

GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Curso 2022-2023

**DISEÑO Y PUESTA EN MARCHA DE UNA JUEGOTECA PARA MEJOR EL
APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

Autora: Nerea Rodríguez Sánchez

Directora: Ainara Romero Andonegui

En Leioa, a 19 de mayo de 2023

Índice

1. Introducción	3
2. Marco teórico y conceptual	4
2.1. Metodologías activas y la ley vigente	4
2.2. ¿Qué es el juego?	5
2.3. Aprendizaje basado en juegos.....	6
2.4. Aprendizaje basado en juegos en el aula de lengua extranjera.....	7
2.5. Beneficios del aprendizaje basado en juegos.....	8
3. Fase diagnóstica	10
3.1. Describiendo las necesidades.....	10
3.2. Participantes.....	10
3.3. Procedimiento e instrumento utilizado	11
3.4. Resultados.....	11
3.5. Conclusiones	12
4. Propuesta didáctica de innovación	13
4.1. Presentación	13
4.2. Objetivos específicos	14
4.3. Metodología.....	14
4.3.1. Juegoteca	14
4.3.2. Puesta en marcha de la Juegoteca.....	17
5. Evaluación.....	18
5.1. Instrumentos utilizados	18
5.2. Resultados.....	19
6. Discusión y conclusiones	21
7. Bibliografía.....	22

DISEÑO Y PUESTA EN MARCHA DE UNA JUEGOTECA PARA MEJOR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Nerea Rodríguez Sánchez

UPV/EHU

Este Trabajo de Fin de Grado presenta una propuesta de innovación cuyo objetivo principal fue crear una Juegoteca y sus recursos y ponerla en marcha en el aula para mejorar la motivación y favorecer el desarrollo de las áreas de vocabulario, gramática y comunicación oral en la competencia de lengua extranjera, dirigida a un grupo de estudiantes de cuarto de educación primaria. La Juegoteca fue diseñada, creada, puesta en marcha y evaluada durante el periodo de las prácticas, gracias al uso de ciertas aplicaciones tecnológicas y evaluando los juegos mediante dos escalas de evaluación, las cuales indicaron que la innovación creada fue beneficiosa para el alumnado, demostrando así su relevancia.

Juegoteca, Lengua extranjera, ABJ, Inglés, Aprendizaje

This Final Degree Project presents an innovation proposal whose main objective was to create a Game Library and its resources and implement it in the classroom to improve motivation and favour the development of the areas of vocabulary, grammar and oral communication in the foreign language competence, aimed at a group of students in the fourth year of primary education. The Game Library was designed, created, implemented and evaluated during the internship period, through the use of several technological applications and evaluating the games by means of two evaluation scales, which indicated that the innovation created was beneficial for the students, thus demonstrating its relevance.

Game library, Foreign language, GBL, English, Learning

Gradu Amaierako Lan honek berrikuntza-proposamen bat aurkezten du. Honen helburu nagusia Jokoteka eta bere baliabideak sortzea eta ikasgelan abian jartzea izan zen, atzerriko hizkuntzaren gaitasunean hiztegia, gramatika eta ahozko komunikazioaren arloen garapena eta motibazioa hobetzeko, Lehen Hezkuntzako laugarren mailako ikasle talde bati zuzenduta. Jokoteka praktika-aldian zehar diseinatu, sortu, abian jarri eta ebaluatu zen, zenbait aplikazio teknologiko erabiliz eta jokoak bi ebaluazio-eskalen bidez ebaluatuz. Eskala horien arabera, sortutako berrikuntza ikasleentzat onuragarria izan zela frogatu zen.

Jokoteka, Atzerriko hizkuntza, JOI, Ingelesa, Ikaskuntza

1. Introducción

En este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se abordará la importancia de la creación de una Juegoteca como herramienta para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación primaria. Se parte de la vivencia durante el Practicum de que el alumnado en primaria no se siente motivado y tiene dificultades con el inglés, lo que conlleva a que los y las estudiantes no perciban el aprendizaje del idioma como algo atractivo, desconecten del proceso y pierdan el interés en el mismo (Díaz-Corbo, 2017). En este sentido, se pretende explorar cómo el uso de juegos puede cambiar esta percepción y aumentar la motivación y el interés del alumnado.

Es importante destacar que se han encontrado beneficios en el aprendizaje basado en juegos en diferentes estudios, lo que hace que este trabajo sea relevante para el ámbito educativo actual. De hecho, de acuerdo a varios estudios como el de Boyle et al., (2014) y Cozcu y Caganaga (2016), el aprendizaje a través del juego aumenta la motivación del alumnado y le proporciona oportunidades para explorar y adquirir nuevos conocimientos y habilidades, así como afirman que los juegos son muy útiles cuando tienen una finalidad educativa. El objetivo principal de este TFG es, por ende, demostrar la eficacia de una Juegoteca, y por lo tanto, del aprendizaje basado en juegos, en un aula de educación primaria para mejorar la motivación y favorecer el desarrollo de las áreas de vocabulario, gramática y comunicación oral en la competencia de lengua extranjera.

Con el objetivo de dar respuesta a las necesidades mencionadas, el presente trabajo consta de cinco apartados. En primer lugar, se ofrece un marco de fundamentación teórica donde se introducen los diferentes conceptos a los que hace referencia este trabajo de fin de grado, como las metodologías activas y los beneficios del aprendizaje basado en juegos. En segundo lugar, se explica la fase diagnóstica, donde se presentan a los y las participantes y se analizan las observaciones. En tercer lugar, se describe como ha sido el diseño y la creación de los juegos para la Juegoteca, cuáles han sido las normas de uso, los objetivos y cómo ha sido la puesta en marcha de la innovación. A continuación, se recoge la evaluación para saber si tanto el objetivo principal como los específicos se han logrado. Por último, se exponen los aspectos concluidos tras la realización del trabajo e implementación de la Juegoteca.

2. Marco teórico y conceptual

En este apartado se quiere dar cuenta, de forma concisa, de los beneficios que ofrece implementar el aprendizaje basado en juegos como metodología activa en el aula de educación primaria.

