

UNIVERSIDAD DE BURGOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO DE FIN DE GRADO

EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS COMO ENFOQUE PARA LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA (NIVEL A1) EN EL ALUMNADO DE INCORPORACIÓN TARDÍA AL SISTEMA EDUCATIVO ESPAÑOL

NOMBRE Y APELLIDOS: NATALIA BUSTO SABANDO

MENCIÓN: EDUCACIÓN ESPECIAL

DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO: VÍCTOR ABELLA GARCÍA

TIPOLOGÍA: B

CURSO: 2025/2026

RESUMEN

La movilidad migratoria en España se ha incrementado. Esta realidad ha repercutido en los centros educativos, que cada vez acogen a más alumnado de incorporación tardía. Estos estudiantes se enfrentan al doble desafío de adquirir el *Español como Lengua Extranjera* (ELE) de manera simultánea a su integración en un nuevo entorno escolar, social y cultural, lo que conlleva necesidades educativas y emocionales específicas. Por ello, el objetivo es diseñar una propuesta didáctica basada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para la enseñanza de español como lengua extranjera (nivel A1), dirigida a estos estudiantes en Educación Primaria, incluyendo criterios de aplicación e instrumentos de evaluación. Para lograrlo, se desarrolla una revisión teórica que aborda las características de estos alumnos, las directrices competenciales del nivel A1 y los fundamentos del ABJ, diferenciándolo de otros enfoques, como la gamificación. A partir de la evaluación de documentos previos, se establecen criterios pedagógicos para elaborar una secuencia lúdica y estructurada junto con sus correspondientes instrumentos de evaluación.

Palabras clave: Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), Español como Lengua Extranjera (ELE), alumnado de incorporación tardía, metodologías activas e inclusión educativa.

ABSTRACT

Migration in Spain has increased. This situation has had an impact on schools, which are now welcoming an increasing number of late-starting pupils. These pupils face the dual challenge of learning Spanish as a Foreign Language (SFL) whilst integrating into a new academic, social and cultural environment, which entails specific educational and emotional needs. Therefore, the aim is to design a teaching proposal based on Game-Based Learning (GBL) for the teaching of Spanish as a foreign language (level A1), aimed at these students in Primary Education, including implementation criteria and assessment tools. To achieve this, a theoretical review is conducted that addresses the characteristics of these students, the competence guidelines for level A1 and the fundamentals of Game-Based Learning (GBL), distinguishing it from other approaches such as gamification. Based on the evaluation of previous literature, pedagogical criteria are established to develop a playful and structured sequence along with its corresponding assessment tools.

Keywords: Game-Based Learning (GBL), Spanish as a Foreign Language (SFL), late-starting pupils, active methodologies and educational inclusion.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres,

por su apoyo incondicional y por haber confiado en mí a lo largo de todo el proceso académico. Su esfuerzo y su acompañamiento en cada etapa de mi formación han sido fundamentales para poder llegar hasta aquí. Este trabajo es una forma de agradecerles todo lo que me han dado a lo largo de los años, aunque nunca será suficiente para todo lo que han hecho por mí.

A mi hermana,

por ser un apoyo fundamental en mi vida. Ojalá este trabajo te haga sentirte orgullosa de mí, tal y como yo lo estoy de ti. Espero poder ser un referente para ti y acompañarte en tu propio camino como tú lo has hecho en el mío.

A mis amigas,

por ser mi refugio de desconexión y paz en los momentos en que más lo necesito. Estoy orgullosa de las mujeres en las que os habéis convertido. Gracias por cada momento compartido y por todas las risas que hacen que todo sea más fácil.

A mis tutoras de prácticas,

por darme la oportunidad de aprender con ellas. Gracias por vuestro apoyo y dedicación en esta etapa tan importante, así como por permitirme volver al colegio de mi infancia. Gracias a vosotras he cumplido uno de mis sueños. Además, he conocido a alumnos y alumnas que me llevaré en el corazón para siempre.

A mi tutor de la Universidad,

porque su confianza y apoyo desde el principio me han permitido desarrollar un trabajo del que me siento verdaderamente orgullosa.

