



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

“BENEFICIO DEL JUEGO Y LA CANCIÓN EN EL AULA DE INGLÉS”

AUTORÍA MINERVA CHACÓN GARRIDO
TEMÁTICA LENGUA EXTRANJERA
ETAPA EI, EP

Resumen

En el presente artículo se explicita el beneficio y las ventajas del juego y la canción en el aula de inglés, además de desarrollar un par de canciones y exponer las ventajas y tipos de juego para utilizar como recurso en el aula de inglés.

Palabras clave

El juego y la canción en el aula de inglés

1. BENEFICIO DEL JUEGO Y LA CANCIÓN EN EL AULA DE INGLÉS

Los juegos didácticos son actividades pedagógicas que, por su beneficio, deben ser tenidos en cuenta en el diseño del currículo y, por tanto, formar parte de nuestras actividades cotidianas en el aula, porque son un instrumento de aprendizaje del idioma. Hay muchos tipos de juegos didácticos, desde los más simples hasta los más complejos. Todos ellos ayudan a practicar el idioma, manteniendo la clase viva e interesante. Los juegos demandan una gran concentración y los estudiantes deben esforzarse para realizarlos, porque ellos, por supuesto, estarán motivados. También ayudan al profesor a estar más cerca de los estudiantes de una forma agradable y esto contribuye a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La canción es un material de apoyo muy útil en una clase de inglés. En las pocas líneas de que se compone su letra se encuentran una gran cantidad de estructuras gramaticales y actos de habla que pueden ser estudiados y analizados por el profesor y aprendidos casi inconscientemente por parte de los alumnos ya que aparecen en un contexto tan cercano al mundo de los estudiantes como es una simple canción.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Además del aspecto didáctico, me gustaría resaltar el papel motivador que lleva implícito una canción. Como ya he dicho, los alumnos están muy familiarizados con este tipo de expresión, les entretiene y la asocian a sus actividades de ocio, por lo que el hecho de que se utilice para aprender en la clase, con un carácter lúdico proporciona excelentes resultados: los estudiantes encontrarán las clases de inglés un poco más amenas ya que en ellas utilizarán materiales tan conocidos y entretenidos como son las canciones.

Pero lo importante de las canciones no es la temática, sino su fuerte pulso rítmico, que las hace muy apropiadas para cantar y, sobre todo, para bailar en grupo. Además de esto, las canciones utilizadas en el aula de inglés contribuyen a:

- Introducir el arte de la recitación y fomentar la lectura en voz alta.
- Desarrollar la comprensión lectora del lenguaje poético.
- Perfeccionar la pronunciación de los alumnos.
- Aumentar el vocabulario activo y pasivo.
- Incrementar el interés por las clases de inglés.
- Ofrecer oportunidades para ejercitarse en el canto.
- Permitir la práctica de la lectura musical sobre los pentagramas y el estudio de algunos elementos musicales: melodía, ritmo, armonía, forma,...
- Introducir en la historia y cultura anglo-americana a través del tema de las canciones.
- Enseñar y divertir al mismo tiempo.

Existe un factor psicológico importante: para el alumno la canción es una actividad divertida, participativa y creativa, que ayuda a crear en él una actitud positiva de cara a su proceso de aprendizaje, por lo que la canción es un recurso que se debe usar en cualquier momento que se vea disminuir el interés o la atención de los alumnos.

Además de utilizar las canciones para pasar de la rutina de la clase a una actividad más divertida y relajante. Pueden ser también usadas para:

- Introducir nuevas estructuras en contextos con significado.
- Reforzar las estructuras que los estudiantes ya saben.
- Aumentar el vocabulario.
- Repasar el vocabulario que ya se sabe.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

- Presentar alguno de los aspectos más importantes de la cultura inglesa.
- Practicar todas las destrezas de una forma divertida.
- Aumentar el vocabulario.
- Repasar el vocabulario que ya se sabe.
- Presentar alguno de los aspectos más importantes de la cultura inglesa.
- Practicar todas las destrezas de una forma divertida.

