



**Universitat de les
Illes Balears**

Facultat d'Educació

Memòria del Treball de Fi de Grau

L'ús del joc a l'assignatura d'anglès d'educació primària

Toni Torrens Sastre

Grau d'Educació Primària

Any acadèmic 2014-15

DNI de l'alumne: 41573701M

Treball tutelat per Maria Juan Garau
Departament de Filologia Espanyola, Moderna i Clàssica

L'autor autoritza l'accés públic a aquest Treball de Fi de Grau.

Paraules clau del treball:
Joc, comunicació, metodologia i llengua.

ÍNDIX

1. Introducció	3
1.1. Tema	3
1.2. Justificació	3
1.3. Objectius	4
2. Estat de la qüestió	4
2.1. L'aprenentatge de segones llengües	4
2.2. El joc	7
2.2.1. Ambient relaxat d'exploració	8
2.2.2. Desenvolupament global de l'alumne	9
2.2.3. Interacció en un context real	9
2.2.4. Educació transversal i en valors	10
2.2.5. Interès per la nova llengua	10
2.3. Característiques de l'alumnat	11
2.3.1. L'aprenentatge indirecte	11
2.3.2. La capacitat d'abstracció	11
2.3.3. Interpretació del significat global d'un text	12
2.3.4. Desig per la comunicació	12
3. Proposta didàctica	13
4. Avaluació	23
5. Conclusions	24
6. Biografia	25

1. Introducció

1.1. Tema

El tema a desenvolupar, en aquest treball, és el joc com a eina d'aprenentatge d'anglès, en el context de l'educació primària.

1.2. Justificació

Per què el tema elegit? He elegit aquest tema en concret, ja que d'acord amb diferents teories sobre la psicologia del joc i l'adquisició de segones llengües en nins, el joc ens pot oferir un gran nombre d'avantatges per l'ensenyament de la llengua anglesa a alumnes d'educació primària. Així, considerant que el joc és una activitat especialment vinculada als nins, m'ha semblat interessant estudiar les possibilitats que ofereix i com aplicar-lo a l'àmbit de l'assignatura de llengua estrangera d'educació primària.

Què es pretén aportar? A partir d'aquest treball, pretenc aportar una visió original sobre l'ensenyament de llengua anglesa. Amb aquest objectiu, exposaré un marc teòric sobre l'aprenentatge de segones llengües, els beneficis que ens pot aportar el joc com a docents i definiré que s'entén per joc. També estudiaré algunes característiques de l'alumnat d'educació primària, ja que és un aspecte que cal tenir en compte per realitzar una millor pràctica educativa. A continuació, basant-me en el marc teòric que presentaré, plantejaré una sèrie d'activitats basades en el joc. Cada una de les activitats anirà acompanyada d'una breu descripció de la mateixa, els beneficis i inconvenients que ens pot aportar i la destresa que treballa.

Per altra banda, tinc la intenció que aquest treball m'ajudi a desenvolupar, en un futur, una millor pràctica educativa. A més m'agradaria que els alumnes de la facultat d'educació i els docents d'educació primària poguessin trobar, en aquest estudi, un marc teòric adequat sobre el tema del treball i orientacions per a l'ensenyament de la llengua anglesa mitjançant el joc.

1.3. Objectius

-Obtenir i exposar informació teòrica, provinent de diferents fonts fiables, per tal de realitzar una pràctica docent coherent. Així, totes les activitats que plantegi es basaran en les teories explicades al treball.

- Conèixer els múltiples avantatges del joc per a l'ensenyament de la llengua anglesa a l'educació primària. Per dur a terme una metodologia basada en el joc, cal tenir clar per què s'escull el joc i per què és favorable per l'aprenentatge dels alumnes.

- Crear activitats que, a partir del joc, fomentin una interacció comunicativa entre alumnes. Considerar que un dels grans problemes que es dona a l'assignatura d'anglès és la falta d'una comunicació real entre alumnes, per això tenc la intenció de proposar activitats que fomentin un ús real de la llengua estrangera.

- Oferir orientacions per aplicar el joc, un recurs molt valuós. Amb aquest objectiu analitzaré les diferents activitats que proposi.

2. Estat de la qüestió

2.1. L'aprenentatge de segones llengües

Un dels aspectes que més influeix a la metodologia utilitzada pel docent de llengua anglesa és la seva concepció sobre l'aprenentatge de segones llengües. Actualment, un dels paradigmes en el qual es basen diferents metodologies d'ensenyament i aprenentatge és el de la pragmàtica. Dintre d'aquest paradigma s'inscriu la concepció funcional-pragmàtica del llenguatge. D'acord amb Verdú i Coyle (2002) moltes de les actuals metodologies d'ensenyament de llengua estrangera es basen en la concepció funcional-pragmàtica. D'acord amb aquesta concepció, s'entén el llenguatge com un instrument de comunicació intrapersonal i interpersonal i com a sistema de representació, serveix per relacionar conceptes i reformular conceptes.

Aquest plantejament reflecteix una visió més semàntica i social del llenguatge. D'aquesta manera l'ús del llenguatge en contextos reals passa a adquirir una importància major que en paradigmes com

l'estructuralista i el generativista. Així d'acord amb aquesta concepció del llenguatge "conocer un lenguaje no es sólo conocer unas reglas, sino también saber usarlas en un contexto de comunicación determinado" (Verdú i Coyle, 2002, p.11).¹

A partir d'aquesta visió funcional-pragmàtica, sorgeix la competència comunicativa introduïda per Hymes (1971), i reelaborada per Canale i Swain (1980). D'acord amb aquests autors la competència comunicativa de l'aprenent d'una llengua s'ha de basar en quatre dimensions: la competència lingüística, que consisteix en saber emprar la llengua per produir texts; la competència sociolingüística, saber interpretar i produir texts en funció del context; la competència discursiva que implica saber crear texts coherents i cohesionats; i la competència estratègica, que fa referència a les estratègies verbals i no verbals per facilitar la comunicació. A aquestes competències de Canale y Swain (1980) se li podria afegir una altra competència, la sociocultural: "Podemos definir la competencia sociocultural como el conocimiento de las reglas sociolingüísticas y pautas culturales que permiten que las intervenciones lingüísticas sean adecuadas a los contextos" (Pastor Cesteros, 2004, p.232).

En conclusió per adquirir aquesta competència comunicativa, el més important que ha d'aprendre l'alumne, en l'etapa d'educació primària, és a fer un bon ús de la llengua en diferents contexts i a saber utilitzar i identificar les seves funcions. La forma, tot i ser part d'aquesta competència comunicativa, es pot considerar secundària.