Y, por qué no, a mí misma

por no rendirme y luchar por mis sueños. Ojalá nunca pierda la ilusión de seguir aprendiendo y persiguiendo aquello en lo que creo. La niña pequeña que soñaba con ser maestra estaría orgullosa de la persona en la que me he convertido, de todo lo que he conseguido y de no haber dejado de intentarlo a pesar de todos los obstáculos y dificultades del camino.

ÍNDICE

RESUMEN ... 2

AGRADECIMIENTOS ... 3

INTRODUCCIÓN ... 6

Justificación ... 8

Planteamiento de objetivos ... 9

Interés y relación con las competencias del título ... 10

Interés personal ... 10

Interés profesional ... 10

Interés pedagógico ... 10

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA ... 12

Características del alumnado de incorporación tardía al sistema educativo español ... 12

Conceptualización del alumnado de incorporación tardía al sistema educativo español ... 12

Necesidades educativas y emocionales ... 13

La enseñanza de español como lengua extranjera (ELE) ... 15

Descripción del nivel A1 ... 15

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como enfoque metodológico ... 17

El juego como recurso educativo ... 17

Definición y principios del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) ... 19

Diferencias entre el ABJ y la gamificación ... 23

REVISIÓN DE PROGRAMAS, MATERIALES Y PROPUESTAS ANTERIORES ... 25

CRITERIOS QUE SEGUIR PARA LA PROPUESTA DIDÁCTICA ... 26

Criterios lingüísticos ... 26

Criterios de atención al alumnado de incorporación tardía ... 27

Criterios metodológicos del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) ... 27

Criterios y recomendaciones para realizar la propuesta didáctica ... 29

PROPUESTA DIDÁCTICA ... 31

Metodología ... 31

Evaluación ... 32

Secuencia de actividades ... 33

El camino de las vocales ... 33

El recorrido de las consonantes ... 33

Aventura alfabética ... 34

Primeras palabras, primeros encuentros ... 35

Retratos en palabras ... 35

Descubre al personaje 36
Safari numérico 36
Colores que se mueven 37
Dobble de los alimentos 37
El bingo del tiempo 38
Monopoly: familias y fortunas 38
Cazapalabras 39
City and Go: Descubriendo la ciudad 39
CONCLUSIÓN 40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 41
ANEXOS 46
ANEXO I 46
ANEXO II 47
ANEXO III 51
ANEXO IV 55
ANEXO V 59
ANEXO VI 218

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo aborda la enseñanza del español como lengua extranjera en Educación Primaria, centrándose en el alumnado que se incorpora tardíamente al sistema educativo. En los últimos años, España ha experimentado un notable crecimiento de la movilidad humana y de los procesos migratorios. El 1 de enero de 2025, la población residente nacida en el extranjero ascendía a 9.464.210 personas, frente a las 8.838.234 personas registradas el año anterior (Instituto Nacional de Estadística [INE], 2025). Este incremento evidencia una transformación demográfica, que no solo supone un crecimiento cuantitativo de la población, sino también una mayor diversidad lingüística y cultural en la sociedad y, concretamente, en el ámbito escolar.

Como consecuencia, los centros educativos acogen a un número cada vez mayor de estudiantes que se incorporan de manera tardía, es decir, sin haber cursado previamente las distintas etapas educativas en España. Este tipo de alumnado recibe la siguiente denominación: alumnado de incorporación tardía al sistema educativo español.

Esta realidad plantea nuevos desafíos para el profesorado, que debe dar respuesta a aulas cada vez más heterogéneas y con necesidades educativas diversas. Asimismo, el aprendizaje de esta lengua se denomina *Español como Lengua Extranjera* (ELE). Se trata de la «enseñanza del español a hablantes nativos de otras lenguas» (Instituto Cervantes, s. f.-a). Este nuevo idioma se adquiere en un contexto de inmersión lingüística, en el que el alumnado utiliza el español como lengua de escolarización y de interacción en el entorno social; esta lengua es esencial para su participación en la vida escolar.