Recientes investigaciones en el campo de la enseñanza de idiomas extranjeros han señalado que la motivación e interés de los estudiantes están entre los factores más importantes para aprender un idioma extranjero. Hay varios medios para mejorar la efectividad de la enseñanza y aumentar el interés y motivación de los alumnos.

Grabaciones en cintas, diapositivas, películas, canciones, cómics, folletos, periódicos y revistas son familiares a profesores y alumnos, y en la mayoría de los casos han sido muy efectivas porque están fuertemente conectados con la vida diaria. No se puede negar que de entre todos esos medios las canciones de música pop y folk son las que mejor reflejan los intereses de los jóvenes ya que a menudo relatan las tendencias más importantes de la sociedad moderna. Esta es una de las razones por las que las canciones especialmente construidas para la enseñanza de determinadas estructuras gramaticales han fracasado en despertar el interés de los alumnos y a menudo han resultado ser aburridas y artificiales.

Algunas canciones que pueden ser utilizadas en nuestra clase de inglés son las siguientes:

IF YOU'RE HAPPY AND YOU KNOW IT:

Esta canción es muy popular en Gran Bretaña y EE.UU., tanto en el ámbito infantil como adulto.

Es una canción muy rítmica y muy pegadiza. El texto, a diferencia de otras canciones, sí que tiene sentido.

Es un canto a la alegría. Se canta en corro y los participantes deben realizar las acciones que indica la canción con las manos, los pies, los dedos, etc. Observar la relación entre las diferentes partes del cuerpo y los verbos que se utilizan para describir las acciones y movimientos correspondientes.

Con esta canción tradicional trabajamos lo que James Asher llamó Total Physical Response.

IF YOU'RE HAPPY AND YOU KNOW IT,

CLAP YOUR HANDS (CLAP, CLAP)

C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

*IF YOU'RE HAPPY AND YOU KNOW IT,
CLAP YOUR HANDS (CLAP, CLAP).
IF YOU'RE HAPPY AND YOU KNOW IT,
AND YOU REALLY WANTS TO SHOW IT.
IF YOU'RE HAPPY AND YOU KNOW IT,
CLAP YOUR HANDS (CLAP, CLAP).
IF YOU'RE HAPPY AND YOU KNOW IT,
STAMP YOUR FEETS (STAMP, STAMP)
IF YOU'RE HAPPY AND YOU KNOW IT,
STAMP YOUR FEETS (STAMP, STAMP).
IF YOU'RE HAPPY AND YOU KNOW IT,
AND YOU REALLY WANTS TO SHOW IT.
IF YOU'RE HAPPY AND YOU KNOW IT,
STAMP YOUR FEETS (STAMP, STAMP).
IF YOU'RE HAPPY AND YOU KNOW IT,
SHOUT WE ARE (WE ARE!).
IF YOU'RE HAPPY AND YOU KNOW IT,
SHOUT WE ARE (WE ARE!).
IF YOU'RE HAPPY AND YOU KNOW IT,
AND YOU REALLY WANTS TO SHOW IT.
IF YOU'RE HAPPY AND YOU KNOW IT,
SHOUT WE ARE (WE ARE!).*

OLD MAC DONALD HAD A FARM:

Es una de las canciones infantiles más populares de todos los tiempos, tanto en Gran Bretaña como en Norteamérica. Hay muchas versiones y en cada una introducen distintos animales. Esta canción es ideal interpretarla cuando estemos con el tema de los animales.

Para hacerla más divertida podemos construirnos con los niños unas máscaras sencillas o algún elemento significativo de estos animales, como el rabo o las orejas, y cantar haciendo los gestos del perro, la vaca, el pato y la oveja.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

*OLD MAC DONALD HAD A FARM, EE-AY-EE-AY-O!
AND ON THAT FARM HE HAD A DOG, EE-AY-EE-AY-O!
WITH A BOW-WOW HERE AND A BOW-WOW THERE
HERE A BOW, THERE A BOW, EVERYWHERE A BOW-WOW!
OLD MAC DONALD HAD A FARM, EE-AY-EE-AY-O!
OLD MAC DONALD HAD A FARM, EE-AY-EE-AY-O!
AND ON THAT FARM HE HAD A COW, EE-AY-EE-AY-O!
WITH A MOO-MOO HERE AND A MOO-MOO THERE
HERE A MOO, THERE A MOO, EVERYWHERE A MOO-MOO!
OLD MAC DONALD HAD A FARM, EE-AY-EE-AY-O!*