Quan utilitzam la nostra llengua materna per conversar, no som conscients de les habilitats i destreses que això implica. En canvi, quan aprenem una segona llengua sorgeixen una sèrie de dificultats que hem d'aprendre a superar. Hi ha una sèrie d'autors i teories a tenir en compte en l'àmbit de l'aprenentatge de segones llengües. Alguns autors com Piaget (1984) defensen les teories innatistes i d'altres com Vygotsky (1979) defensen la influència de l'ambient en l'aprenentatge de segones llengües. D'altres com els autors constructivistes i Selinker (1972) expliquen els processos mentals que es duen a terme en l'aprenentatge en general i el de segones llengües respectivament. Com he esmentat, un dels autors que ha estudiat els factors que intervenen en l'aprenentatge de llengües és Vygotsky (1979). Una de les teories més importants d'aquest autor, en aquest àmbit, és la de la zona de desenvolupament pròxim. D'acord amb Vygotsky (1979) l'alumne ha de realitzar activitats o aprenentatges que li suposin un repte, però que amb la guia del docent pugui assolir.

¹ Totes les cites d'aquest TFG s'han reproduït en l'idioma de la font consultada.

Així la influència de l'ambient és més important que la maduresa de l'alumne, d'aquí la importància d'un bon docent que faciliti l'aprenentatge. D'aquest autor podem destacar la importància de la interacció amb els altres per a la construcció de coneixement.

En canvi, pel que fa als autors defensors de les teories innatistes sobre l'adquisició del coneixement, cal destacar a Piaget (1984). Aquest autor explica que la maduresa del nin és fonamental i que un alumne no pot adquirir certs coneixements si no es troba en l'estadi de desenvolupament adequat per assolir-los. Així postula una concepció essencialment individual de l'aprenentatge. Una de les idees que podem extreure d'aquest autor, és la necessitat d'adaptar-nos a les característiques dels nostres alumnes.

Una de les teories fonamentals en l'àmbit educatiu és la de l'aprenentatge constructivista, segons la qual l'alumne construeix el seu propi coneixement relacionant aquella informació que no coneix amb els seus coneixements previs. D'aquesta manera l'alumne adquireix un paper actiu en el procés d'ensenyament- aprenentatge. D'acord amb el constructivisme:

El aprendizaje significativo se articula en torno a la existencia de un vínculo entre la nueva información a aprender y los significados previos del aprendiz. Cuando el establecimiento de esta relación permite que el alumno haga una interpretación personal de un material, modificando sus conocimientos previos y construyendo una nueva representación mental que integra en su estructura cognitiva, podemos afirmar que ha aprendido significativamente (Verdú i Coyle, 2002, p.30,31).

Si aplicam les teories constructivistes a l'aprenentatge de llengües, cal tenir en compte les transferències que l'alumne du a terme des de la llengua pròpia a la llengua nova que va construint. És a dir, pren com a referència la llengua o llengües que ja coneix i les relaciona amb la nova llengua. Així Selinker (1972) considera que en el procés d'aprenentatge de la nova llengua, l'aprenent crea un sistema amb les seves pròpies regles anomenat "interllengua". Així el sistema lingüístic que l'alumne utilitza en un moment determinat del seu aprenentatge no és una versió errònia de la nova llengua, sinó un nou sistema amb regles pròpies. Així aquest sistema de regles o "interllengua" conté elements de la L1 i de la L2 i es va modificant sistemàticament, apropant-se cada cop més a la L2.

D'aquesta manera, el docent no pot limitar-se a transmetre informació, sinó que ha de guiar l'alumne en la construcció de coneixement. Per fer-ho ha d'oferir materials, tasques i estratègies que fomentin

la reconstrucció dels esquemes mentals de l'alumne. Bestard Monroig (1995) afirma que els processos d'adquisició de la llengua materna no són iguals que els d'aprenentatge de segones llengües, en aquests últims, les estratègies de l'alumne i el procés d'ensenyament del docent adquireixen una major importància (p.397).

Durant la història, han anat sorgint diferents mètodes d'ensenyament de segones llengües, però el mètode que més en compte he tingut per a l'elaboració dels jocs és el mètode comunicatiu. Aquest mètode prioritza que l'alumne sigui capaç d'entendre i expressar-se en la nova llengua i no que memoritzi diferents estructures i normes gramaticals que no sàpiga emprar en un context d'ús real. Per fomentar aquest aprenentatge la llengua s'ha d'emprar com a mitjà de comunicació i no com a simple objecte de estudi. Una cita que explica el funcionament d'aquest mètode és la següent: "the focus was on what the learner needed to understand and express through the target language and not on the accumulation of grammatical items and structures" (Aslam, 2003, p.55). Així el mètode comunicatiu no només pretén que l'alumne entengui allò que lingüísticament significa un text, sinó també que sigui capaç d'interpretar les intencions de l'emissor i de produir diferents missatges adaptant-se a la situació comunicativa.

A més, si pretenem que els nostres alumnes siguin competents comunicativament. Hauran de ser capaços d'interpretar les funcions de diferents texts i produir texts amb una intenció determinada. Per aquest motiu, cal incorporar l'ensenyament de les funcions comunicatives a l'assignatura d'anglès així com s'incorporen a les assignatures d'altres llengües. D'aquesta manera els jocs poden ser utilitzats per treballar aquestes funcions. "Students need to be able to produce language in linguistically and culturally appropriate ways to carry out certain functions" (Fasold i Connor-Linton, 2006, p.456).

2.2. El joc

Abans d'explicar les oportunitats que ens ofereix el joc, en present tres definicions, la primera explica els principals beneficis educatius que ofereix, la segona és una definició més bàsica sobre que entenem per joc i l'última es centra en el joc en l'àmbit de l'assignatura de llengua anglesa. Així les següents definicions ofereixen una visió del més global al més concret sobre el joc en l'assignatura de llengua estrangera.

"El juego es una actividad que forma parte del comportamiento humano y de la cultura de cada

sociedad. Mediante el juego, el ser humano desarrolla capacidades y valores, pero también se introduce en la cultura de su nación. Además, permite desarrollar habilidades, estimular la alegría, la autoestima y el crecimiento personal" (García Velázquez, García, Llull i Llull Peñalba, 2009, p.9).

"Podríamos definir los juegos como una actividad que contiene una serie de reglas o normas, un objetivo claro y un componente lúdico" (García, Zamora, Segura, 1994, p.253).

"Son aquellas actividades lúdicas que favorecen el uso del idioma en contextos reales o simulados que asistan o dirijan al alumno hacia la adquisición de objetivos o competencias establecidas en la legislación educativa pertinente" (Mellado Iglesias, 2013, p.3).