En consecuencia, el aprendizaje del español representa un desafío para este alumnado, ya que estos estudiantes se enfrentan a la dificultad de adquirir un segundo idioma mientras se integran en un nuevo entorno escolar y cultural. Además, este proceso puede ir acompañado de dificultades emocionales derivadas de la adaptación a un nuevo contexto social, lo que puede influir en su motivación y en su proceso de aprendizaje.

El lenguaje constituye el medio fundamental de comunicación, y el niño lo irá desarrollando a través de su uso en situaciones prácticas que le resulten funcionales (Vila, 2000; Villalba et al., 2001, como se citó en Arroyo González & Rodríguez Correa, 2014). Desde esta perspectiva, *la enseñanza-aprendizaje del español debe entenderse como un recurso para alcanzar la formación básica, así como para favorecer la integración y la participación social* (Arroyo González & Rodríguez Correa, 2014, p. 330).

El proceso de aprendizaje de una segunda lengua en niños y jóvenes inmigrantes presenta características específicas, ya que está condicionado tanto por el contexto en el que se produce como por la valoración social del alumnado. A ello se suma la necesidad de emplear la nueva lengua como medio fundamental para la comunicación e integración en el entorno (Villalba, 2004, como se citó en Arroyo González & Rodríguez Correa, 2014).

En este contexto, los estudiantes que se integran posteriormente en el contexto escolar manifiestan requerimientos particulares relacionados, en gran medida, con la falta de dominio del idioma. En consecuencia, es necesario tener en cuenta las dificultades y los retos que implica tanto el aprendizaje de una nueva lengua como la escolarización en un entorno educativo desconocido.

A raíz de esta realidad, resulta fundamental utilizar metodologías activas. Según Torres (como se citó en Mirete Ruiz, 2020), estas metodologías se basan en que los estudiantes desarrollen su propio conocimiento bajo las orientaciones proporcionadas por la docente. Otros autores, como Escarbajal Frutos & Martínez Galera (2023, p. 2), señalan que las metodologías activas se caracterizan por perseguir un *aprendizaje participativo, lúdico y competencial*.

Entre las distintas estrategias metodológicas, destaca la utilización del juego como herramienta clave a lo largo del proceso de adquisición. La inclinación natural de los niños hacia el juego responde a sus necesidades de explorar, comprender e interpretar la realidad que les rodea, siendo la repetición un factor fundamental para asimilar nuevos conocimientos (Couso, 2023). En consecuencia, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) o *Game-Based Learning* (GBL) se perfila como un enfoque especialmente adecuado, porque *el juego en sí ya es una herramienta de aprendizaje de multitud de habilidades, destrezas y emociones que lleva a un fin común* (Ruiz & Giraldo, 2024, p. 23).

En este caso, a partir del juego se pretende que los estudiantes aprendan español a través de un entorno lúdico que favorezca su adaptación al nuevo contexto escolar, facilitando su comprensión y uso en contextos reales. Por este motivo, la incorporación de metodologías innovadoras como el Aprendizaje Basado en Juegos se presenta como una estrategia efectiva para dar respuesta a uno de los retos actuales del sistema educativo español en contextos de diversidad lingüística y cultural.

Justificación

La elección de este tema se fundamenta en la creciente diversidad cultural de la sociedad española y, en consecuencia, en las aulas escolares. La población residente en España a 1 de enero de 2025 ascendía a 49.128.297 habitantes, lo que supuso un incremento de 508.602 personas respecto al año anterior. De esta cifra total, 42.216.326 eran de nacionalidad española y 6.911.971 tenían nacionalidad extranjera. Estos datos evidencian un aumento notable del número de personas de origen extranjero, con un incremento del 6,3 %, frente a un crecimiento más moderado de la población de nacionalidad española, reflejado en un 0,2 % en comparación con 2024 (Instituto Nacional de Estadística, 2025).