2. EL ARTE Y EL JUEGO PARA APRENDER INGLÉS

Los alumnos de la etapa de Primaria tienen entre sus prioridades la actividad de estudio pues es una actividad socialmente importante y obligatoria. Durante todo el tiempo que el niño se dedica a ella, ocurre una formación intensiva de sus fuerzas intelectuales y cognoscitivas. La importancia fundamental de la actividad de estudio se determina también porque a través de ella se mediatiza todo el sistema de comunicación del niño con los mayores que le rodean incluso hasta la relación personal con la familia. En la etapa de desarrollo anterior (edad preescolar) primaba el juego como actividad fundamental, pero en esta etapa escolar el niño no deja de jugar, por lo que sería oportuno aprovechar el arte y el juego en función del aprendizaje del inglés ya que el juego es una actividad que como cualquier otra del ser humano, requiere del uso del pensamiento y cada incidente del juego constituye un problema mental que se debe resolver por medios lingüísticos. Por otra parte, no se trata de apartar un día o un período de tiempo para jugar, o de perder el tiempo jugando, sino de organizar el juego como una actividad más que propicie la adquisición de significado y la práctica de las formas verbales propias de la lengua extranjera.

La actividad favorita y fundamental del niño en general y del niño de seis años en especial, es el juego, que hace posible el desarrollo máximo de su inteligencia, la realización de ser "yo", la construcción y el despliegue de su personalidad.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

El escolar, en la etapa inicial, aunque todavía tiene juegos funcionales ya empieza a atisbar juegos sociales, sobre todo en juegos que demandan ficción e imaginación. Por tratarse fundamentalmente de una actuación, ya sea imaginaria o imitación de la realidad, la dramatización se integra perfectamente en la vida del escolar, pues ¿qué es el juego sino una actuación?

En este sentido la actuación dramática es un instrumento privilegiado porque:

- a) Mejora el conocimiento de sí mismo (su esquema corporal, su motricidad)
- b) Mejora el conocimiento de sus sentidos (observando, escuchando, tocando, oliendo, gustando)
- c) Mejora el conocimiento de sus sentimientos.
- d) Mejora el conocimiento del medio, el conocimiento de los demás (socialización), el enriquecimiento de los medios de expresión, de comunicación, y desarrolla las facultades intelectuales.

La utilización de juegos que demanden conocimientos contribuye a crear un ambiente psicológico favorable al aprendizaje, favorece el relajamiento y la atención se concentra en la solución de la tarea. Sin embargo, los juegos no tienen necesariamente que ser competitivos, se prefieren cooperativos en que todos aporten a la solución de la tarea sin enfatizar el perdedor o el ganador.

Es importante recordar que durante esta etapa de aprendizaje el juego es fundamental y una buena oportunidad para que los estudiantes cooperen entre sí al resolver una actividad sin que esta constituya una competencia, donde se estimule al ganador y se castigue al que no alcance el objetivo, muy por el contrario todos ganan; es bueno por parte del profesor halagar a los estudiantes y nunca culpar al perdedor.

Los niños son muy sensibles y el aumento de sus expectativas, deseos e interés hacia la asignatura desaparecen si alguien los inhibe, por eso el maestro es un elemento esencial en la esfera de aumentar la motivación. El juego bien orientado en los escolares, especialmente el juego de roles forma una tendencia hacia la actividad socialmente valorada, aspiración que se convierte en el momento principal de preparación para la vida, aquí radica la importancia fundamental del juego para el desarrollo psíquico en los niños).

Tradicionalmente la enseñanza de la comunicación como objetivo medular de de la enseñanza de lenguas se ha reducido a la enseñanza del sistema lingüístico y las habilidades comunicativas de la lengua.