2.1. Metodologías activas y la ley vigente

Las metodologías activas buscan romper con la enseñanza memorística, tradicional y dogmática (Asunción, 2019). Por ende, se pueden entender como aquellos métodos, técnicas y estrategias que utilizan los y las docentes para transformar el proceso de enseñanza en tareas, actividades o acciones que alientan a los y las estudiantes a participar de manera activa y participativa (Asunción, 2019). Asimismo, estas metodologías sitúan al alumno y la alumna como protagonistas, involucrándoles de forma directa en un proceso mayoritariamente experimental de participación y reflexión en el que el papel del docente es mucho más amplio que el de una simple fuente de información (Batistello y Pereira, 2019).

Superar retos, resolver problemas y acumular conocimiento son las bases de una metodología proactiva, teniendo siempre en cuenta la experiencia previa de la persona, en este caso, del alumnado (Batistello y Pereira, 2019). De esta manera, los y las estudiantes crean oportunidades para construir conocimiento. De hecho, la importancia del aprendizaje por transferencia es cada vez más evidente, pero el aprendizaje por cuestionamiento y experimentación es más relevante para una comprensión más amplia y profunda (Batistello y Pereira, 2019). Por lo tanto, las metodologías activas buscan fomentar el aprendizaje significativo y la reflexión crítica, y pueden incluir estrategias como el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en juegos y el trabajo en grupo (Batistello y Pereira, 2019).

Asimismo, la Ley Orgánica de Modificación de la LOE (LOMLOE) recalca que el aprendizaje a través de competencias es enriquecedor, por lo que resulta beneficioso un enfoque de educación que tiene como base las metodologías activas. Estos métodos permiten a los y las estudiantes construir nuevos conocimientos e intercambiar información a través de interacciones. La actividad en el aula se energiza con el uso del pensamiento crítico, el desarrollo de hipótesis, la creación de proyectos de investigación

Trabajo de Fin de Grado. Facultad de Educación de Bilbao

y la autorreflexión por parte de los y las estudiantes (RDL 157, 2022). Igualmente, el currículo del País Vasco añade que estas metodologías ayudan a asumir responsabilidades de las decisiones propias, a que participen y se integren en la sociedad de forma activa, crítica y responsable. Por lo tanto, los proyectos promoverán y desarrollarán los objetivos, principios y metodologías propias del aprendizaje competencial orientado a la ciudadanía activa (Gobierno Vasco, 2022).

En cuanto a las diversas metodologías activas, se concluye que a pesar de que todo el aprendizaje debería estar enfocado en la participación activa de los y las estudiantes, existen específicas metodologías educativas activas. Algunos de los ejemplos son el Aprendizaje Basado en Proyectos, *Flipped Classroom*, Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Retos, Aprendizaje Cooperativo, Aprendizaje por Descubrimiento y Aprendizaje Basado en Juegos, entre otros (Thinkö, 2020). El juego es considerado una de las metodologías activas más dinámicas en el aula, ya que resulta atractivo para el alumnado. Esto se debe a que no solo se considera una herramienta útil para promover el elemento lúdico, sino que al mismo tiempo también ayuda en actividades pedagógicas, favoreciendo de esta forma la profundización y adquisición del conocimiento durante los procesos de aprendizaje (de Jesús y Silva, 2021).

2.2. ¿Qué es el juego?

El juego en su totalidad se trata de una herramienta de carácter universal, que está presente en todas las épocas, ámbitos y es común a todas las razas (Torres, 2002). Desde una perspectiva didáctica, el juego es considerado una forma de entretenimiento que ofrece conocimiento y satisfacción de forma indirecta (Torres, 2002). Es el resultado de una actividad creativa natural, sin previo aprendizaje, vital para todos los seres humanos (Meneses y Monge, 2011).

Según Díaz (2007) el juego es una actividad neta y es espontáneo y placentero, ya que promueve el bienestar de las personas. Flinchum (1988, apud Meneses y Monge, 2011) recalca que el juego les da a los niños y las niñas la libertad de liberar energía cohibida y desarrollar habilidades interpersonales. Es necesario para el desarrollo, puesto que ofrece el progreso de la inteligencia y fomenta la construcción de la personalidad (Garrido, 2009). El juego no sólo es una actividad infantil por excelencia,

Trabajo de Fin de Grado. Facultad de Educación de Bilbao

sino que también se ha descrito como el “trabajo” más importante de ser niño o niña (Garrido, 2009).

Participar en un juego consiste en intentar alcanzar un estado de cosas específico, utilizando solo los medios permitidos por las reglas. Estas reglas prohíben el uso de más eficientes en favor de medios menos eficientes (reglas constructivas), y donde tales reglas son aceptadas sólo porque hacen posible tal actividad (Vossen, 2004). Del mismo modo, cabe destacar que existen varias condiciones necesarias y conjuntamente suficientes requeridas para que cualquier actividad pueda ser etiquetada apropiadamente como juego (Vossen, 2004).

Una de las primeras condiciones necesarias es que la actividad esté dirigida a un objetivo. Esta meta se entiende como el fin de la actividad que todos los participantes pretenden alcanzar con su acción (Vossen, 2004). Igualmente, las reglas son esenciales para cualquier juego. Para que una actividad sea considerada un juego, esa actividad debe implicar una segunda condición necesaria de requerir reglas que proporcionen un marco descriptivo y definitorio, así como que limiten los medios permitidos para alcanzar el objetivo de la actividad. Dado que estas normas, junto con la especificación del objetivo, definen todas las circunstancias que deben satisfacerse al participar en un juego, se denominan normas constitutivas (Vossen, 2004). El medio más fácil, sencillo y directo para alcanzar el objetivo de un juego rara vez está permitido por las reglas constitutivas. Por lo tanto, las reglas constitutivas también son responsables de prohibir medios más eficientes en favor de medios menos eficientes (Vossen, 2004).

Otra condición necesaria y de gran relevancia para el juego es que los y las participantes acepten las reglas constitutivas para que el juego sea posible. Esta actitud es peculiar en el sentido de que implica la aceptación de reglas que exigen el uso de medios menos eficaces para alcanzar un fin por la única razón de que tal aceptación hace posible ese juego (Vossen, 2004).