Després d'introduir algunes definicions sobre el concepte de joc, exposo diferents apartats sobre algunes raons per les quals resulta interessant incorporar el joc, com una eina més en la metodologia del docent de llengua anglesa.

2.2.1. Ambient relaxat d'exploració

El joc promou que l'alumne participi sense por de manera activa, ja que crea un ambient relaxat. Així el joc fomenta que l'alumne es desinhibeixi i interactui més amb els companys emprant la llengua estrangera. D'aquesta manera l'alumne adquireix interès per la llengua. Bruner (1990) descriu el joc com una activitat que no té una raó fora de sí. Els mitjans que s'hi utilitzen no actuen com a simples instruments per arribar a un fi, així el nin no es preocupa pels resultats i gaudeix del procés.

Així, si s'orienta el joc de forma adequada, l'alumne es diverteix, relativitza la importància de l'error i interactua en un ambient relaxat d'aprenentatge. D'aquesta manera el joc promou actituds positives cap a l'aprenentatge i la persistència per assolir l'objectiu que estableix l'activitat. A més ens permet oferir un feedback neutre, en moltes ocasions l'alumne sabrà que s'ha equivocat i ell mateix rectificarà. D'aquesta manera evitam les connotacions negatives que acompanyen als feedbacks de certs docents.

Aquests factors es reflecteixen a la cita següent: "Otra condición valiosa del juego, para el desarrollo del niño, es que ofrece un ambiente seguro para la exploración, ya que hay una alta tolerancia al error y no hay consecuencias frustradas ante la derrota. La posibilidad de repetición hasta alcanzar la satisfacción establece las bases de la persistencia" (Fernando Peñaranda, 2015, P.2)

2.2.2. Desenvolupament global de l'alumne

Un dels grans avantatges que ens ofereix el joc, en l'àmbit de l'educació primària, és l'oportunitat de promoure el desenvolupament global de l'alumne. Es pot considerar el joc com una activitat necessària per a desenvolupar de manera integral els diferents aspectes que integren la unitat de l'ésser humà: intel·lectual, social i afectiu. Per altra banda podríem parlar del joc com una eina innata, no només per a la diversió sinó també per a l'aprenentatge i simulació de situacions en les que es trobaran els nostres alumnes. "Para Piaget, el juego es algo más que diversión, es educativo. Los niños a través del juego experimentan nuevas situaciones, aprenden las consecuencias y los límites de las acciones, observan que ocurre con los objetos que manipulan y se relaciona con todo lo que se encuentra a su alrededor" (García Rogero, 2013, p.23). Així en consonància amb la cita anterior, "desde que nacemos utilizamos el juego para poder hacer frente en un futuro a situaciones que ya habremos entrenado previamente mediante juegos" (Mellado Iglesias, 2013, p.3).

Així, com a docents, el joc ens ofereix un gran nombre d'avantatges per fomentar una serie de capacitats de tipus lingüístic, discursiu i estratègic així com actituds positives cap a altres llengües i cultures. Objectius generals que marca el Currículum Oficial per a l'assignatura de llengua anglesa. D'aquesta manera, Verdú i Coyle (2002) expliquen que el joc, a més de ser una gran eina per desenvolupar de manera integral els diferents aspectes que integren la unitat de l'ésser humà, és una gran eina per dur a terme un ensenyament complet de la llengua anglesa.

2.2.3. Interacció en un context real

El joc exigeix que els alumnes es relacionin entre ells, per això és una gran eina per tal que els alumnes utilitzin la llengua en un context real. Per altra banda si ens volem enfocar en treballar la competència comunicativa i en el significat més que en la forma, el joc també és una gran eina per fomentar que els alumnes utilitzin els seus recursos comunicatius i es centrin en la transmissió de significats. Tot i això; mitjançant el feedback del professor, l'alumne també anirà millorant en l'ús formal de la llengua. Així el joc fomenta que es repeteixin una serie d'estructures, facilitant un bon ús en la forma. Vygotsky (1979) també emfatitza la importància del joc per fomentar la interacció i

l'adquisició d'habilitats comunicatives, així defineix el joc com un factor bàsic del desenvolupament en un context específic d'interacció, en el que les formes de comunicació i d'acció entre iguals es converteixen en estructures flexibles i integradores, que donen lloc a processos naturals d'adquisició d'habilitats específiques i coneixements concrets.

2.2.4. Educació transversal i en valors

Mitjançant el joc, l'alumne utilitza la llengua anglesa com a mitjà per assolir uns objectius determinats. A més ens permet tractar temes propis d'altres assignatures d'una forma transversal i fomentar diferents valors implícits al joc, com poden ser la cooperació i l'esforç per superar-se a un mateix. Així, "Los juegos didácticos facilitan la adquisición de diferentes competencias y, por tanto, favorecen la interdisciplinariedad entre diferentes áreas e incluso la educación en valores promoviendo el uso del lenguaje como herramienta para la consecución de objetivos" (Mellado Iglesias, 2013, p.4). A més, és un gran mitjà per motivar l'alumne, així un alumne que no té interès en l'aprenentatge de l'idioma en sí, potser s'hi interessi si li permet poder participar amb èxit en un joc i passar-ho millor jugant-hi.

2.2.5. Interès per la nova llengua

Un alumne d'educació primària no acostuma a tenir interès per l'aprenentatge d'una llengua, ja que els nins no es preocupen pels beneficis que els pot aportar l'aprenentatge de segones llengües a llarg termini. Per això consider que el professor hauria de preparar activitats que tractin sobre temes d'interès per l'alumne i formin part del seu context proper.

D'aquesta manera, consider que l'ensenyament d'anglès en l'educació primària no s'ha de basar en l'estudi de regles gramaticals i estructures sintàctiques. Així si s'utilitza el joc de forma adequada i l'alumne utilitza la llengua per realitzar jocs i tractar temes que li són propers i del seu interès, valorarà la funcionalitat de l'anglès com a mitjà de comunicació. Així, a més de treballar la competència comunicativa en anglès, fomentam que l'alumne adquireixi una actitud positiva cap a l'anglès. En canvi si basam l'ensenyament d'anglès en l'estudi de regles gramaticals, l'alumne no farà un ús real de la llengua i és més difícil que adquireixi una actitud positiva cap a l'anglès. D'aquesta manera, cal tenir present que en aquestes etapes de l'educació, un dels objectius primordials del docent a de ser que l'alumne s'interessi per la llengua a estudiar.