Este aumento de estudiantes procedentes de otros países en los centros escolares expone la necesidad de ofrecer respuestas pedagógicas adecuadas a aquellos alumnos que presenten un desconocimiento total del idioma. Por este motivo, considero fundamental el proceso de enseñanza-aprendizaje desde el nivel A1, que constituye el primer paso para la adquisición de una lengua; en este caso, el español. En este contexto, el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) expone una serie de logros académicos que orientan el crecimiento lingüístico y comunicativo del alumnado.

Por ello, el Aprendizaje Basado en Juegos se presenta como una metodología pedagógica caracterizada por el uso del juego como herramienta educativa para el aprendizaje, la asimilación de conceptos y evaluación de estos (Sánchez Montero, 2021). Dentro de esta metodología resulta fundamental tener en cuenta la motivación, la atención y la diversión, ya que estos factores influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Ruiz & Giraldo, 2024). De este modo, el docente y el alumno trabajan en equipo para obtener un beneficio competencial y conceptual a partir de la instrucción del español como lengua extranjera.

Jean Piaget afirmó que *los niños y niñas no juegan para aprender, pero aprenden jugando* (Ruiz & Giraldo, 2024, p. 33). Esta reflexión ha sido uno de los aspectos motivantes para realizar este trabajo porque el juego está presente en la vida social y cultural, además de en los procesos de aprendizaje, facilitando la adaptación del medio para alcanzar el progreso (Sánchez Montero, 2021). En consecuencia, la escuela debe convertirse en un lugar donde se puedan ofrecer recursos y espacios para desarrollar esta estrategia pedagógica, contribuyendo al crecimiento integral de los estudiantes y a alcanzar el objetivo educativo propuesto (Sánchez Montero, 2021).

Planteamiento de objetivos

Este apartado tiene como finalidad definir y establecer los objetivos que orientan el desarrollo del trabajo, exponiendo tanto el objetivo general como los objetivos específicos. Para su planteamiento se han tenido en cuenta los aspectos propios de la temática seleccionada.

A continuación, se expone el objetivo principal del trabajo, con el propósito de dejar constancia de cuál es la finalidad del tema seleccionado y servir como guía y orientación para el desarrollo de la investigación.

Por lo tanto, el **objetivo general** del trabajo es:

- Diseñar una propuesta didáctica centrada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para la enseñanza de español como lengua extranjera (nivel A1) dirigida al alumnado de incorporación tardía al sistema educativo español en Educación Primaria, incluyendo criterios de aplicación e instrumentos de evaluación.

En base a lo expuesto anteriormente, resulta fundamental definir qué objetivos específicos orientan el correcto progreso de la investigación y de la posterior propuesta didáctica para la enseñanza de español. En este sentido, los **objetivos específicos** planteados son los siguientes:

- Justificar el uso del Aprendizaje Basado en Juegos como metodología para la enseñanza del español en el ámbito académico.
- Elaborar una secuencia de actividades didácticas basadas en el Aprendizaje Basado en Juegos para el aprendizaje de español como lengua extranjera (nivel A1).
- Diseñar instrumentos de evaluación que permitan medir el progreso lingüístico del alumnado.

Interés y relación con las competencias del título

En la actualidad, el contexto educativo está evolucionando hacia modelos de enseñanza más innovadores para superar las metodologías tradicionales, centradas en la clase magistral y en el papel predominante del profesorado, y avanzar hacia enfoques más dinámicos en los que el estudiante asume el protagonismo en su propio proceso de aprendizaje. En este proceso, los juegos y las nuevas tecnologías resultan herramientas fundamentales, dado que forman parte de la vida cotidiana de los alumnos y potencian su motivación de manera significativa (Sánchez Montero, 2021). Asimismo, la utilización de metodologías activas, como el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), se presenta como un enfoque especialmente eficaz para dar respuesta a estas necesidades.

En definitiva, el interés de este trabajo radica en analizar el potencial del ABJ como herramienta didáctica para la enseñanza de español como lengua extranjera en contextos educativos diversos. De igual forma, se pretende diseñar una propuesta didáctica basada en este enfoque metodológico que sirva como recurso práctico para el profesorado, promoviendo la innovación educativa.