2.3. Aprendizaje basado en juegos

A menudo se tiende a categorizar el juego en áreas como el entretenimiento y la diversión. Sin embargo, a pesar de que estas dos funciones sean ciertas, el juego también es de utilidad en otros ámbitos, como por ejemplo, en el aprendizaje (Cornellá

Trabajo de Fin de Grado. Facultad de Educación de Bilbao

et al., 2020). El aprendizaje basado en juegos, como se describe en la web de EdTechReview (2013), se trata del uso de juegos existentes que en un principio no están diseñados con fines educativos, sino que el docente adapta para poder practicar habilidades, en concreto relacionadas al aprendizaje.

Este tipo de aprendizaje describe un entorno en el que el contenido y el juego mejoran la adquisición de conocimientos y habilidades, y en el que las actividades de juego implican espacios de resolución de problemas y retos que proporcionan a los jugadores una sensación de logro (Qian y Clark, 2016). Asimismo, ofrece un contexto de aprendizaje rico para ayudar a los alumnos y las alumnas a construir conocimientos de alto nivel a través de oportunidades ambiguas y desafiantes de ensayo y error (Qian y Clark, 2016). Además, Pivec (2007) indicó que la pedagogía era uno de los principales componentes del éxito del aprendizaje basado en juegos.

Cabe destacar que el aprendizaje basado en el juego consiste en “aprender jugando” y no en “aprender a jugar”. Por ende, el papel del juego como medio para promover el desarrollo psicológico de los niños y las niñas es esencial, ya que promueve la curiosidad y les estimula a participar en actividades interactivas y sociales (Damián, 2007).

2.4. Aprendizaje basado en juegos en el aula de lengua extranjera

Los juegos son muy utilizados en las aulas de lengua extranjera, ya que, según muchos investigadores, profesores y educadores, utilizar juegos en las aulas de inglés para el alumnado de todas las edades es muy beneficioso (Fithriani, 2018). De hecho, los juegos pueden ayudar y estimular a los y las estudiantes a aprender el nuevo idioma y hacer que la lengua meta cobre vida (Fithriani, 2018). Asimismo, mediante estas actividades el alumnado aprende sin darse cuenta y les permiten aprender inglés mientras se divierten (Widodo, 2006).

A través de los juegos, el alumnado también tiene la oportunidad de utilizar el lenguaje de una manera no estresante, centrándose tanto en el mensaje como en el lenguaje. Los juegos pueden utilizarse para practicar todas las destrezas lingüísticas y muchos tipos de comunicación, ya que el uso de actividades basadas en juegos en el aprendizaje de la gramática ayuda a fomentar las destrezas lingüísticas del alumnado,

Trabajo de Fin de Grado. Facultad de Educación de Bilbao

especialmente las comunicativas (Fithriani, 2018). De hecho, según indica Garrido (2009), una de las principales propiedades del juego es que fomenta la comunicación entre los alumnos y las alumnas. Por lo tanto, el hecho de que ayude a que los y las estudiantes se comuniquen es un elemento clave a la hora de aprender una lengua.

Igualmente, ayuda a desarrollar la fluidez del idioma mediante el uso natural del mismo (Garrido, 2009). Además, al ser el juego una herramienta motivadora para el alumnado, esto afecta de manera positiva a la adquisición de la lengua extranjera (Garrido, 2009).

Cabe destacar que los juegos proporcionan al profesorado de idiomas muchas ventajas cuando se utilizan en clase. Una de estas ventajas es que el alumnado se sienta motivado para aprender la lengua cuando participan en un juego. Igualmente, estimulan el interés de los y las estudiantes por las actividades de clase y, como resultado, se sienten dispuestos a aprender (Wang et al., 2011). Por lo tanto, a menudo, se logra transformar la lección de gramática que se consideraba aburrida y torturante en una interesante y relajante y cambiar las perspectivas negativas de los y las estudiantes sobre el aprendizaje de la gramática en positivas (Widodo, 2006).

Por lo tanto, teniendo en cuenta los beneficios que ofrecen los juegos, deben ser incluidos en las actividades diarias en la clase, ya que son una herramienta de aprendizaje del lenguaje, debido a que fomentan la práctica del lenguaje (Garrido, 2009).

2.5. Beneficios del aprendizaje basado en juegos

Algunos estudios como el de Boyle et al., (2014) señalaron que el aprendizaje basado en el juego podría ser superior a la enseñanza tradicional en el aula, ya que aumenta la motivación de los y las estudiantes para el aprendizaje y les proporciona oportunidades para explorar y adquirir nuevos conocimientos y habilidades. Por ende, cabe destacar el carácter motivador, ya que, mediante el juego, el alumnado puede desarrollar las cuatro habilidades (escucha, habla, lectura y escritura) de forma más fácil y con menos esfuerzo, ya que se trata de una actividad llamativa y que sale de la rutina diaria (Garrido, 2009).

Trabajo de Fin de Grado. Facultad de Educación de Bilbao

En la misma línea, la investigación realizada por Hernández-Méndez (2022), concluye que el uso de juegos en el aula, tiene grandes beneficios para la docencia, y está relacionado con los diversos factores expuestos en el trabajo, como la materia o área de aplicación, el centro de partida o los propios docentes. Lo cierto es que todos los y las participantes involucrados e involucradas en la educación han demostrado el inmenso poder y los beneficios de jugar juegos educativos en el aula. Esta importancia se ve reflejada en la mayoría de los cuestionarios realizados en esa investigación (Hernández-Méndez, 2022), donde la mayoría de los y las docentes dieron una alta puntuación al preguntar sobre la relevancia de este aspecto, obteniendo una puntuación media general de 3,37 sobre 5 para la importancia del juego.

De acuerdo con las conclusiones del estudio de Gozcu y Caganaga (2016), es evidente que los juegos son instrumentos muy importantes en las aulas de enseñanza de idiomas para crear un ambiente relajado tanto para el alumnado como para el profesorado. Igualmente, este estudio afirma que los juegos son muy útiles si tienen una finalidad educativa más que lúdica.

Por otra parte, el juego cumple una función social (Garrido, 2009). Esto se debe a que es una herramienta mediante la cual los y las estudiantes, en caso de trabajar en parejas o grupos, aprenden a trabajar en cooperación con el fin de lograr un objetivo común. Por consiguiente, se trata de una actividad útil y beneficiosa para reforzar la cooperación sin que esto conlleve a una competencia entre ellos y ellas (Garrido, 2009). Asimismo, los y las estudiantes aprenden a compartir y a trabajar en común (Meneses y Monge, 2011).

