nivel de comprensión de la lengua que tienen los estudiantes, por tanto, al tomar como referencia a los estudiantes del centro de prácticas, estas instrucciones habría que hacerlas en español).

La tercera y última actividad, la cual se podría clasificar como actividad de cierre y refuerzo, ocurrirá durante los últimos cinco minutos de la sesión. En ellos, los estudiantes escucharán una canción sobre las rutinas diarias¹¹ (Every Day! Daily Routine Song for Kids | Kindergarten, Preschool, EFL & ESL | Fun Kids English), dado que esta canción tiene una duración de tres minutos, los últimos dos minutos se utilizarán para que los niños y niñas repitan las expresiones aprendidas a la vez que el docente les va mostrando una imagen en concreto.

Por último, relacionando esta situación de aprendizaje con lo recogido en la nueva ley educativa LOMLOE. Con el desarrollo de esta sesión, los estudiantes desarrollarán la adquisición de las competencias específicas 1, 2 y 4 del área de Lengua Extranjera mediante el cumplimiento de los siguientes criterios de evaluación (LOMLOE):

- 1.1. Reconocer e interpretar el sentido global, así como palabras y frases previamente indicadas en textos orales, escritos y multimodales breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal y próximos

¹⁰ https://youtu.be/qD1pnquN_DM

¹¹ <https://youtu.be/1n9rsD5L5NU>

a su experiencia, así como de textos de ficción adecuados al nivel de desarrollo del alumnado, expresados de forma comprensible, clara y lengua estándar a través de distintos soportes (LOMLOE, 2022: 112).

2.1. Expresar oralmente frases cortas con información básica sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado, utilizando, de forma guiada, recursos verbales y no verbales, prestando atención al ritmo, la acentuación y la entonación (LOMLOE, 2022: 114).

2.3. Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias básicas para producir mensajes breves y sencillos adecuados a las intenciones comunicativas usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento (LOMLOE, 2022: 114).

4.1. Interpretar y explicar textos, conceptos y comunicaciones breves y sencillas, de forma guiada, en situaciones en las que atender a la diversidad, mostrando empatía e interés por las interlocutoras e interlocutores y por los problemas de entendimiento en su entorno más próximo, apoyándose en diversos recursos y soportes (LOMLOE, 2022: 116).

4.2. Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias elementales que ayuden a crear puentes y faciliten la comprensión y producción de información y la comunicación, usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos y digitales en función de las necesidades de cada momento (LOMLOE, 2022: 116).

Así mismo, con el desarrollo de esta sesión los estudiantes estarán trabajando dos bloques de saberes básicos concretos (comunicación y plurilingüismo) y cinco competencias clave (competencia en comunicación lingüística; competencia plurilingüe; competencia personal, social y de aprender a aprender; competencia matemática; competencia en ciencia, tecnología e ingeniería).

4. CONCLUSIONES

La idea principal de este apartado de conclusiones era presentar las observaciones que se habían obtenido tras el empleo de este juego en los diferentes cursos de Educación Primaria del centro educativo donde se realizó el Prácticum IV. Pero, lamentablemente esto no fue posible.

El centro educativo donde se realizaron las prácticas, tenía un total de cuarenta y dos estudiantes que, apenas iban a clase y estaban poco motivados. El entorno social del colegio y de los niños y niñas no era precisamente favorable, hasta tal punto que los propios docentes no tenían esperanzas ni visión de futuro de ellos. En mi caso, en concreto, la profesora me indicó que este juego no iba a tener resultados positivos en las aulas de ese centro en cuestión, por ello no tuve la oportunidad de llevarlo a cabo como estaba previsto.

Independientemente de este problema, en este apartado de conclusiones se mostrarán otro tipo de recursos educativos que se pueden utilizar en las aulas de Educación Primaria, para el aprendizaje del contenido seleccionado, las rutinas diarias.

4.1. Flashcards y posters

Los posters son una decoración para las aulas que pueden servir de apoyo visual para los niños y niñas dentro de clase puesto que pueden recordar el vocabulario que han estado trabajando en todo momento.