Tot i els múltiples avantatges que ofereix el joc, cal fer-ne un bon ús i tenir present que no és un simple mitjà d'entreteniment o una simple forma de donar feedback positiu a l'alumne. El docent ha d'utilitzar el joc de forma coherent amb els seus objectius i que serveixi per ampliar o reforçar els continguts que es pretenen assolir. Així també és molt important adaptar cada joc, si és necessari, a les particularitats de cada aula i curs. Una cita que explica un dels perills del joc en l'àmbit de l'educació el la següent: "is easy for lessons to become a string of "highlights" which lack coherence and fail to take the children further." (Lewis i Bedson, 2008, p.7).

2.3 Característiques de l'alumnat

Hi ha una sèrie de característiques pròpies dels alumnes d'educació primària que cal tenir en compte per millorar l'ensenyament, algunes d'aquestes apareixen en els següents apartats.

2.3.1. L'aprenentatge indirecte

Coincidint amb Verdú i Coyle (2002), s'ha demostrat que mentre que l'atenció selectiva tendeix a millorar amb l'edat, la facilitat que tenen els nins per l'aprenentatge secundari disminueix a partir dels 13 anys. És per aquest motiu que els alumnes de primària tenen major facilitat per l'aprenentatge de llengües sense necessitat d'explicacions explícites sobre gramàtica. D'aquesta manera el joc constitueix una gran eina per a l'ensenyament d'una llengua estrangera, ja que mentre la ment conscient de l'alumne es centra en assolir un objectiu, determinat per un joc, mitjançant l'ús de la llengua, la ment subconscient ho fa en la forma del llenguatge. Per altra banda, considerant que la capacitat per a l'aprenentatge indirecte va disminuint a mesura que augmenta l'edat dels alumnes, a partir del tercer cicle cal que el docent comenci a fer més èmfasi en els aspectes formals de la llengua, oferint explicacions explícites quan sigui necessari.

2.3.2. La capacitat d'abstracció

D'acord amb Piaget (1984) dels 7 als 11 anys, els nins es troben en l'etapa de les operacions concretes i a partir dels 11 anys, el nin entra en l'etapa de les operacions formals. Per aquest motiu a l'educació primària, l'ensenyament d'angles basat en regles gramaticals no és la millor opció, ja que pot resultar molt abstracte per als alumnes. Així a l'aula de llengua estrangera, la millor opció és dur a terme activitats que tractin continguts relacionats amb el context pròxim de l'alumne.

2.3.3. Interpretació del significat global d'un text

D'acord amb Verdú i Coyle (2002) els alumnes de primària estan acostumats a fixar-se en aspectes que van més enllà de la comunicació verbal, com són els gestos, les expressions facials, l'entonació, etc. D'aquesta manera a partir de la comprensió d'aquests recursos comunicatius i sense necessitat d'entendre tota la informació verbal d'un text oral, són capaços de donar-li un significat global. Així, per aprofitar aquesta capacitat de l'alumne, el docent ha d'utilitzar diferents estratègies de comunicació no verbal, com poden ser l'ús de gestos, la referència a objectes presents a l'aula, l'ús de l'entonació de forma adequada... Mitjançant aquestes estratègies, fomentarà que l'alumne creï significats amb la nova llengua.

2.3.4. Desig per la comunicació

Emprar la llengua anglesa, com a mitjà perquè els alumnes es comuniquin en contextos reals, pot ser una gran estratègia d'ensenyament. Ja que, si l'alumne és capaç de satisfer el seu desig de comunicar-se, mitjançant la nova llengua, fomentarem que adopti una actitud positiva cap aquesta. Així a l'aula de llengua estrangera, l'alumne no ha d'emprar la nova llengua en ocasions puntuals i aïllades, sinó que ha d'adquirir l'hàbit d'utilitzar-la constantment. Per tal d'assolir aquest objectiu, és molt important que el professor tingui un bon domini de la llengua estrangera, l'emprí de forma predominant i doni una certa llibertat a l'alumne per intervenir i interactuar. A més, per començar a fomentar la intervenció de l'alumne a l'aula de llengua estrangera, és molt important l'aprenentatge de "drills", expressions que es solen utilitzar bastant en el context d'aula i que l'alumne sol aprendre per repetició, sense necessitat de comprendre les seves estructures gramaticals. Així, seguint a Verdú i Coyle (2002), l'ús constant de la nova llengua per part dels docents és fonamental per oferir un "input²" ric a l'alumne que li permetrà produir diferents tipus de texts o "output".

Fins aquí, he presentat una sèrie de mètodes i teories sobre l'aprenentatge de segones llengües, una aproximació al concepte de joc, així com diferents beneficis que pot aportar el joc de cara a l'ensenyament de segones llengües. Per acabar, he explicat un conjunt de característiques, que és convenient aprofitar, pròpies dels alumnes d'educació primària.

2 D'acord amb Fernández (2013), l'input és la llengua a la que l'alumne s'expon en un context comunicatiu.

Actualment, el joc no acostuma a tenir un paper central en la majoria de les metodologies emprades, per aquesta raó, a continuació exposo una sèrie d'activitats didàctiques basades en el joc. Aquestes no pretenen ser un manual a seguir pas a pas, sinó una orientació per aplicar un recurs molt valuós com és el joc.

3. Proposta Didàctica

En aquest apartat, tal i com he assenyalat, exposo una sèrie d'activitats basades en el joc. Cada activitat va acompanyada d'un nom o títol, una descripció, una aproximació del seu temps de duració, la destresa o destreses principals que treballa, els beneficis que aporta a l'assignatura de llengua anglesa i els seus inconvenients.

The Difference Game

Descripció: Els alumnes es distribueixen en grups de dos i s'entrega un dibuix a cada membre del grup. Els dos dibuixos tendran moltes característiques en comú i només tendran cinc diferències. Així cada alumne veu el seu dibuix sense veure el de la parella i per torns hauran de descriure un element del seu dibuix i fer una pregunta sobre el dibuix de l'altre, amb l'objectiu d'endevinar les cinc diferències entre els dos dibuixos.

Figura 1:



Duració aproximada: Aquesta activitat es pot dur a terme durant una sessió d'uns 45 minuts. És recomanable que el docent compti amb més d'una parella de dibuixos, així els alumnes amb més facilitats podran continuar amb l'activitat, una vegada endevinades les diferències de la primera parella.