Interés personal

Este tema despierta una gran motivación en mí debido a mi propia experiencia escolar. Realicé mi etapa de Educación Primaria en un centro escolar caracterizado por su diversidad cultural. Desde pequeña, fui testigo de cómo el alumnado recién llegado enfrenta importantes retos tanto en el aprendizaje del español como en su integración y comunicación con sus compañeros.

Interés profesional

En el ámbito profesional, mi interés se consolidó durante el periodo de prácticas del año pasado. En enero se incorporó al aula un alumno procedente de Marruecos que desconocía por completo el idioma. Esta experiencia me permitió observar de manera directa las metodologías y estrategias empleadas por el profesorado para favorecer la enseñanza de los primeros contenidos lingüísticos.

Interés pedagógico

Finalmente, desde una perspectiva pedagógica, considero fundamental apostar por metodologías motivadoras e innovadoras, como el Aprendizaje Basado en Juegos, que faciliten no solo la adquisición del español, sino también la interacción y la convivencia con el resto del alumnado. Por ello, este trabajo pretende contribuir a la reflexión sobre

la utilidad de este enfoque metodológico y ofrecer propuestas prácticas que puedan servir de apoyo al profesorado.

Por otro lado, el presente trabajo se vincula con diversas competencias propias del título del Grado de Maestro en Educación Primaria. Estas se encuentran expuestas detalladamente en el apartado de anexos (véase ANEXO II).

La CB2 se evidencia mediante la aplicación de conocimientos didácticos en el diseño de actividades basadas en el Aprendizaje Basado en Juegos y su adaptación al alumnado. La CB3 se desarrolla a través de la búsqueda y el análisis de información sobre esta metodología y la enseñanza de español como lengua extranjera. A partir de esta investigación, se ha diseñado una propuesta didáctica teniendo en cuenta la inclusión educativa y la atención a la diversidad. La CG1 se expone mediante el uso de fundamentos teóricos y prácticos para adaptar la enseñanza al alumnado de incorporación tardía, teniendo en cuenta sus características y necesidades. La CG2 se vincula con el fomento de una educación crítica y responsable que favorezca la igualdad de oportunidades y su incorporación al entorno escolar y social. La CEM70 se desarrolla al vincular el conocimiento teórico y práctico, en este caso, para aplicar metodologías lúdicas fundamentadas. La CEM71 se evidencia mediante la reflexión sobre la práctica docente para la enseñanza del español a través de metodologías activas, como el ABJ. La CEM72 se vincula con la mejora de la atención a la diversidad dentro del centro educativo, diseñando propuestas adaptadas a sus necesidades. Finalmente, la CEM74 destaca la importancia de la colaboración entre la escuela, el profesorado y las familias para favorecer su proceso de adaptación al entorno escolar.

En definitiva, la elaboración de este Trabajo Final de Grado contribuye a la consecución de destrezas de aprendizaje autónomo, fundamentales para afrontar futuros retos profesionales. Asimismo, permite consolidar competencias relacionadas con la planificación didáctica, la atención a la diversidad y la aplicación de metodologías innovadoras y actuales, como el ABJ. De este modo, se favorece la formación de una futura docente comprometida con la inclusión educativa, capaz de reflexionar críticamente sobre su práctica y de responder a los desafíos del contexto educativo actual. Además, este trabajo refuerza la importancia de mantener una actitud de formación y aprendizajes continuos para adaptarse a las necesidades de un alumnado cada vez más diverso y a las demandas del ámbito educativo.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Características del alumnado de incorporación tardía al sistema educativo español

Conceptualización del alumnado de incorporación tardía al sistema educativo español

El alumnado de incorporación tardía al sistema educativo español se enmarca en el grupo de estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE). Se trata de alumnos que requieren la utilización de actuaciones pedagógicas específicas orientadas a favorecer su integración escolar y su adecuada participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes, s. f.).