Además, un recurso muy útil con el que se pueden hacer diferentes actividades, incluso juegos, son las *flashcards*. Es importante saber que con las *flashcards* no solo se trabaja el vocabulario de las rutinas diarias como es este caso, sino que también se pueden trabajar otros contenidos del área como las construcciones gramaticales y los tiempos verbales.

En la página web del British Council¹², se encuentra como recurso una fotocopia para imprimir con las diferentes *flashcards* referentes a las rutinas diarias, tanto a color como en blanco y negro, para que sean los propios estudiantes quienes las pinten. En concreto, estas *flashcards* tienen dos versiones complementarias, por un lado, se encuentran aquellas que tienen el dibujo de la rutina diaria representada y, por otro lado, las que tienen la expresión referente a esa rutina diaria.

4.2. Juegos

A parte del juego que se ha diseñado en el presente trabajo. Hay otro tipo de juegos que se pueden emplear en el aula sin la necesidad de tener materiales o nivel de comprensión alto.

Uno de estos juegos, sería el ahorcado, el cual se podría realizar en el encerado donde un alumno o alumna mostraría las rayas correspondientes al número de letras que

¹² <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/print-make/flashcards/daily-routines-flashcards>

tiene la rutina diaria que ha pensado. Mientras que el resto de los estudiantes deberán de decir letras hasta que consigan adivinar la rutina diaria que se está trabajando.

Otro de estos juegos, sería similar al *pic tionary*, puesto que se trataría de una actividad donde un alumno o alumna saldría al encerado para realizar un dibujo que represente la rutina diaria que ha pensado. A su vez, el resto de niños y niñas deberá de adivinar de que rutina diaria se trata.

En relación con el *pic tionary*, se podría trabajar con un juego de gestos, el cual consistiría en representar mediante mímica una rutina diaria de las estudiadas para que el resto de las personas consigan adivinar cual se está mostrando.

Ajeno a este tipo de juegos, cada día en el aula se puede preguntar a un estudiante por las actividades que ha realizado el día anterior. De tal manera, que cada día un niño o niña vaya contando su rutina diaria para así trabajar ese contenido.

Y, por último, como recurso, de forma online se pueden buscar diferentes actividades y juegos que se pueden realizar de manera conjunta o individual con los estudiantes en el aula. Algunas páginas en las que se pueden encontrar este tipo de ejercicios son: wordwall¹³, liveworksheets¹⁴ o British Council¹⁵.

4.3. Canciones, vídeos y cuentos

La lectura de cuentos, la escucha de canciones y la visualización de videos son otro tipo de recursos que también se pueden emplear en el aula. Además, este tipo de elementos no solo trabajan con el aprendizaje de las expresiones referentes a las rutinas diarias, sino que, también sirven para el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora y de escucha.

A continuación, se van a mostrar diferentes ejemplos de vídeos encontrados en la aplicación de youtube que se podrían utilizar como recurso en el aula para la enseñanza de las rutinas diarias:

- Daily Routines vocabulary¹⁶.
- Every Day! Daily Routine Songo for Kids | Kindergarten, Preschool, EFL & ESL | Fun Kids English¹⁷.
- Kids vocabulary – My Day – Daily Routine – Learn English for kids – English educational video¹⁸.
- Talking about daily routines in English (present simple)¹⁹.

¹³ <https://wordwall.net/es/community/daily-routines>

¹⁴ [https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/English as a Second Language \(ESL\)/Daily routines](https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/English+as+a+Second+Language+(ESL)/Daily+routines)

¹⁵ <https://englishonline.britishcouncil.org/>

¹⁶ <https://youtu.be/M4FMEmI0qTM>

¹⁷ <https://youtu.be/1n9rsD5L5NU>

¹⁸ https://youtu.be/qD1pnquN_DM

¹⁹ <https://youtu.be/kePBvNotYy4>

- Wake up, Brush Your Teeth and Johny, Johny Stories for Kids from Steve and Maggie | Wow English TV²⁰.