Generalmente aprendemos de una lengua extranjera los elementos de su cultura externa como son las comidas, su historia, el tratamiento de las personalidades, las artes, el folklore y los días festivos pero generalmente no nos apropiamos de elementos que resultan más difíciles ver o identificar como



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

son los ritos, el cortejo y matrimonio, la estética, la ética, las relaciones familiares, la apariencia física, los modos, la religión, los roles sexuales, el espacio personal y mucho menos el lenguaje corporal.

Centraremos nuestro análisis en este último aspecto por ser una forma de comunicación.

El uso de la comunicación verbal y no verbal en los juegos constituye parte del drama en la clase de lenguas pues nuestra percepción de las personas depende en gran medida de la manera en que directa o indirectamente, consciente o inconscientemente nos llegan los mensajes que transmiten a través de su apariencia personal, posturas, expresiones del rostro, miradas, ademanes o gestos, lo cual contribuye a reafirmar o descalificar lo que nos están comunicando con la palabra.

Es necesario enseñar al escolar a comunicarse, no sólo con la palabra sino con el lenguaje del cuerpo, y suele decirse que es más efectivo el lenguaje del cuerpo que la verbal, ya que constituye un rasgo de identificación cultural, por lo que la enseñanza de las lenguas en esta etapa pretende que el estudiante conozca el significado de las señales que dan movimiento y responden a la cultura de expresión inglesa, como son los gestos corporales.

La literatura enfatiza en la importancia del lenguaje corporal o comunicación no verbal por el uso de las modalidades sensoriales que se usan para transmitir un mensaje como son los gestos, las posturas, las expresiones faciales, el volumen y tono de la voz así como el contacto visual. Todas ellas son formas de comunicación oral.

Cuando comenzamos a enseñar una lengua no nos percatamos que más de 60% de la información que damos en el aula ocurre a través de medios de comunicación no verbal. Pero este hecho se hace aún más relevante si tenemos en cuenta que los mensajes corporales tienden a ser diferentes de un idioma a otro. De esta forma muchas veces encontramos incongruencia entre lo que nuestros estudiantes transmiten con sus mensajes verbales y lo acompañan con gestos que dicen todo lo contrario o al menos confunde.

Generalmente las canciones se aprenden enseguida. Es muy común encontrar personas absolutamente ignorantes en inglés, que sin embargo cantan con pronunciación inteligible los últimos hits del momento. Se sabe que la rima y el ritmo son excelentes auxiliares; por eso hubo una época en que hasta las verdades religiosas, las reglas gramaticales, las fechas históricas, etc. se aprendían por medio de versos más o menos correctos. Sobre todo el ritmo, más que la rima misma se graba en la memoria de una manera casi indeleble. Por eso conviene, siempre que haya ocasión, enseñar a los alumnos poesías cortas y sencillas, rimas e interesarlos por construir sus propias canciones pues ellas producen un efecto educativo muy significativo en los niños contribuyendo a la motivación y el aprendizaje.

Las canciones, rimas y poemas llevan consigo la comprensión, el análisis y la construcción del mensaje. Lo importante de la utilización de estas no es el arte por el arte sino el arte en función del aprendizaje. Por lo tanto se trata de comprender la canción, la rima o el poema, analizarlo y reconstruirlo convirtiéndose en el punto de partida o el motivo para una serie de actividades que posibiliten la interacción en la comunicación.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Sería aconsejable además comenzar el entrenamiento de construcción de rimas a partir del vocabulario básico que aprende el escolar pues se pretende hacer de la clase de inglés un espacio cultural para el niño donde sea capaz de cantar, recitar, dramatizar, admirar lo bello, sentir la música, etc., se podría aprovechar así la voluntad de la revolución de democratizar la cultura gracias a la obra educacional de ella que pretende formar un receptor masivo para la producción artística y literaria haciendo énfasis en la preparación que el niño recibe en inglés puede traspolar lo aprendido al contexto sociocultural en que interactúa.