Otro de los beneficios de implementar el juego en el aula es que ayudan a focalizar y mejorar la concentración y la atención (Garrido, 2009). Esto se debe a que, en general, los juegos requieren gran concentración para poder lograr el objetivo deseado. Además, el juego ayuda a mejorar el entorno educativo y de aprendizaje y lograr un ambiente más relajado (Garrido, 2009). Esto se debe a que el alumnado con conductas y actitudes más inquietas, como por ejemplo la frustración, furia y angustia, pueden liberar esos sentimientos mediante el juego (Meneses y Monge, 2011).

Igualmente, ayuda a que los y las estudiantes más tímidos y tímidas y menos sociables se sientan más cómodos y cómodas a la hora de hablar en clase, a pesar de que

Trabajo de Fin de Grado. Facultad de Educación de Bilbao

tengan que hacerlo en un idioma distinto al materno (Garrido, 2009). Como se ha mencionado previamente, los juegos son una herramienta motivadora. En consecuencia, promueve la participación del alumnado, incluyendo a todos y todas las personas del aula. De esta forma, los alumnos y las alumnas mejoran la confianza en ellos mismos y ellas mismas (Garrido, 2009).

Por último, cabe destacar que en algunos casos, los juegos pueden ayudar a establecer el diálogo y romper las fronteras sociales y culturales (Pivec, 2007). En muchos casos, la aplicación de juegos y simulaciones para el aprendizaje supone una oportunidad para que el alumnado aplique los conocimientos adquiridos y experimenten, obtengan retroalimentación en forma de consecuencias y adquieran así experiencia en otros ámbitos (Pivec, 2007).

3. Fase diagnóstica

A continuación se expone la fase diagnóstica, donde se describen las necesidades observadas, el perfil de los participantes, se describe el diseño y la puesta en marcha de la innovación en el aula y se exponen los resultados obtenidos tras la observación, así como las conclusiones de la fase.

3.1. Describiendo las necesidades

Durante dos semanas de prácticas en un colegio concertado de Bilbao, en concreto en el aula de cuarto de primaria, se observó una falta de motivación por parte del alumnado en relación a ciertas actividades en las clases de lengua extranjera (inglés). Por ende, con el objetivo de analizar cuáles eran las actividades que menos les motivaban, cuáles eran las causas, y cómo poder motivar a los y las estudiantes, se llevó a cabo una fase diagnóstica. Para ello se realizaron observaciones sistemáticas en 10 sesiones de aula, teniendo en cuenta varias dimensiones: los recursos, la metodología, la motivación del alumnado, aspectos del inglés que les cuesta aprender y las relaciones sociales entre los y las estudiantes.

3.2. Participantes

Esta propuesta de innovación se ha llevado a cabo en una ikastola de Bilbao. En concreto, está dirigida a una clase de estudiantes de cuarto grado de educación primaria,

Trabajo de Fin de Grado. Facultad de Educación de Bilbao

donde se cuenta con un total de 26 estudiantes, 13 chicos y 13 chicas. Se caracteriza por ser una clase algo inquieta, donde se identifica la presencia de dos estudiantes con conductas problemáticas. Esto se ve reflejado en el comportamiento de liderazgo que intentan demostrar, así como en sus continuos esfuerzos por captar la atención de manera constante. Además, se identifica la presencia de estudiantes cuyo rendimiento académico se sitúa por debajo del promedio en comparación con sus compañeros y compañeras, presentando una mayor tendencia a distraerse y perder la atención durante ciertas actividades. No obstante, en general, se trata de una clase con un clima positivo y con un nivel académico como el resto de aulas de su mismo grado y con una actitud positiva.

3.3. Procedimiento e instrumento utilizado

Con el fin de llevar a cabo las observaciones durante las 10 sesiones, se ha empleado un diario de campo para recopilar diariamente la experiencia y obtener información sobre las dimensiones a analizar. Para ello, el diario estuvo presente día a día, de forma que cualquier dato relevante pudiera ser recogido en él. Por ende, se fue recopilando la información necesaria con el objetivo de recoger evidencias sobre cinco dimensiones: los recursos, la metodología, la motivación del alumnado, aspectos del inglés que les cuesta aprender y las relaciones sociales entre los y las estudiantes. El anexo 1 recoge alguna de esas observaciones.

3.4. Resultados

- **Recursos:** Durante las 10 sesiones no se ha observado que utilicen otros recursos didácticos que no sea el libro y fichas sacadas del mismo o relacionadas estrechamente con él. De hecho, durante ese periodo de tiempo, fue únicamente el día de la Pascua cuando realizaron una actividad que no estaba relacionada con el contenido correspondiente a la unidad del libro.
- **Metodología:** Relacionado con el apartado anterior, debido a que los recursos no son variados, las metodologías que utilizan también se ven afectadas en este ámbito. A pesar de que en el colegio trabajan con el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el funcionamiento y el proceso de estas sesiones resultan muy similares a las de una clase normal basada en el libro. Por lo tanto, las

metodologías no son diversas y el alumnado con estilos de aprendizaje diferentes podrían no desarrollar al máximo sus capacidades, ya que están constantemente utilizando el mismo método de aprendizaje.

- **Motivación del alumnado:** Los y las estudiantes muestran un nivel motivacional bajo en el día a día, demostrando su descontento al usar el "activity book" mediante quejas y resoplidos. Sin embargo, al realizar actividades diferentes, su nivel motivacional se incrementa significativamente, lo que se refleja en una actitud más positiva y entusiasta a través de su comunicación verbal y no verbal. Así se puede observar cuando realizan comentarios del tipo "¡bien!", "¡por fin!", "¿qué hay que hacer?" o cuando levantan la mano para participar, tienen una actitud activa y sonríen.
- **Aspectos del inglés que les cuesta aprender:** Las áreas de la gramática y de la comunicación oral son en las que los y las estudiantes presentan más dificultades. La enseñanza de la gramática se centra en ejercicios de forma sistemática, lo que puede obstaculizar su adquisición consciente de estructuras y reglas. Asimismo, por otra parte, no realizan actividades con el objetivo de aprender a comunicarse, como pueden ser actividades basadas en el principio "Communicative Language Teaching (CLT)". De esta forma, el alumnado no está acostumbrado a improvisar y hablar con un lenguaje informal en inglés. Por ende, tienden a memorizar y podrían no desarrollar habilidades orales efectivas. Por último, se observa una deficiencia ortográfica notable durante la escritura y dificultades para recordar vocabulario de unidades anteriores.
- **Relaciones sociales:** La interacción entre el alumnado muestra una competitividad negativa en las actividades cotidianas que implican trabajo en grupo. De hecho, son a menudo incapaces de prestarse ayuda mutua y exhiben un nivel malsano de competitividad, que se demuestra ridiculizando a sus compañeros por las respuestas incorrectas o culpando a los compañeros por no ganar, en lugar de colaborar para asegurar la victoria.