5. REFLEXIÓN PERSONAL

La elección del tema sobre el cual centrar mi TFG ha sido algo bastante compleja, ya que en un primer momento no tenía ninguna idea clara sobre que escoger. Pero, en el momento que vi los temas propuestos consideré que la mejor idea era trabajar sobre algo que estuviese relacionado con la mención de inglés que he estado cursando, por ello, los temas escogidos fueron relacionados con ese área.

En concreto, la elección de este tema fue bastante rápida ya que considero que el juego puede ser un recurso muy eficaz al que pocas veces se le presta atención. Muchas personas ven el juego como un medio de diversión pero no como un medio de aprendizaje y, por ello, no ven bien que en una institución de enseñanza se utilice, pero, lo cierto es que, los juegos aportan diferentes enseñanzas más allá de la intención que el mismo tenga.

Por otra parte, la elección del contenido del juego no la he tenido clara hasta pasado un tiempo. Al final, me decanté por las rutinas diarias porque, bajo mi punto de vista, esa temática en concreto no solo hace referencia a un apartado de vocabulario que recogen los libros de texto como parte de la enseñanza de los estudiantes, sino que, este contenido tiene un enfoque práctico por centrarse en aspectos de la vida diaria de los niños y niñas, es decir, las acciones que realizan desde que se despiertan por la mañana hasta que se acuestan por la noche.

Ahora que el documento está prácticamente terminado, las sensaciones que tengo conmigo misma son muy diversas. Por un lado, estoy contenta con el trabajo desarrollado a lo largo de estos meses a pesar de las dificultades y los bloqueos momentáneos que he tenido en muchas ocasiones. Pero, por otro lado, no estoy satisfecha al cien por cien ya que no hay unas conclusiones claras acerca del uso de esta propuesta educativa.

Considero que no hay conclusiones claras porque, tal y como se ha detallado en apartados anteriores del presente documento, la propuesta educativa diseñada no se ha podido llevar a cabo en el aula. De tal manera, que no hay unas evidencias claras de la eficacia de la misma, así como de sus propios inconvenientes.

²⁰<https://youtu.be/9lIVleOllEM>

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arnau, J. (2001). *Metodología en la enseñanza de inglés*. Ministerio de Educación. https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=lg-IJwoHzUkC&oi=fnd&pg=PA9&dq=estrategias+para+la+ense%C3%B1anza+del+ingl%C3%A9s+en+primaria&ots=09wJ9gtVqF&sig=p541UdHicUV_7KIqaDiPQUtzBk0: visitado el 13/04/2023.

Battigelli Luna, C. V. (2015). *Estrategias de comprensión lectora en el marco de una metodología cognitiva para la enseñanza del inglés como lengua extranjera* [Tesis doctoral, Universidad del Zulia y Universidad de Córdoba]. <https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/13794/2016000001491.pdf?sequence=1&isAllowed=y>: visitado el 13/04/2023.

Britton, L. (2001). *Jugar y Aprender – El Método Montessori*. Paidós. https://pladlibroscl0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf: visitado el 10/05/2023.

Bueno, J. A. R. (2016). Aprendizaje basado en juegos. *Juegos y juguetes en la vida social: IX Jornadas nacionales de ludotecas. Ponencias y comunicaciones*, 139-152. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/708330.pdf#page=140>: visitado el 02/05/2023.

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?. *Nueva aula abierta*, 16 (5), 1-8. <https://docplayer.es/6147803-El-juego-didactico-como-estrategia-de-ensenanza-y-aprendizaje-como-crearlo-en-el-aula.html>: visitado el 06/05/2023.

Chamorro, I. L. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Autodidacta, 1 (3), 19-37. <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>: visitado el 09/05/2023.

Contreras Espinosa, R. S. y Eguía, J. L. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas* [Archivo PDF]. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25565w/L1TE105_S3_RUBIO.pdf: visitado el 01/05/2023.

Cornellà, P., Estebanell, M. y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28 (1), 5-19. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>: visitado el 01/05/2023.