Según la Orden EDU/1152/2010, de 3 de agosto, este grupo de estudiantes está formado por aquellos que acceden de forma tardía al mismo y, en consecuencia, necesitan una atención más específica, conforme a lo establecido en el artículo 78.1 de la Ley Orgánica de Educación (LOE). En muchos casos, este alumnado presenta desconocimiento de la lengua de acceso al currículo y/o un desfase curricular significativo en relación con los conocimientos básicos. Según lo establecido en el artículo 78 de la Ley Orgánica 2/2006 (LOE), las Administraciones públicas asumen la responsabilidad de asegurar el acceso al sistema educativo, atendiendo a sus características individuales, nivel de conocimientos previos y edad. Todo ello con el objetivo de favorecer su inclusión en el curso más adecuado y dotarle de los apoyos precisos que faciliten su desarrollo y continuidad en el proceso educativo.

Igualmente, la legislación vigente (LOMLOE) recalca la importancia de que el alumnado conozca, comprenda y respete la diversidad cultural y las diferencias individuales (Marín Sáez, 2021). Asimismo, el Real Decreto 157/2022 establece que el alumnado que presente dificultades significativas en la lengua de escolarización recibirá una atención educativa específica, compatible en todo momento con su permanencia en el grupo ordinario. Igualmente, contempla que el alumnado que presente un desfase curricular de un ciclo o superior podrá incorporarse de forma excepcional al curso inferior al que le correspondería por edad hasta superar dichas dificultades.

En síntesis, el alumnado de incorporación tardía se define como aquel que accede al sistema educativo en un momento posterior al inicio de la escolarización obligatoria y presenta necesidades específicas derivadas principalmente del desconocimiento de la lengua vehicular y/o desfase curricular, lo que requiere una respuesta educativa flexible y adaptada a sus características.

Necesidades educativas y emocionales

La incorporación a un centro educativo puede suponer para el alumnado inmigrante un importante impacto emocional al tener que adaptarse a un contexto desconocido. En muchos casos, desconoce la lengua de escolarización, el funcionamiento y el reglamento del centro. Además, se incorpora a un grupo de iguales que, en ocasiones, puede estar influido por estereotipos y prejuicios. A ello se suma una situación personal compleja, vinculada al proceso de adaptación y al duelo por la pérdida de su entorno social, familiar y cultural previo (Linares Garriga, 2008).

Esta realidad se ve agravada cuando su experiencia y su trayectoria escolar difieren considerablemente de las del resto del alumnado, lo que puede suponer un inconveniente más en su proceso de adaptación e integración. A este hecho hay que sumarle dificultades como la utilización y el aprendizaje de un idioma diferente a su lengua materna y la convivencia de diferentes contextos culturales (entorno familiar y escolar) (Linares Garriga, 2008).

Según el informe de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) sobre *La resiliencia de los estudiantes de origen inmigrante*, basado en los datos del informe PISA 2015, el 52 % del alumnado inmigrante en España ha alcanzado los niveles básicos de competencia académica, frente al 74 % del alumnado nativo (Radio Televisión Española & Agencia EFE, 2018).

Este hecho se refleja también en el informe PISA 2022. Este alumnado obtiene, en general, peores resultados en la mayoría de los países analizados. En el caso de España, la diferencia respecto al alumnado nativo es de 36 puntos menos en Ciencias, 33 puntos menos en Matemáticas y 32 puntos menos en comprensión lectora (Instituto Nacional de Evaluación Educativa, 2023). En este contexto, se evidencia la necesidad de disminuir las altas tasas de fracaso escolar que aún se registran en numerosos países pertenecientes a la OCDE, con el propósito de asegurar una formación básica, común y equitativa para toda la ciudadanía (Martínez Usarralde et al., 2017).

Para ello, se proponen distintas actuaciones encaminadas a mejorar la continuidad de los estudiantes dentro del sistema educativo y a reducir el abandono escolar temprano. Entre estas medidas se contempla el desarrollo de programas orientados a la prevención del absentismo y del abandono escolar. En esta línea, la implementación de estrategias de

orientación educativa adquiere un papel fundamental, ya que permite guiar al alumnado en la elección de su itinerario académico y profesional (Martínez Usarralde et al., 2017).