3.5. Conclusiones

Tras los resultados de la observación durante la fase diagnóstica, se ha tomado la decisión de crear recursos que sean capaces de dar respuesta a las necesidades

Trabajo de Fin de Grado. Facultad de Educación de Bilbao

mencionadas en el contexto académico. Con este propósito, se ha decidido crear una Juegoteca como solución. Esta se puede definir como un espacio que combina la educación y la interacción social a través del juego, fomentando un entorno que impulsa la expresión creativa y el juego (Hernández y Silva, 2021). Por lo tanto, se planificará la creación de un espacio físico dentro del aula que permita la organización y disponibilidad de recursos lúdicos, juegos, para que los y las estudiantes puedan hacer uso de ellos. Asimismo, también se plantearán las reglas de uso y el funcionamiento de esta Juegoteca, con la finalidad de que el alumnado maximice los beneficios de la misma.

De esta forma, se pretende que a través de la Juegoteca se amplíen los recursos del aula, lo que conlleva también una variación de metodologías para el alumnado. Por lo tanto, **el principal objetivo** de esta innovación es **crear una Juegoteca y sus recursos y ponerla en marcha en el aula para mejorar la motivación y favorecer el desarrollo de las áreas de vocabulario, gramática y comunicación oral en las sesiones de lengua extranjera.**

4. Propuesta didáctica de innovación

En este apartado se presenta la propuesta didáctica de innovación, la cual incluye una presentación inicial, seguida de los objetivos y finalizando con la descripción detallada de la metodología.

4.1. Presentación

Tras evidenciar en el marco teórico que el uso de los juegos como método de enseñanza puede ayudar a aumentar la motivación del alumnado y desarrollar habilidades de forma más sencilla y con menos esfuerzo (Garrido, 2009) especialmente cuando tienen un finalidad educativa (Cozcu y Caganaga, 2016), se ha decidido diseñar y crear una Juegoteca dirigida a estudiantes de cuarto grado de educación primaria. El objetivo principal de esta innovación es mejorar la motivación y favorecer el desarrollo de las áreas de vocabulario, gramática y comunicación oral en la competencia de lengua extranjera. En otras palabras, se propone una innovación didáctica basada en el uso de juegos en el aula para fomentar el interés y la adquisición de conocimientos inglés, para

Trabajo de Fin de Grado. Facultad de Educación de Bilbao

que los y las estudiantes puedan divertirse mientras aprenden y repasan materia de inglés.

Cabe destacar que para la elaboración de los juegos se tuvieron en cuenta las competencias y contenidos del currículum de la Ley Orgánica de Modificación de la LOE (LOMLOE) en el área de inglés como lengua extranjera para el cuarto grado de educación primaria.

4.2. Objetivos específicos

- Diseñar materiales útiles y atractivos para el alumnado, diferentes al formato libro de manera que aumente la motivación de los y las estudiantes hacia el aprendizaje de la gramática y la comunicación oral de inglés.
- Diseñar y crear recursos que les facilite el recordar y practicar el vocabulario que van trabajando a lo largo del año de una forma lúdica.
- Desarrollar y mejorar las habilidades comunicativas: Muchos juegos requieren que el alumnado se comunique en inglés, lo que les permite practicar y desarrollar habilidades lingüísticas de manera natural y fluida, dejando de lado el aprendizaje memorístico.
- Promover la colaboración y el trabajo en equipo: Varios de los juegos diseñados requieren coordinación y trabajo en equipo, lo que puede ayudarles a desarrollar habilidades sociales importantes.
- Adaptarse y cambiar de estilo de aprendizaje: La variedad de los juegos y el objetivo de cada uno de ellos pueden satisfacer las necesidades de diferentes tipos de estudiantes, como aquellos que aprenden mejor a través de la práctica, la observación o la experimentación.

4.3. Metodología

4.3.1. Juegoteca

Trabajo de Fin de Grado. Facultad de Educación de Bilbao

Para la creación de la Juegoteca en el aula de cuarto de primaria se han diseñado 7 juegos: “Who is who”, “Kaboom”, “Taboo”, “Dominoes”, “Apples to apples”, “Scrabble” y “Trivial”. Todos ellos han sido creados y desarrollados a través de adaptaciones o réplicas de juegos similares, siendo ajustados para cumplir las necesidades específicas del aula en cuestión.



Imagen 1. Juego "Who is who"



Imagen 2. Juego "Kaboom"



Imagen 3. Juego "Taboo"



Imagen 4. Juego "Dominoes"



Imagen 5. Juego "Scrabble"



Imagen 6. Juego "Apples to apples"



Imagen 7. Juego "Trivial"

En cuanto a las herramientas principales empleadas para el diseño y la creación del material de los juegos, se han empleado principalmente las aplicaciones digitales “Canva” y “Flaticon”, utilizando también como inspiración “Genially”. Sin embargo, los juegos también han requerido un proceso manual, de forma que se han diseñado y han partido de un formato digital, con las aplicaciones mencionadas, y posteriormente se han impreso para realizar otros procesos como el recorte y la plastificación, con la finalidad de que los juegos sean físicos y formen parte de la Juegoteca. En el anexo 2 se detalla el proceso de creación de cada uno de los juegos.

Con el propósito de cumplir el objetivo general y los objetivos específicos, cada juego se ha creado en base a esos objetivos, aportando, cada uno de ellos, beneficios específicos para el alumnado.