Destresa que es treballa: Parla

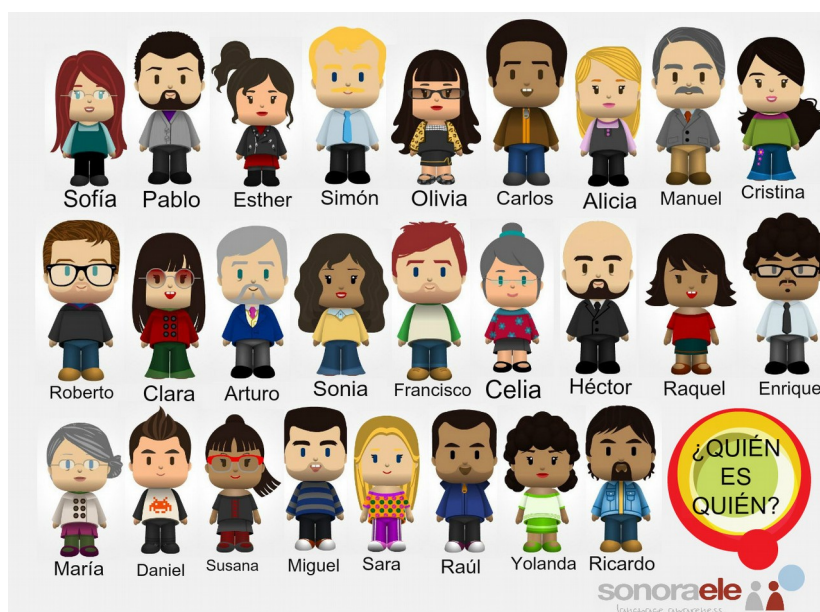
Beneficis: Mitjançant aquesta activitat, els alumnes entren el llenguatge amb una finalitat, endevinar les diferències, i es centren més en la transmissió de significat que en la forma. D'aquesta manera es crea una situació real de comunicació. A més, ja que el docent i els alumnes no determinen unes estructures a emprar per dur a terme l'activitat, l'alumne haurà de fer un esforç per transmetre allò que vol comunicar. Llavors, aquesta situació fomentarà que faci ús de recursos no verbals per facilitar la comunicació. No obstant, tot i que l'objectiu principal de l'activitat no és l'ús correcte de les diferents estructures o oracions emprades, és positiu que el docent vagi donant feedback a les produccions dels alumnes.

Inconvenients: Als alumnes amb dificultats per l'idioma o acostumats a treballar mitjançant la repetició d'oracions preestablertes, aquest tipus d'activitats els poden suposar un repte massa exigent. No obstant la repetició, per part de l'alumnat, d'activitats com la descrita i el feedback del docent ajudarà a que els alumnes vagin millorant la seva capacitat de comunicar-se, amb la nova llengua en situacions reals, i construir frases correctes gramaticalment.

Who is Who?

Aquest joc està inspirat en el joc "Quién es quién?". Per jugar-hi es pot emprar el material que ens ofereix el joc esmentat, però considerem que resultaria més fàcil utilitzar papers o cartolines amb imatges semblants a les de la figura 2.

Figura 2:



Pel que fa a les cartolines a emprar, consider interessant que no només hi apareguin les cares dels personatges sinó també els seus cossos. Així, mitjançant el joc, també es pot treballar el tema de la roba i no només la descripció de cares.

Descripció: Els alumnes treballaran per parelles, cada membre de la parella tindrà una cartolina o paper amb una imatge com la que apareix o semblant. Llavors, cada alumne pensarà un personatge i haurà d'anar fent preguntes sobre els personatges, per anar descartant-los i endevinar quin personatge ha pensat el seu company. Una variant d'aquesta activitat seria utilitzar personatges coneguts pels alumnes. Així en funció del nivell dels alumnes podrien fer preguntes que vagin més enllà de l'aspecte físic, és a dir, preguntes relacionades amb el caràcter, les aficions, les professions...

Duració aproximada: Aquesta activitat està pensada per dur-se a terme en una sessió d'uns 45 minuts, ja que és temps suficient perquè els alumnes utilitzin els diferents tipus d'oracions i vocabulari que implica el joc.

Destresa que es treballa: Parla

Beneficis: Es tracta d'un joc en el que, tot i que es tendeixen a repetir el mateix tipus d'oracions, els alumnes es diverteixen. Així, aquest joc promou la repetició de certes estructures gramaticals i la seva assimilació. Alhora es crea una situació real de comunicació en la qual l'alumne es diverteix i persegueix un objectiu estimulants.

Inconvenients: Si aplicam la primera variant del joc al tercer cicle, pot resultar-lis monòtona i avorrida. Tot i així els pot ajudar per repassar determinades estructures.

Ask and Answer

Descripció: Els alumnes es divideixen en grups i es reparteixen 4 targetes per grup, a cada targeta hi apareix una imatge relacionada amb un tema tractat a classe. Així si per exemple hi apareix un jersei, significa que hauran de fer preguntes relacionades amb el tema de la roba. Si hi apareix un cotxe, preguntes relacionades amb el tema dels mitjans de transport. Una vegada que els alumnes tenen les targetes i estan en grups, un alumne del grup farà una pregunta al company que tingui al costat, sobre un dels temes a escollir i utilitzant alguna de les oracions que s'hauran estudiat, el del costat haurà de respondre i així successivament. Per cada pregunta encertada els alumnes aconseguiran un punt i al final es donarà una recompensa a qui hagi aconseguit més punts o el que

és el mateix hagi encertat més preguntes. Es tracta d'una activitat que implica una certa complexitat, ja que els alumnes han de pensar preguntes en anglès, que no estaran preestablertes, relacionades amb el continguts tractats.

Cas pràctic: Un grup de 7 alumnes té una targeta amb un jersei, una amb un cotxe, una altra amb un animal i l'última amb un rellotge:

- (Un alumne comença demanant). What time do you go to bed?

- (El company del costat respon). I go to bed at nine o'clock.

- (Aquest company que ha respost demana). How do you go to school?

- (El company del costat respon). I go to school by bus.³

Duració aproximada: Aquesta activitat permet que els alumnes construeixin una gran varietat d'oracions. Tot i això no la realitzaria durant més de 30 minuts, ja que si s'allarga massa pot resultar repetitiva i monòtona per als alumnes.

Destresa que es treballa: Parla.

Beneficis: És tracta d'un joc que implica molt poc material, així pot ser duit a terme a escoles amb molts pocs recursos. Està pensada perquè els alumnes repassin els continguts que s'han anat tractant en els diferents temes. Un altre dels beneficis que aporta és que es crea una situació real de comunicació en la que un alumne ha de pensar una pregunta i un altre l'ha de comprendre i respondre. Així l'alumne utilitza la llengua com a mitjà de comunicació per fer preguntes sobre el seu entorn. És per aquest motiu que aquesta activitat romp amb la típica activitat de repetició, en la que tots els alumnes repeteixen unes mateixes preguntes i respostes preestablertes, i fomenta la creativitat. No obstant, per tal d'aprofitar l'activitat al màxim, el docent ha d'anar donant feedback als alumnes quan ho consideri oportú. D'aquesta manera l'alumne aprèn a produir significat a través de la nova llengua i a utilitzar-la correctament de forma progressiva. Per acabar, aquesta activitat facilita que els alumnes vagin progressant al seu ritme.