Decreto 57/2022, de 5 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Primaria en el Principado de Asturias. (2022). *Boletín Oficial del Principado de Asturias*, 156, de 12 de agosto de 2022. <https://sede.asturias.es/bopa/2022/08/12/2022-06337.pdf>: visitado el 15/03/2023.

De Andrés Tripero, T. (2011). Vigostky y su teoría constructivista del juego. *Einnov@ Revista Electrónica de Educación*. <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.ZFtrDrJMS3B>: visitado el 10/05/2023.

Educación 3.0. (s.f.). *30 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos*. Educación 3.0. <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>: visitado el 16/05/2023.

Educación 3.0. (s.f.). *6 títulos para introducir el Aprendizaje basado en juegos en clase*. Educación 3.0. <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/juegos-aprendizaje-basado-en-juegos-clase/>: visitado el 16/05/2023.

Gallardo López, J. A. y Gallardo Vázquez, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil* [Archivo PDF]. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>: visitado el 09/05/2023.

Garrido, M. (2009). Beneficio del juego y la canción en el aula de inglés. *Innovación y Experiencia*, 16, 1-13. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Número_16/MINERVA_CHACON_1.pdf: visitado el 06/05/2023.

LearnEnglish Kids (s. f.). *Daily routines flashcards*. British Council. <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/sites/kids/files/attachment/flashcards-daily-routines.pdf>: visitado el 04/02/2023.

Margaret Cuttenden, N. (2020). *La adquisición de idiomas en la etapa crítica: Estudio del aprendizaje del inglés (L2) en la infancia* [Tesis doctoral, Universidad de Córdoba]. <https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/20187/2020000002121.pdf?sequence=1&isAllowed=y>: visitado el 12/04/2023.

Martínez Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 83, 252-277. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6228338.pdf>: visitado el 19/05/2023.

Real Academia Española. (s. f.). Educación. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 13 de marzo de 2023, de <https://dle.rae.es/educaci%C3%B3n?m=form>.

Real Academia Española. (s. f.). Enseñanza. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 13 de marzo de 2023, de <https://dle.rae.es/ense%C3%B1anza?m=form>.

Real Academia Española. (s. f.). Idiomas. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 13 de marzo de 2023, de <https://dle.rae.es/idioma?m=form>.

Real Academia Española. (s. f.). Juego. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 13 de marzo de 2023, de <https://dle.rae.es/juego?m=form>.

Rubio, J. y Cornesa, M. I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de formación e innovación educativa universitaria*, 6 (3), 169-185. <https://guao.org/sites/default/files/biblioteca/El%20uso%20de%20juegos%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20del%20ingl%C3%A9s%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20primaria.pdf>: visitado el 06/05/2023.

Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6 (19), 289-296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>: visitado el 06/05/2023.