En primer lugar, la finalidad de jugar al “*Who is who*” es trabajar vocabulario relacionado con las prendas, los accesorios y las características físicas de las personas (pelo largo, corto, rizado, rubio, ojos azules, ...), así como practicar las preguntas con el *present simple* (*Does she/he have...?*) y *present continuous* (*Is he/she wearing...?*). En Segundo lugar, el juego “*Kaboom*” tiene como objetivo aprender y repasar vocabulario relacionado con los animales. Gracias al “*Taboo*” el alumnado puede desarrollar y mejorar sus habilidades en la comunicación oral inglesa, debido a que el juego consiste en definir y describir palabras. Asimismo, otro de los propósitos es fomentar el trabajo en equipo y la colaboración, dado que tendrán que trabajar en equipo para acertar el mayor número de palabras posibles y así obtener más puntos. En cuarto lugar, el “*Dominoes*” tiene como objetivo trabajar la gramática de una forma más amena y entretenida, repasando varios tiempos verbales como el *present simple*, *present continuous* y *past simple*. Mediante el juego de cartas “*Apples to apples*”, el alumnado es capaz de mejorar sus habilidades comunicativas y de expresión, así como también les ayuda a desarrollar su pensamiento crítico para poder hacer una combinación adecuada entre las cartas y estimulan el aprendizaje de nuevo vocabulario. En sexto lugar se encuentra el juego “*Scrabble*”, mediante el que el alumnado puede mejorar su vocabulario y ortografía mientras estimula su cerebro. Esto se debe a que este juego implica pensar palabras conectándolas con palabras ya escritas. Por último, el “*Trivial*”

Trabajo de Fin de Grado. Facultad de Educación de Bilbao

tiene como finalidad hacer un repaso general en varias de las áreas en las que los y las estudiantes tienen más dificultades, como la gramática y el vocabulario, puesto que tendrán que responder a preguntas relacionadas con esos ámbitos.

El anexo 3 recoge la información detallada sobre cada juego, con el material necesario para jugar, la finalidad de cada uno de ellos, el procedimiento de cómo jugar y fotos de los mismos.

4.3.2. Puesta en marcha de la Juegoteca

La metodología empleada durante el proceso de innovación ha sido diseñada y adaptada específicamente al entorno y las necesidades del alumnado en cuestión. Sin embargo, se puede llevar a cabo e implementar en cualquier otro contexto realizando las adaptaciones oportunas en caso de ser requeridas.

Durante todas las sesiones (5 sesiones) se empleó **el método rotativo de juegos**, el cual consistió en que cada jugador o cada equipo iban rotando por diversas estaciones de juego, cada una con un juego diferente. Esto permitió que todos y todas tuvieran la oportunidad de jugar a todos los juegos. Cada grupo de jugadores estaba compuesto por una media de 5 estudiantes y había un total de 5 rincones distintos en el aula. Durante cada sesión, cada grupo de estudiantes participaba aproximadamente en 3 juegos, lo que les permitía jugar en 3 rincones diferentes. En consecuencia, teniendo en cuenta que las sesiones eran de 1h y se necesitaba tiempo para organizar y recoger, cada juego era jugado por cada equipo durante un periodo de tiempo aproximado de 15 minutos.

En la siguiente sesión se mantenía el orden y los grupos de la anterior, con el objetivo de que todos y todas completasen el circuito de juegos. No obstante, cada dos sesiones se realizaba un cambio en los grupos y algunos juegos, permitiendo al alumnado interactuar y trabajar con distintas personas y desarrollar diversas habilidades a través de la variedad de juegos disponibles.

Al final de cada sesión, durante los últimos dos minutos, cada grupo debía elegir quien había sido el mejor jugador o jugadora y quien el mejor o la mejor compañera. Tras tomar la decisión, esas dos personas de cada grupo recibían una tarjeta (véase en el anexo 4) justificando que habían sido premiados durante esa sesión. Seguidamente, los y las estudiantes que habían recibido la tarjeta ponían una insignia en la tabla de

Trabajo de Fin de Grado. Facultad de Educación de Bilbao

recompensas del aula (anexo 5). Al recibir una pegatina, esas personas recibían también el carnet de socio de la Juegoteca (anexo 6). A partir de ese momento, tenían la posibilidad de llevarse un juego a casa un día entre semana. Asimismo, cuando una persona obtenía tres pegatinas, eso significaba que podría llevárselo durante el fin de semana, con la condición de que lo llevara de vuelta al colegio el día acordado. Para ello, debían darle el carnet de socio o socia a la persona responsable de la Juegoteca, y en caso de no devolverlo en la fecha acordada u ocasionar daños al material, no se les devolvía el carnet hasta conseguir tres veces más las tarjetas de reconocimiento de que habían sido premiados.

De este modo, al seguir estas normas de uso de la Juegoteca, se pretende que el alumnado se sienta más comprometido, participativo y motivado para disfrutar de los beneficios que implica tener una actitud positiva y desempeñarse como un buen jugador/a, al mismo tiempo que mejoran y practican los conceptos y materia relacionada con el inglés.

5. Evaluación

A continuación, se presentan las herramientas empleadas para realizar la evaluación sobre el proyecto de innovación y los resultados obtenidos a través de la recogida de datos.

5.1. Instrumentos utilizados

Los instrumentos utilizados para llevar a cabo la evaluación de la Juegoteca han sido dos escalas de evaluación. Por un lado, una de ellas dirigida al alumnado (anexo 7) que participó durante las 5 semanas en la Juegoteca, y por otro lado, otra para la tutora (anexo 8) de esos y esas estudiantes de cuarto de primaria. De esta forma, se ha podido obtener una perspectiva del propio alumnado participante y una visión profesional y objetiva de la persona encargada de esa misma clase.

El proceso de evaluación se ha llevado a cabo del mismo modo con ambas escalas, ya que se repartió la ficha con los criterios a todas las personas participantes. Por ende, se les pidió que cada uno y una, de manera individual, rellenase la escala basándose en

Trabajo de Fin de Grado. Facultad de Educación de Bilbao

su experiencia y dando su más sincera opinión, con el objetivo de obtener un resultado y una valoración de la Juegoteca lo más precisa posible.

Ambas evaluaciones se rigen por los mismos criterios (la motivación, la utilidad para practicar diversas áreas del inglés...), con la diferencia de que la escala de los y las estudiantes es más específica, lo que les permite comprender de manera más clara lo que deben valorar. Por lo tanto, se ha considerado más oportuno que el alumnado evalúe todos los juegos de forma individual, siguiendo los mismos criterios para cada uno de ellos. La profesora, por su parte, evaluó la Juegoteca en general siguiendo los mismos criterios y recopilando información sobre todos los juegos y sus respectivas finalidades.