Este artículo es un intento de presentar de forma sencilla el uso de los juegos en la clase de inglés como una alternativa a los métodos tradicionales de enseñanza. Es cierto que existen personas contrarias al uso de los juegos porque piensan que la enseñanza es un tema serio que no debe ser trivializado. Es evidente que nuestra intención al utilizar los juegos en la formación, no es la de trivializar el concepto de enseñanza, sino más bien la de demostrar que se puede aprender con diversión y que de hecho, el uso de los juegos en la clase de inglés ayuda a fomentar el interés y el trabajo por parte de nuestros alumnos. Así que trataremos de introducir el tema de los juegos en formación prestando atención a las ventajas que proporcionan tanto al docente como al educando y señalando algunas de sus características de elección, uso, secuenciación y tipología.

Los juegos nos permiten a los profesores la incorporación de todas las destrezas y la posibilidad de adaptar las actividades según el nivel al que nos enfrentemos.

Este proceso, sin duda, nos lleva a una enseñanza de calidad en la que prima el esfuerzo y donde a través de la diversión, el alumno se relaja y se desinhibe a la hora de producir mensajes en la lengua extranjera.

Debemos plantear que el uso de los juegos en la enseñanza siempre puede suponer ventajas, tanto para el alumno como para el profesor, pero para ello, hemos de ser conscientes de que no podemos usar un juego por el mero hecho de ocupar tiempo, de diversión o a modo de improvisación. Los juegos nos proporcionan múltiples ventajas si sabemos cómo utilizarlos. Así pues, entre las ventajas a destacar podríamos nombrar el carácter motivador, pues se trata de una actividad diferente a la rutina diaria y ello supone que los alumnos pueden practicar las cuatro destrezas con un menor esfuerzo. Una de las principales características de los juegos es que permiten el desarrollo de la comunicación en los alumnos. En una enseñanza de lenguas extranjeras en la que es fundamental que los alumnos sean capaces de comunicarse, éste parece ser un factor clave.

Los juegos utilizan contextos significativos donde el lenguaje demuestra su utilidad y el alumno aprende a disminuir su ansiedad, a mejorar su fluidez porque se sitúa en un entorno natural del uso de la lengua. Sin duda, los juegos suponen una práctica intensa, pues suelen ser actividades de corta duración donde el alumno siempre tiene un papel activo y el profesor se limita a ser un mero facilitador del trabajo del alumno. Además, los alumnos entienden la idea de cooperación, pues en ciertos juegos es imposible actuar si no es cooperando con los demás.

Si sopesamos las ventajas y los inconvenientes de usar los juegos en el aula de inglés, comprobaremos que es esencial que sepamos responder a ciertas cuestiones, tales como: ¿cuándo usar los juegos? , ¿Cómo usarlos? y ¿a quiénes van dirigidos?



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

A la primera pregunta es fácil responder pues su uso no está limitado a ningún momento concreto. Lo importante es elegir bien, que el juego sea apropiado y no se trate de una simple recompensa, sino más bien que el juego sea una parte central de nuestro proyecto de enseñanza. Así pues, podemos utilizar un juego antes de explicar una nueva estructura (a modo de “warming up”), después de haber presentado una estructura gramatical o quizás como revisión. Las opciones de utilización de un juego son múltiples.

El cuándo usar los juegos está relacionado con cómo usarlos, pero primero habría que tener en cuenta su elección. Necesitamos saber si es imprescindible mucha preparación para su desarrollo, y que de verdad aporta algo más que diversión. Los juegos deben enfocarse al uso de la lengua y despertar el interés de nuestros alumnos. Por supuesto, deben suponer una oportunidad de aprender, de practicar, de revisar y no tan sólo un momento de relajación y de matar el tiempo. Su secuenciación depende mucho del tipo de actividad que escojamos, pero lo habitual es comenzar con una explicación por parte del profesor, seguida de una demostración realizada por un grupo con ayuda del profesor. Después podríamos poner en la pizarra las instrucciones y el vocabulario clave / expresiones a utilizar, antes de realizar la actividad por primera vez. Más tarde podríamos suprimir el vocabulario clave de la pizarra y realizar nuevos intentos sin ese tipo de ayuda.