Inconvenients: Es tracta d'un joc de preguntes i respostes que els alumnes han d'inventar. Així cal que el docent vagi donant feedback als alumnes de forma continuada. Per altra banda hi pot haver

³ L'activitat ask and answer és l'única que compta amb un cas pràctic, ja que pot resultar molt abstracte sense aquest.

alumnes amb moltes dificultats per dur a terme l'activitat que podrien necessitar ajuda constantment, en aquest cas seria positiu que els alumne del mateix grup s'anassin ajudant i només utilitzar el recurs de la competició quan la gran majoria d'alumnes del grup puguin dur a terme l'activitat amb èxit.

Who wants to be a millionaire?

Descripció: El següent joc està inspirat en el programa televisiu "Quien quiere ser millonario". Cada alumne portarà a l'aula un power point o un altre tipus de document adequat amb preguntes que es presentaran a través d'un projector o pissarra digital. Aquestes preguntes han d'estar relacionades amb el temari estudiat a classe, preguntes sobre vocabulari i ús correcte de oracions. A continuació es faran grups i cada grup passarà a assumir un rol, uns faran de presentadors i aniran llegint i presentant les preguntes, un altre grup concursarà i intentarà respondre a les preguntes correctament i una altres serà el públic que ajudarà als concursants en cas de que sigui necessari. Com en el concurs televisiu hi haurà el comodí del 50% per descartar dues opcions de les quatre que tindrà cada pregunta, el comodí del públic, gracies a aquest els concursants podran saber la opinió dels membres del public sobre una pregunta determinada i finalment el comodí de la trucada, mitjançant el que els alumnes que concursin podran demanar la resposta de la pregunta a algú en concret del públic. Els rols es poden anar canviant així com es van fallant les preguntes o cada cert temps. Al final el grup que endevini més preguntes pot rebre un premi.

Figura 3:



Duració aproximada: Tenint en compte el canvi de rols i que es pot elaborar una gran varietat de preguntes, dedicaria dues sessions a aquesta activitat.

Destresa que es treballa: Escripura, lectura i parla.

Beneficis: Es tracta d'un joc que pot resultar motivant per als alumnes, ja que està inspirat en un programa televisiu d'èxit i fomenta un cert ambient competitiu. Un altre factor que fomenta la motivació dels alumnes és que no s'han de limitar a respondre una serie de preguntes, sinó que disposen d'eines que han de intentar gestionar de la millor forma per encertar el màxim nombre de preguntes. Per altra banda aquesta activitat obliga als alumnes a elaborar una sèrie de preguntes amb una estructura que ells mateixos hauran d'escollir d'entre les que hagin estudiat, d'aquesta manera fomentam la creativitat de l'alumne i no es limita a fer exercicis repetitius i molt payoutats. A més l'alumne també aprèn a fer un ús real del llenguatge ja que l'empre amb una finalitat, la d'elaborar i respondre a preguntes, a diferencia de nombroses activitats del llibre de text en les que simplement s'han de completar oracions de diferent tipus amb verbs que el llibre estableix.

Inconvenients: És un joc que per la seva quantitat de normes pot resultar complex per al primer cicle. A més implica una certa organització per tal de que tots els alumnes pugin participar. Per altra banda, si ens interessa facilitar la comprensió de les preguntes i presentar-les de forma oral i escrita, els alumnes hauran d'elaborar les preguntes amb l'ajuda del docent o sinó el docent les haurà de corregir antes d'utilitzar-les. Un altre inconvenient, si el joc es du a terme en gran grup, és que alguns alumnes possiblement assolirà un rol passiu i d'altres intentaran assumir tota la responsabilitat.

Try to Guess

Descripció: La classe es divideix en grups d'uns quatre alumnes, cada grup té 36 cartolines amb imatges de diferents elements, amb aquestes es poden formar nou camps semàntics amb quatre imatges per cada un. Un alumne pot veure les imatges de les cartolines i els altres no. Així el que les pot veure comença ensenyant-ne una i els altres tres n'han d'endevinar tres del mateix camp semàntic i que estiguin entre les cartolines. Quan es completa el primer camp semàntic es du a terme el mateix procés i així successivament fins que s'acaben les cartolines. El guanyador serà qui ha completat més camps semàntics o el que és el mateix, qui endevina més vegades l'última imatge abans de completar un camp semàntic

Figura 4:



Duració aproximada: Es tracta d'una activitat que molt ràpida que es pot dur a terme de forma regular per revisar el vocabulari. Així l'activitat dura uns 15 minuts.

Destresa que es treballa: Parla

Beneficis: Es pot dur a terme en els diferents nivells d'educació primària i serveix per treballar el concepte de camp semàntic. Per altra banda, és una forma estimulant de que l'alumne estudiï el vocabulari. L'alumne centra l'atenció en l'objectiu de l'activitat, completar una família de paraules, i al mateix temps adquireix vocabulari que l'ajudarà a millorar la seva competència comunicativa. El que motiva a l'alumne d'aquesta activitat és que té un objectiu que va més enllà de l'aprenentatge d'uns continguts.

Inconvenients: No es crea una situació real de comunicació, ja que el tipus de interacció que es dona no s'entén més enllà de una joc per treballar vocabulari.

Sellers and Buyers

Descripció: Es tracta d'una activitat de simulació en la que els alumnes han de representar rols. Uns alumnes començaran essent venedors i els altres compradors i a continuació es canviaran els rols. Per tal de treballar el vocabulari de diferents temes pot haver-hi venedors d'aliments, roba, material

escolar... En funció del nivell de l'alumne, el docent pot actuar com a guia i anar ajudant als alumnes i donar-los feedback a mesura que van construint un diàleg o els pot donar una serie de pautes, és a dir preguntes i respostes, a partir de les que representen els papers de venedor i comprador.

Duració aproximada: En el cas de que sortís una parella a simular el paper d'un venedor i d'un comprador, es dedicarien uns 10 minuts a per sessió a aquesta activitat. En el cas que l'activitat es dugui a terme per parelles es dedicaran uns 20 minuts perquè les parelles d'alumnes interactuïn en el marc establert i el docent pugui anar oferint feedback i corregint les produccions orals dels alumnes.

Destresa que es treballa: Parla.