5.2. Resultados

En este apartado se presenta la información obtenida a través de la recogida de datos efectuada mediante las dos escalas de evaluación. Por un lado, se exponen los resultados conseguidos a través de la escala dirigida al alumnado, realizando un promedio con cada uno de los resultados (véase en el anexo 9). Por otro lado, se muestran los resultados de la evaluación de la tutora, en este caso sin efectuar ningún proceso matemático, ya que se trata solo de un único participante. Cabe destacar que todos los promedios obtenidos fueron puntuados sobre 5.

En cuanto al primer criterio, que se refiere a la utilidad de los juegos para aprender y practicar inglés, se observa que el juego “Who is who” obtuvo una calificación media de 3.7, “Kaboom” 4, “Taboo” 4.4, “Apples to apples” 4.3, “Dominoes” 4.2, “Scrabble” 4.3 y “Trivial” 4.7. Por lo tanto, la calificación promedio del primer criterio fue de 4.23.

En relación al segundo criterio, que aborda la diversión y motivación que brindan los juegos en comparación con el libro, los juegos recibieron las siguientes puntuaciones: “Who is who” 4.6, “Kaboom” 4.6, “Taboo” 4.7, “Apples to apples” 4.4, “Dominoes” 4.5, “Scrabble” 4.5 y “Trivial” 4.8. En consecuencia, la media fue de 4.58.

Respecto al tercer criterio, que concierne la utilidad para practicar vocabulario, “Who is who” obtuvo una puntuación de 3.7, “Kaboom” 4.6, “Taboo” 4.1, “Apples to apples” 4.2, “Dominoes” 4, “Scrabble” 4.3 y “Trivial” 4.4, lo que resultó en un promedio de este criterio de 4.18.

Trabajo de Fin de Grado. Facultad de Educación de Bilbao

En lo que concierne al cuarto criterio, que consiste en la práctica y la mejora de la comunicación oral, los juegos obtuvieron las siguientes calificaciones: “Who is who” un 4, “Kaboom” un 3.6, “Taboo” un 4.6, “Apples to apples” un 4.5, “Dominoes” un 3.2, “Scrabble” un 3.5 y “Trivial” un 4. Por consiguiente, la puntuación promedia del criterio fue de 3.91.

Con respecto al quinto criterio, que se refiere a la oportunidad que ofrecen los juegos para trabajar en equipo y relacionarse, “Who is who” obtuvo una media de 4 puntos, “Kaboom” 4.1, “Taboo” 4.3, “Apples to apples” 3.9, “Dominoes” 3.9, “Scrabble” 4.3 y “Trivial” 4.7. Por ello, la calificación promedia fue de 4.17.

En lo que se refiere al último criterio, que aborda el aprender de forma distinta, entretenida y divertida, el promedio de calificaciones obtenidas fue el siguiente: “Who is who” con un 4.3, “Kaboom”, con 4.2, “Taboo” con 4.7, “Apples to apples” con 4.3, “Dominoes” con 4.1, “Scrabble” con 4 y “Trivial” con 4.8. En consecuencia, el promedio de este último criterio fue de 4.34.

Por lo tanto, la calificación promedia de cada uno de los juegos, teniendo en cuenta todos los criterios, fue la siguiente: “Who is who” obtuvo un 4.05 “Kaboom”, un 4.18, “Taboo” un 4.46, “Apples to apples” 4.27, “Dominoes” 3.98, “Scrabble” 4.15 y “Trivial” 4.56, siendo este último el mejor valorado.

Además, el alumnado al completo (26/26) marcó la casilla del “sí” cuando se les preguntó si el hecho de jugar a esos juegos les había ayudado a practicar el inglés y 25 personas, es decir, todas menos una, afirmaron también que la Juegoteca había ayudado a aumentar su motivación.

Por otro lado, tras realizar la escala de evaluación a la tutora, los resultados obtenidos fueron los siguientes: 5 en utilidad y atractivo de los juegos, 5 en el aumento de la motivación en el alumnado hacia el aprendizaje de la gramática y la comunicación oral, un 5 en la utilidad para trabajar el vocabulario, un 5 en el beneficio de los juegos para el desarrollo de habilidades comunicativas, un 5 en el fomento de la colaboración y el trabajo en equipo, y un 5 en la satisfacción de necesidades de distintos tipos de estudiantes. Por consiguiente, se obtuvo un 5 sobre 5 en todos los criterios a evaluar.

6. Discusión y conclusiones

En este trabajo se ha pretendido mejorar la motivación y favorecer el desarrollo de las áreas de vocabulario, gramática y comunicación oral en la competencia de lengua extranjera. Para ello se ha creado una Juegoteca con 7 juegos y se ha puesto en marcha en un aula de cuarto de educación primaria.

En vista de los resultados, se puede concluir que respecto al primer objetivo específico, el alumnado se ha sentido más motivado durante el aprendizaje puntuando ese criterio con un 4.58, así como la profesora también ha observado esa motivación. Esto se encuentra en consonancia con el estudio de Boyle et al., (2014), quien observó que al aprendizaje basado en juegos aumenta la motivación del alumnado. Igualmente, les ha ayudado a recordar y practicar el vocabulario (4.18 puntos), que se trataba del segundo objetivo específico de la innovación. Asimismo, se ha demostrado que la Juegoteca ha ayudado al desarrollo y a la mejora de las habilidades comunicativas (objetivo 3), obteniendo un 3.91, tal y cómo afirma Fithriani (2018), quien asegura que el aprendizaje basado en juego aumenta las destrezas lingüísticas de los y las estudiantes, en concreto las comunicativas.

Además, al igual que menciona Garrido (2009) y relacionado con el cuarto objetivo, una de las principales características del juego es que promueve la comunicación y el trabajo en equipo entre estudiantes. En ese sentido, los beneficios de ello se han visto reflejados en los datos recogidos, obteniendo un 4.17. Respecto al quinto y último objetivo, se ha podido comprobar que el alumnado consideró los juegos cómo una herramienta diferente y divertida de aprender, obteniendo una calificación promedia de 4.34, así como también se vio reflejado en el 4.23 que obtuvo el que les ayudó a practicar inglés. De hecho, esto se encuentra en consonancia con lo que dice Garrido (2009), ya que considera el juego motivador para el alumnado, de forma que afecta de forma positiva al aprendizaje de la lengua extranjera.