2.1. Ventajas del juego.

Las ventajas del juego en la clase de inglés se pueden resumir en las siguientes:

- El juego cumple una función social, en la mayoría de juegos,
- El juego hace que los alumnos valoren la importancia de la cooperación ya que en numerosas ocasiones trabajan en parejas o grupos para alcanzar un objetivo común.
- Ayuda a mostrar la parte afectiva cuando a través del juego el niño expresa sus vivencias, sentimientos, preocupaciones.
- Mediante el uso del juego en clase podemos conocer los gustos, preferencias y motivaciones de nuestros alumnos.
- Consigue desinhibir a los alumnos y hacer que pierdan el miedo tan común de hablar en un idioma diferente al materno.
- Anima a la participación: incluso los niños más tímidos o alumnos con poco interés se sienten motivados a jugar y por consecuencia al aprendizaje del inglés.
- Afianza el aprendizaje en alumnos que ya han adquirido los contenidos explicados a la vez que capacita a aquellos alumnos que aun no los habían desarrollado.
- Desarrollan el nivel cognitivo ya que en los juegos se les hace pensar, crear, resolver un conflicto...por ejemplo un concurso de preguntas sobre varios temas trabajados en clase.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

- Desarrollan la imaginación y creatividad del niño cuando deben construir marionetas, murales o juegos con material reciclado.
- Ayudan al desarrollo de aprendizajes significativos cuando el niño aprende de forma contextualizada.
- Por ejemplo con los juegos de representación o dramatización.

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

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

2.2. Tipos de juego.

Tendremos, igualmente en cuenta, que los juegos se dividen en:

-Libre

Cuando el niño juega sin la presencia de un adulto.

-Dirigido

En estos juegos es necesaria la presencia y coordinación por parte del docente, que es quien marca el objetivo del juego, explica lo que se debe hacer, se preocupa de que todos los alumnos aprendan...

-Reglado:

Este tipo de juego ya incorpora las normas, los pasos a seguir, e incluso, el material como el tablero, las fichas... (Frecuentemente en algunos libros de texto nos encontramos este tipo de actividades, por ejemplo, en el libro My Best Friend, de la editorial Oxford, aparece un juego para afianzar los conocimientos de cada trimestre).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

Utilizaremos juegos dirigidos o reglados dependiendo del momento, el espacio físico del que dispongamos, el tiempo que podamos dedicar a este cometido, la distribución del aula, el mobiliario, el número de alumnos...

2.3. Algunos tipos de juegos que podemos utilizar son los siguientes:

+ Para la escucha.

- Simon says
- ECO
- Lotos fonéticos.
- Bingo fonético de palabras.
- Grabaciones.
- Para la lectura.
- Dominó de vocabulario
- La ruta del tesoro.
- Lecturas corales.
- Scrabble.
- Somos locutores.

*Para la escritura.

- Somos escritores.
- Comics.
- Cartas.
- Concurso de tarjetas.
- Componer un dialogo.
- Crucigramas.
- Sopas de letras.
- Concursos de poesías.

*Para el habla.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

- El parchís diciendo los números en inglés.
- Trabalenguas.
- Adivinanzas.
- Chistes.
- Retahílas.
- Role-play.
- Marionetas.

3. CONCLUSIÓN

Nosotros, como docentes, debemos crear un clima de confianza, tolerancia y respeto en el que el alumno se encuentre cómodo y se motive a participar.

Seleccionaremos aquellos juegos que más se adapten a los gustos y preferencias de nuestros alumnos y nos permitan alcanzar los objetivos propuestos.

Adecuaremos el juego a los alumnos, y nunca al revés, de manera que se adapte al nivel de dificultad y a sus necesidades.

Por todo lo que hemos dicho en el desarrollo del artículo, debemos utilizar el juego y la canción como recursos de nuestra práctica docente, y muy concretamente en nuestra área de Lenguas Extranjeras, ya que son herramientas muy provechosas y productivas dentro de nuestro enfoque comunicativo.

4. BIBLIOGRAFÍA

- Brewster, Ellis and Girard (1992). *The Primary English Teacher's Guide*. Penguin English.
- Albuquerque, R. (1990). *En el aula de Inglés*. Longman.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

Autoría

- Nombre y Apellidos: MINERVA CHACÓN GARRIDO
- Centro, localidad, provincia:
- E-mail: minechaga@hotmail.com