Beneficis: Mitjançant aquesta activitat l'alumne utilitza el llenguatge de forma contextualitzada i es simulen situacions de la vida real en les que l'alumne es podria trobar. D'aquesta manera resulta més fàcil per a l'alumne entendre el significat de la construcció d'oracions en anglès, és a dir, li resulta més fàcil apreciar la funció d'estudiar anglès. Per altra banda es treballa la competència ciutadana, ja que l'activitat fomenta valors com l'empatia i promou que els alumnes es relacionin entre ells i cooperin per dur a terme l'activitat. Si s'enfoca l'activitat com un teatre, es treballa la competència artística, així aquesta activitat permet a l'alumne expressar sentiments i la seva personalitat.

Inconvenients: En el cas que una sèrie d'alumnes surtin a representar les situacions establertes davant la resta de la classe, el fet de ser observats per la resta de companys pot dificultar la tasca de expressar-se en anglès d'una forma relativament espontània. No obstant en el cas de que l'activitat no es representi davant dels altres companys, pot perdre molt d'interès per aquells alumnes que no tenen problemes per expressar-se davant la resta de companys.

Advertising

Descripció: Els alumnes es distribuïran en grups i hauran d'elaborar un cartell publicitari, en aquest cartell hi ha d'aparèixer una imatge o dibuix del producte que es presenta i una part escrita relacionada amb els cartells publicitaris. Una vegada elaborat, cada grup presentarà el seu cartell publicitari a la resta de la classe com si fossin venedors.

Figura 5:



Duració aproximada: Per dur a terme aquesta activitat, es dedicaria una sessió d'uns 45 minuts a elaborar el cartell publicitari. Així si els alumnes no el poguessin acabar, el completarien a casa. Per altra banda, es dedicaria una altra sessió d'uns 45 a la presentació dels diferents cartells.

Destresa que es treballa: Escriptura i parla.

Beneficis: S'utilitza la llengua com a un mitjà per dur a terme una activitat que estimula als alumnes i no com un fi en si mateix. De forma indirecte es pot treballar la funció apel·lativa i emotiva del llenguatge. A més es fomenta la creativitat i el treball autònom ja que cada grup ha d'escollir o inventar un producte i preparar un discurs per fer-ne publicitat.

Inconvenients: Es tracta d'una activitat que recareix bastant de temps i part d'aquest ha de dedicar-se a activitats que van més enllà de l'ús de la llengua anglesa, com és la creació o recerca del producte i la elaboració del cartell publicitari.

Let's talk about the weekend

Descripció: Es tracta de que els alumnes expliquin allò que van fer durant el cap de setmana incloent un fet impossible que la resta d'alumnes hauran de detectar. Seria positiu realitzar aquesta activitat de forma rutinària per tal de que els alumnes vagin incorporant el vocabulari i diferents tipus d'oracions necessàries per parlar sobre allò que un van fer. D'aquesta manera el docent anirà

corregint allò que consideri oportú, ja que si es corregeix cada un dels errors l'alumne perdrà confiança en la seva capacitat de parlar anglès i no assimilarà moltes de les correccions. En canvi si només anam corregint algun dels errors, l'alumne podrà anar incorporant les correccions i millorar en l'activitat.

Duració aproximada: Es dedicaria una sessió completa d'uns 45 minuts en la que els alumnes s'expressarien en anglès i el docent aportaria el feedback i les explicacions que consideràs oportunes.

Destresa que es treballa: Parla.

Beneficis: Mitjançant aquest tipus d'activitat l'alumne es troba amb el problema de que no sap dir alguna cosa i li sorgeix la necessitat de solucionar-ho per ser capaç d'expressar el que vol. En canvi si anam presentat diferents continguts de vocabulari i gramàtica de forma descontextualitzada l'alumne els pot anar aprenent però no percep cap necessitat en fer-ho més enllà de aprovar un examen. Per altra banda es tracta d'una activitat que acostumen a realitzar en la seva pròpia llengua, així resulta més fàcil percebre la utilitat de la nova llengua. En canvi en les activitats basades en la repetició d'oracions, l'alumne sovint repeteix oracions sense ser gaire conscient del seu significat real i sense utilitzar-la en un context real.

Per altra banda, aquesta activitat es pot dur a terme sense que l'alumne hagi estudiat els diferents temps verbals i regles gramaticals per utilitzar la llengua. Per exemple si un alumne va a viure a Anglaterra aprendrà la llengua gracies a escoltar les diferents frases i paraules, assimilar-les i emprar-les en el context adequat. A més, així com he assenyalat a l'apartat de característiques de l'alumnat, l'estudi de la llengua basat en l'estudi de regles gramaticals pot resultar massa abstracta per alumnes de primària.

Inconvenients: Mentre que el llibre de text i les activitats basades en la repetició de oracions i paraules faciliten que tots els alumnes tractin els mateixos continguts i la correcció del les seves produccions. Les activitats com la que he plantejat impliquen oferir un ensenyament més individualitzat i una major dificultat a l'hora de donar feedback a l'alumne. Així aquest segon tipus d'activitats impliquen un major esforç i domini de la llengua per part del docent. A més mitjançant aquest tipus d'activitats resulta més difícil determinar els continguts que es tractaran en cada una de les sessions i el temps que es dedicarà a cada contingut.

Finalment, en el cas de que aquestes activitats representin la metodologia principal a l'aula, resulta més complex avaluar als alumnes mitjançant un examen i anar demostrant com els alumnes van assolint els continguts que marca el currículum.

4. Avaluació

L'avaluació dels alumnes es duria a terme mitjançant l'observació directa. Així per avaluar-los, el docent es basaria en els criteris d'avaluació que apareixen a la taula 1.

Taula 1

Capacitat comunicativa	1	2	3	4	5
Correcció	1	2	3	4	5
Esforç	1	2	3	4	5
Comportament	1	2	3	4	5
Creativitat	1	2	3	4	5
Pronunciació	1	2	3	4	5

Aquesta taula compta amb diferents criteris d'avaluació que es puntuen en una escala de l'1 al 5, així l'1 representa la puntuació més baixa i el 5 la més alta. No obstant no tots els criteris d'avaluació es poden aplicar per a cada una de les activitats, així el docent ha d'avaluar aquells criteris adequats a cada activitat. Per exemple, a la cinquena activitat anomenada "Try to Guess", només es tindran en compte els criteris de creativitat, capacitat comunicativa i errors gramaticals. En canvi a la setena activitat, "Who wants to be a milionarie", sí que es poden avaluar tots els criteris que apareixen a la taula, ja que es tracta d'una activitat que treballa aspectes molt diversos.

A continuació explicaré l'objecte d'avaluació de cada un dels criteris d'avaluació de la taula 1:

Capacitat comunicativa: Fa referència a la capacitat de l'alumne per fer-se entendre, tot i que realitzi errors gramaticals, utilitzant la llengua anglesa

Correcció: Aquest ítem es tindrà especialment en compte en aquelles activitats en les que s'empra la llengua de forma escrita i en aquelles en les que s'utilitzin oracions estudiades.