En lo que respecta a las limitaciones observadas a lo largo de la realización del trabajo y la innovación, se encuentra en primer lugar la escasez de tiempo para la creación de materiales. Al fin y al cabo, las prácticas han sido un periodo limitado de tres meses, lo que ha dificultado el proceso, ya que los juegos debían ser diseñados,

Trabajo de Fin de Grado. Facultad de Educación de Bilbao

creados y puestos en marcha en un plazo corto. Asimismo, y en relación con la anterior limitación se ha identificado como otra desventaja el tiempo limitado otorgado a los y las estudiantes para experimentar con la Juegoteca antes de que realizaran la evaluación sobre ella. Un periodo más prolongado y extenso habría sido más beneficioso tanto para el alumnado como para obtener un análisis de resultados más específico y detallado.

En relación a las posibles investigaciones futuras relacionadas con el trabajo de innovación llevado a cabo, se encontraría el organizar otras Juegotecas en otros centros educativos para propiciar el intercambio de juegos entre el profesorado y por lo tanto, entre los y las estudiantes. Así, tras explorar y utilizar diferentes juegos, cada centro podría ampliar y enriquecer su inventario de recursos y materiales lúdicos, generando así un repertorio más amplio. Además, sería interesante establecer un espacio donde el profesorado intercambiara ideas y compartiera los procedimientos y avances de sus juegos, con el objetivo de investigar estrategias que promuevan la colaboración entre docentes en relación con la Juegoteca.

7. Bibliografía

Asunción, S. (2019). Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 7(1), 65-80.

<https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.27>

Batistello, P., y Pereira, A. T. C. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Revista científica de Arquitectura y Urbanismo*, 40(2), 31-42.

<https://www.redalyc.org/journal/3768/376862224003/>

Boyle, E. A., MacArthur, E. W., Connolly, T. M., Hainey, T., Manea, M., Kärki, A., y van Rosmalen, P. (2014). A narrative literature review of games, animations and simulations to teach research methods and statistics. *Computers & Education*, 74, 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.01.004>

Trabajo de Fin de Grado. Facultad de Educación de Bilbao

- 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>.
- De Jesús, R. H., y Silva, F. (2021). El juego como metodología activa en la enseñanza de español como lengua extranjera (ELE). *Revista Estudios en Educación*, 4(7), 113-129. <http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/236>
- Díaz-Corbo, M. J. (2017). Problemática del aprendizaje del inglés en educación primaria. *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, 5(2), 48-61.
- Díaz, M. D. (2007). La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Psicología Educativa. Revista de los Psicólogos de la Educación*, 13(2), 133-149. <https://tinyurl.com/mpp8jbyc>
- EdTechReview (2013). *What is GBL (Game-Based Learning)?*. Recuperado de: <http://edtechreview.in/dictionary./298-what-is-game-based-learning>
- Fithriani, R. (2018). Communicative game-based learning in EFL grammar class: suggested activities and students' perception. *JEELS (Journal of English Education and Linguistics Studies)*, 5(2), 171-188. [10.30762/jeels.v5i2.509](https://doi.org/10.30762/jeels.v5i2.509)
- Flinchum, B. M. (1988). Early childhood movement programs: Preparing teachers for tomorrow. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 59(7), 62-64. [10.15517/aie.v4i2.9092](https://doi.org/10.15517/aie.v4i2.9092)
- Garrido, M. (2009). Beneficio del juego y la canción en el aula de inglés. *Innovación y Experiencia*, 16, 1-13. <https://tinyurl.com/yxpmdfjt>
- Gobierno Vasco (2022). Borrador del Decreto XX/2022 de XX de XXXX, por el que se establece el currículo de Educación Básica y se implanta en la Comunidad Autónoma de Euskadi.
- Gozcu, E. y Caganaga, C., K. (2016). The importance of using games in EFL classrooms. *Cypriot Journal of Educational Science*. 11(3), 126-135.
- Hernández, D. E. S., y Silva, M. del S. (2021). Juegotecas integrales: Espacio de encuentro educativo y recreativo entre padres e hijos. *Revista EDUCARE* -

Trabajo de Fin de Grado. Facultad de Educación de Bilbao

UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0, 25(1), 334–355.

<https://doi.org/10.46498/reduipb.v25i1.1317>

Hernández Méndez, L. (2022). *La aplicación del juego como recurso educativo en el aula* (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de La Laguna, Facultad de Educación, España.

Isenberg, J. P., y Quisenberry, N. (2002). Play: Essential for all children. A position paper of the Association for Childhood Education International. *Childhood Education*, 79(1), 33-39. [10.1080/00094056.2002.10522763](https://doi.org/10.1080/00094056.2002.10522763)

Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. D. L. Á. (2011). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113.

<https://doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3585>

Pivec, M. (2007). Editorial: Play and learn: potentials of game-based learning. *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 387–393.

<https://tinyurl.com/2435z9rc>

Qian, M., y Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58.

<https://tinyurl.com/3xcymafh>

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. (BOE núm 52, de 2 de marzo de 2022, 122868-122953). <https://tinyurl.com/mad9t374>

Thinkö (2020). *Qué son las metodologías activas y cómo aplicarlas en el aula*.

Retrieved from <https://thinkoeducation.com/metodologias-activas/>

Torres, C. M. (2002). El juego: Una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289–296.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>

Vossen, D. P. (2004). The nature and classification of games. *Avante*, 10(1), 53-68.

<https://tinyurl.com/y26m2p7r>

Trabajo de Fin de Grado. Facultad de Educación de Bilbao

Wang, Y.-J., Shang, H.-F., y Briody, P. (2011). Investigating the impact of using games in teaching children English. *International Journal of Learning and Development*, 1(1), 127. <https://doi.org/10.5296/ijld.v1i1.1118>

Widodo, H. P. (2006). Approaches and procedures for teaching grammar. *English Teaching: Practice and Critique*, 5(1), 122-141. <https://tinyurl.com/bdrskwek>