7. ANEXOS

ANEXO 1. *TABLERO DEL JUEGO*

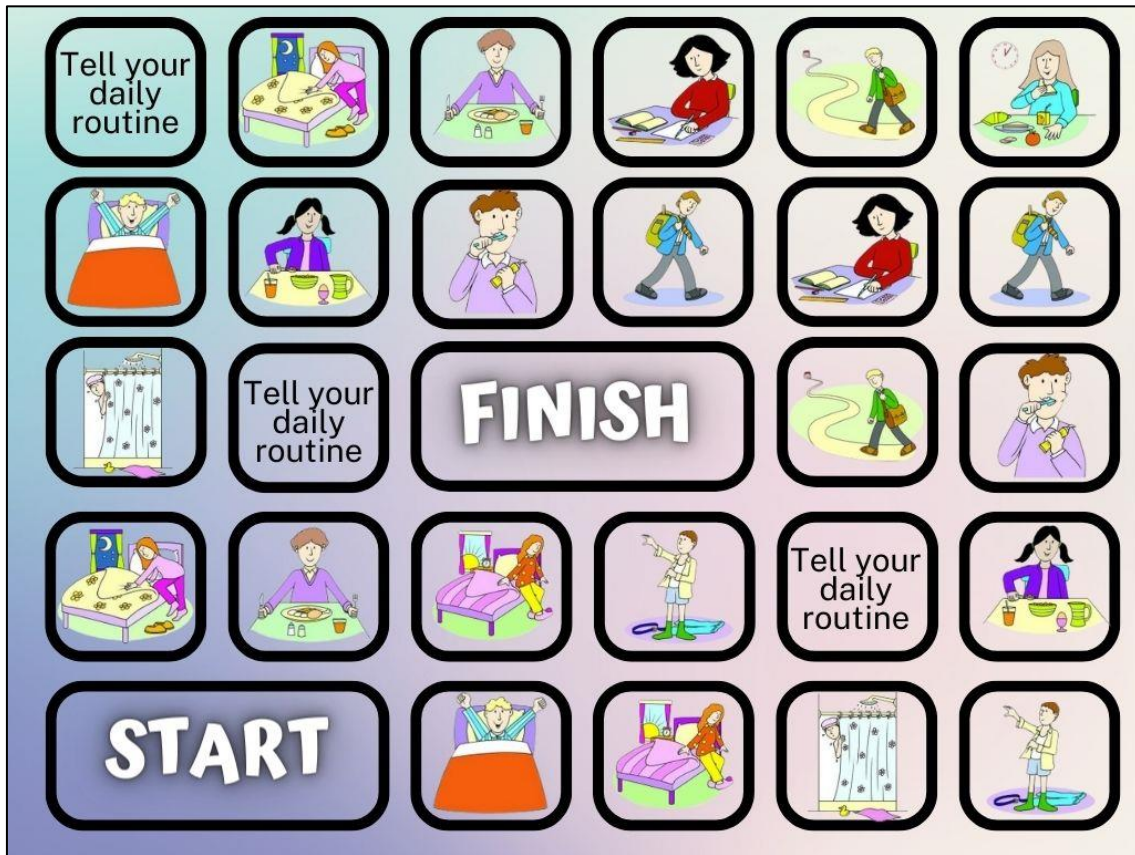


Imagen 1. *The maze of daily routine*

ANEXO 2. TARJETAS DE VOCABULARIO

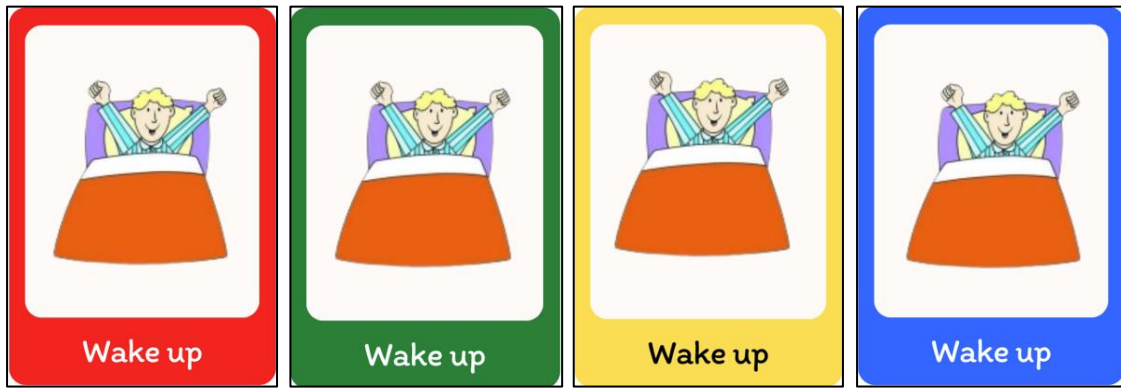


Imagen 2, 3, 4 y 5. *Wake up*

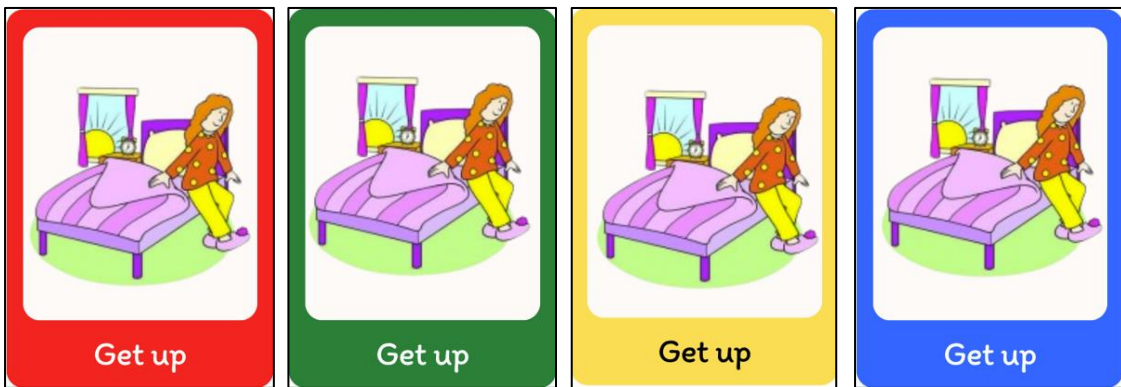


Imagen 6, 7, 8 y 9. *Get up*



Imagen 10, 11, 12 y 13. *Have a shower*



Imagen 14, 15, 16 y 17. *Get dressed*

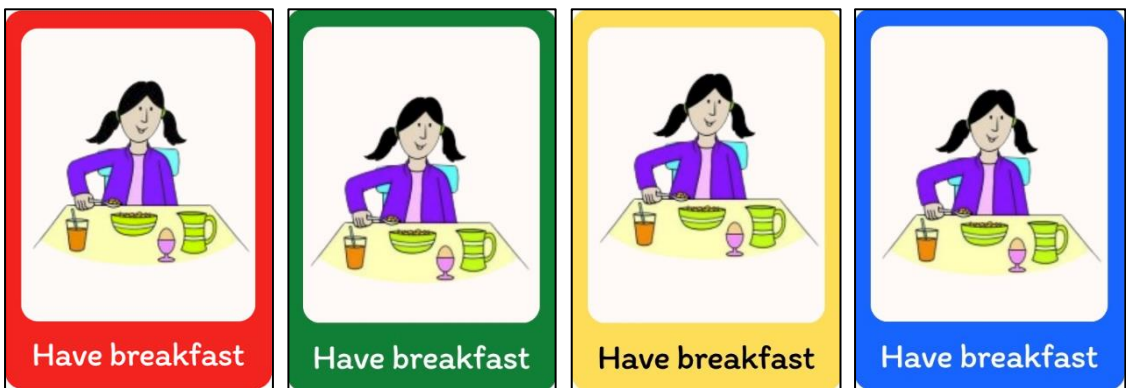


Imagen 18, 19, 20 y 21. *Have breakfast*



Imagen 22, 23, 24 y 25. *Go to school*

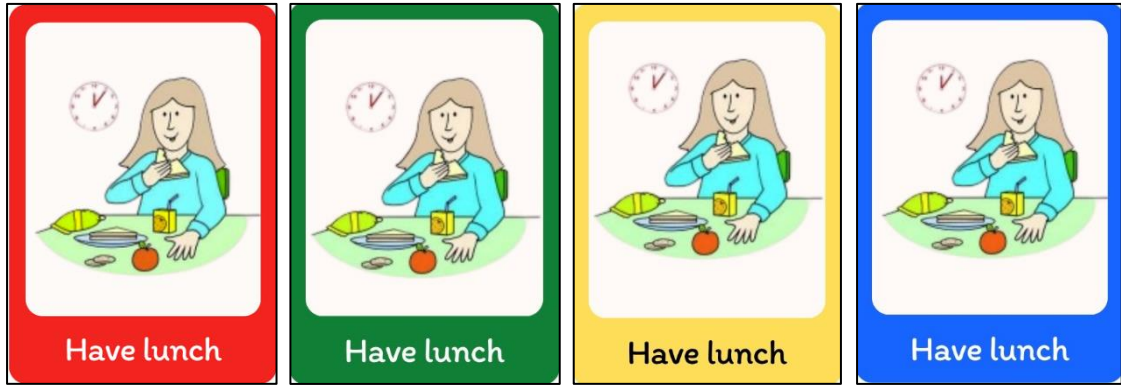


Imagen 26, 27, 28 y 29. *Have lunch*

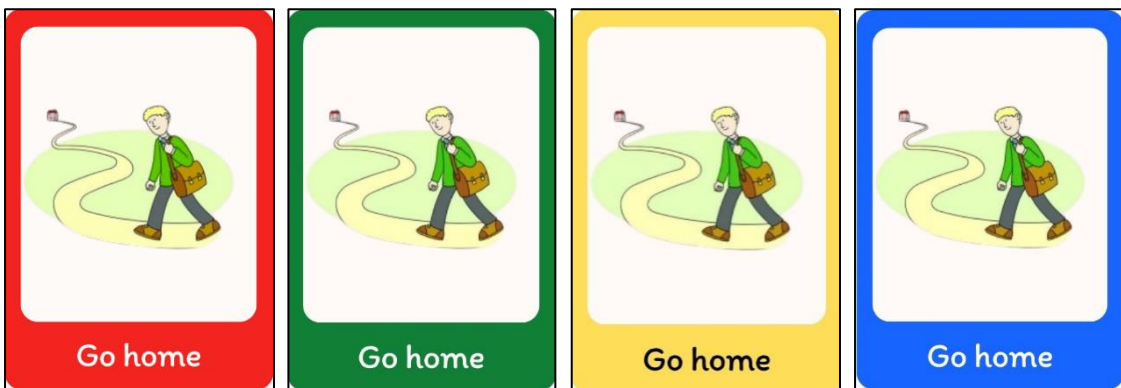


Imagen 30, 31, 32 y 33. *Go home*

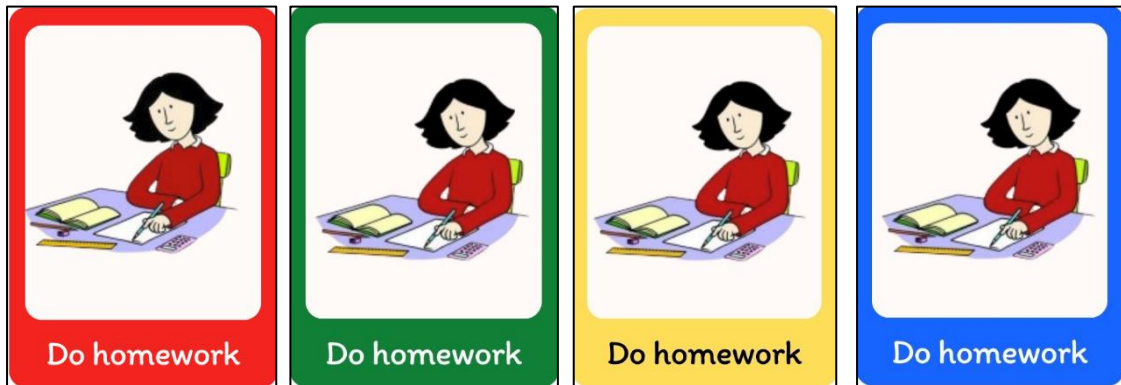


Imagen 34, 35, 36 y 37. *Do homework*

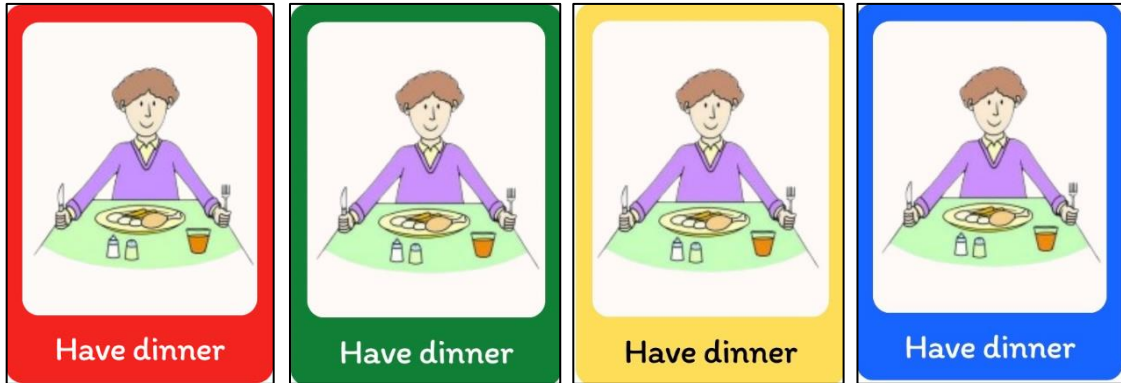


Imagen 38, 39, 40 y 41. *Have dinner*



Imagen 42, 43, 44 y 45. *Go to bed*



Imagen 46, 47, 48 y 49. *Clean my teeth*

INSTRUCCIONES

Paso 1: Repartir los colores entre los participantes y decidir el orden de salida. Comúnmente, se pretende que empiece aquella persona de menor edad y, por consiguiente, a continuación se deja una posibilidad de reparto:

- *Jugador 1:* Jugador con la ficha de color amarillo.
- *Jugador 2:* Jugador con la ficha de color azul.
- *Jugador 3:* Jugador con la ficha de color rojo.
- *Jugador 4:* Jugador con la ficha de color verde.

Paso 2: Tras haber repartido las fichas, comienza la partida, por ello, el primer jugador lanzará el dado y moverá su ficha tantas casillas como le indique el dado. La situación en cada una de las casillas es diferente, por tanto, lo que puede ocurrir es:

- *Se cae en una casilla con imagen:* El participante debe decir la rutina diaria que se muestra en la imagen. Si la acierta consigue la tarjeta de su color referente a dicha rutina diaria y si la falla, pierde el turno hasta la siguiente ronda.
- *Se cae en una casilla con texto "tell your daily routine":* El participante debe leer en voz alta la instrucción y contar al resto de jugadores cuál es su rutina diaria.

Paso 3: Una vez que se haya superado la primera ronda, el juego continúa con más tiradas, pero, cuando se caiga en una casilla con imagen pueden ocurrir lo siguiente:

- *Se cae en una casilla por primera vez y se acierta:* Se consigue la tarjeta de su color correspondiente.
- *Se cae en una casilla por primera vez y se falla:* Se pierde el turno hasta la siguiente ronda.
- *Se cae en una casilla ya visitada anteriormente y se acierta:* Se sigue guardando la tarjeta y se mantiene la ficha en la casilla hasta la siguiente ronda.
- *Se cae en una casilla ya visitada anteriormente y se falla:* Se pierde la tarjeta de su color correspondiente a dicha rutina diaria.

INSTRUCTIONS

Step 1: Divide the colours among the participants and decide the starting order. Usually, it is intended that the youngest person starts and, therefore, a choice is made below:

- *Player 1:* Player with the yellow chip.
- *Player 2:* Player with the blue chip.
- *Player 3:* Player with the red chip.
- *Player 4:* Player with the green chip.

Step 2: After distributing the chips, the game begins, so the first player rolls the die and moves his or her chip as many squares as the die indicates. The situation in each of the squares is different, so the following can happen:

- *You land on a square with a picture:* You must say the daily routine shown in the picture. If you get it right, you will get the card of your colour referring to this daily routine but if you fail, you will lose the turn until the next round.
- *You fall into a box with the text "tell your daily routine":* You must read the instruction and the other players what your daily routine is.

Step 3: Once the first round has passed, the game continues with more rounds, but when you land on a square with a picture, the following can happen:

- *If you land on a square for the first time and you get it right:* You get the card of the corresponding colour.
- *If you land on a square for the first time and you fail it:* You lose your turn until the next round.
- *If you land on a previously visited square and you get it right:* You continue to keep the card and keep the chip in the square until the next round.
- *If you land on a previously visited square and you fail it:* You will lose the card of your colour corresponding to that daily routine.