Esforç: Es refereix a la participació i persistència en cada activitat, tot i cometre errors. I a l'interès per incorporar les correccions efectuades pel docent.

Comportament: Per obtenir una bona puntuació en aquest ítem cal respectar els torns de paraula així com les intervencions de cada alumne. A més també avalua la capacitat de cooperar per assolir un objectiu comú.

Creativitat: Tenir una bona puntuació en aquest ítem implica crear diferents produccions orals i escrites interessants de forma autònoma sense haver de seguir en tot moment les pautes del docent.

Pronunciació: Es refereix a la pronunciació correcta, principalment, d'aquelles paraules o oracions estudiades a classe.

5. Conclusions

D'acord amb la meva experiència, com a practicant de l'assignatura de llengua anglesa d'educació primària, les activitats que es solen dur a terme a aquesta assignatura no acostumen a centrar-se en potenciar la competència comunicativa. Així es centren principalment en l'ús correcte del llenguatge, és a dir sense errors gramaticals. Per aquest motiu les activitats que treballen la destresa oral, acostumen a centrar-se molt en la repetició d'estructures i no donen lloc a la creativitat. En canvi la gran majoria de les activitats que he plantejat, pensades per fomentar la competència comunicativa, impliquen una certa creativitat, iniciativa, així com l'ús de la llengua en un context real.

Mitjançant les activitats proposades es pretén que l'alumne utilitzi la llengua per aconseguir els objectius de les activitats i no que utilitzi activitats per aprendre sobre la llengua. Així la llengua és emprada com a un mitjà per arribar a un fi, en canvi a les típiques activitats dels llibres de text, la llengua sovint és el fi en sí mateix. Emprar la llengua com a mitjà és important sobretot a l'educació primària, ja que l'alumne no acostuma a tenir interès en els beneficis que l'aprenentatge de la llengua li pugui aportar a llarg termini. Així l'alumne sol interessar-se per objectius a curt termini que l'estimulin com pot ser la representació d'una simulació o l'elaboració d'un cartell publicitari sobre un producte que li interessi. D'aquesta manera si la nova llengua esdevé un mitjà necessari per assolir un objectiu estimulador, l'alumne s'interessarà per aquesta. A més la llengua com a mitjà per aconseguir un objectiu té les següents avantatges: es fa un ús més real de la llengua, ens permet treballar un aspecte sovint oblidat de la competència comunicativa com és la pragmàtica o ús de la llengua en diferents contextos comunicatius, es poden plantejar objectius que estimulin a l'alumne i és més fàcil que aquest adopti una actitud positiva per la llengua.

La majoria de les activitats plantejades es basen en un tipus de metodologia que contrasta molt amb les metodologies d'aula a partir de les que m'han ensenyat i conec. Així si el docent no està familiaritzat amb aquest tipus d'activitats poden anar sorgint múltiples dificultats tant per als alumnes com per al propi docent. Així aquest tipus d'activitats sovint dificulten la divisió dels continguts en temes, com fa el llibre de text, i impliquen tractar-los de forma conjunta. Aquest fet pot dificultar que els alumnes tractin els mateixos continguts al mateix ritme, així com el procés d'avaluació.

Per acabar, un altre aspecte que pot contribuir a que no s'empri aquest tipus de metodologia és que no es correspon amb la que s'utilitza a l'educació secundària.

No obstant, aquestes dificultats aniran disminuint si introduïm aquestes activitats de forma progressiva i relativament constant per tal de que l'alumne s'adapti a elles. Tot i les diferents dificultats amb les que el docent es pot trobar a l'hora d'aplicar una metodologia basada en les pautes descrites en aquest treball, consider que val la pena tenir en compte els múltiples avantatges que aquest tipus de metodologia pot aportar als alumnes i intentar incorporar-la a l'aula.

6. Biografia

Aslam, M. (2003). *Teaching of English*. New Delhi: Foundation Books. u

Bestard Monroig, J. (1995). *Games and songs in teaching English*. En A Handbook for TEFL, Eds. N. McLaren y D. Madrid. Alcoy: Editorial Marfil.

Bruner, J. S. (1990). *Acts of Meaning*. Cambridge: Harvard University Press.

Canale, M. i Swain, M. (1980). *Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing*. Ontario Institute for Studies in Education.

Fasold, R. W., i Connor-Linton, J. (2006). *An Introduction to Language and Linguistics*. New York: Cambridge University Press.

Fernández, C. R. (2013). *Técnicas de enseñanza basadas en input para la adquisición de la gramática en la sala de clase*. Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de las Lenguas. Nebrija Universidad.

Fernando Peñaranda, C. (2015). *El juego y su importancia en el desarrollo del niño*. Universidad de Antioquia. Recuperat el 8 d'abril de: http://www.udea.edu.co/portal/page/portal/bibliotecaSedesDependencias/unidadesAcademicas/FacultadMedicina/BibliotecaDiseno/Archivos/PublicacionesMedios/BoletinPrincipioActivo/38_el_juego_y_su_importancia_en_el_desarrollo_d_el_nino.pdf.

García Arreza, M., Zamora Navas, M. D., i Segura Báez, J. J. (1994). *La lengua inglesa en la educación primaria*. Granada: Ediciones ALJIBE.

García Rogero, C. (2013). *La inclusión del juego en la Educación Primaria: una propuesta motivadora para el aula de*

lengua extranjera. Universidad de Valladolid, Facultad de Educación y Trabajo Social. Recuperat el 3 de març de 2015 de: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/4038>

García Velázquez, A., García, A., Llull, J., i Llull Peñalba, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex.

Hymes, D. (1971). *Competence and performance in linguistic theory. Language acquisition: Models and methods*. London: Academic Press.

Lewis, G., i Bedson, G. (1999). *Games for children*. Oxford University Press.

Mellado Iglesias, M. (2013). *Jugando para aprender segundas lenguas: una propuesta para el aula de inglés de Primaria*. Universidad de Cantabria. Recuperat el 6 de maig de: <http://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/2889>

Pastor Cesteros, S. (2004). *Aprendizaje de segundas lenguas: Lingüística aplicada a la enseñanza de idiomas*. Alicante: Universidad de Alicante.

Piaget, J., i Inhelder, B. (1984). *Psicología del Niño*. Madrid: Morata.

Selinker, L. (1972). *Interlanguage*. IRAL-International Review of Applied Linguistics in Language Teaching.

Verdú, M., i Coyle, Y. (2002). *La enseñanza de inglés en el aula de primaria: propuesta para el diseño de unidades didácticas*. Murcia: Universidad de Murcia.

Vygotsky, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica Grijalbo.