Igualmente, se propone fomentar el acceso a la Formación Profesional, especialmente entre el alumnado que decida abandonar sus estudios de manera anticipada, ofreciéndole alternativas formativas más ajustadas a sus intereses y necesidades. De manera complementaria, la implementación de programas de diversificación curricular se presenta como una medida clave, al combinar contenidos adaptados con una formación de carácter general, lo que contribuye a incrementar la motivación (Martínez Usarralde et al., 2017).

Por otro lado, resulta imprescindible la adopción de medidas de apoyo económico y material dirigidas a estudiantes procedentes de familias con bajos ingresos, con el propósito de asegurar la equidad en el acceso a la educación y la continuidad del alumnado dentro del sistema educativo. Finalmente, se destaca la importancia de promover la educación de personas adultas y el reconocimiento de la formación previa como estrategias que favorecen la continuidad de las trayectorias educativas (Martínez Usarralde et al., 2017).

No obstante, en relación con los datos correspondientes al informe PISA 2015, el nivel de arraigo del alumnado de origen inmigrante en España se sitúa por encima de la media de los países de la OCDE, donde el grado de adaptación social alcanza el 59 %. En concreto, siete de cada diez estudiantes inmigrantes en España afirman tener un fuerte sentimiento de pertenencia a su centro educativo. A pesar de ese marcado sentimiento de arraigo, el alumnado inmigrante presenta una mayor tendencia a declarar situaciones de "intimidación frecuente" en el entorno escolar en comparación con el alumnado nativo español. Esta diferencia es de cinco puntos porcentuales, mientras que en otros países de la OCDE es de tres puntos (Radio Televisión Española & Agencia EFE, 2018).

Por todo ello, los centros educativos deben ofrecer una respuesta para atender la llegada de estos estudiantes. Esta realidad requiere que los docentes afronten esta situación desde el respeto a las diferencias culturales y, a partir de ello, inculcar una serie de valores que permitan una convivencia más humanizadora. De la misma manera, resulta fundamental revisar críticamente las metodologías de enseñanza-aprendizaje y los sistemas de evaluación, con el fin de dar respuesta a la variedad de conocimientos previos, capacidades y motivaciones (Linares Garriga, 2008).

La enseñanza de español como lengua extranjera (ELE)

Descripción del nivel A1

El Centro Virtual Cervantes expone que el nivel A1 o de acceso es el punto en el que el estudiante se inicia en la comunicación, pudiendo plantear y contestar preguntas sencillas acerca de su identidad, su entorno, sus relaciones personales y los objetos de su propiedad. También puede expresar afirmaciones sencillas sobre aspectos cotidianos y reacciona ante ellos de manera adecuada (Instituto Cervantes, s. f.-b).

En lo que respecta a la comprensión, se establece una distinción entre la comprensión oral y la comprensión de lectura. En cuanto a la primera, el estudiante es capaz de reconocer léxico y expresiones muy sencillas y familiares vinculadas a su propia persona, a su entorno inmediato y a su familia, siempre que el discurso del interlocutor sea claro y se emita a un ritmo pausado. En el segundo caso, el alumno es capaz de entender palabras sencillas y oraciones simples presentes en textos de carácter cotidiano, como pósteres.

En lo relativo a la expresión, se distingue entre expresión oral y expresión escrita. En cuanto a la primera de ellas, el estudiante es capaz de producir enunciados simples con los que describir su entorno más próximo, incluyendo tanto su lugar de residencia como las personas con las que se relaciona. Respecto a la expresión escrita, puede redactar frases y oraciones sencillas, generalmente de manera aislada y con una estructura básica.

En cuanto a la interacción, se distinguen dos modalidades: la interacción oral y la interacción escrita y en línea. En relación con la interacción oral, el estudiante puede participar en intercambios comunicativos sencillos, siempre que el interlocutor colabore repitiendo la información a un ritmo más pausado y prestando apoyo en la formulación de enunciados. Asimismo, es capaz de plantear y responder preguntas simples sobre temas de carácter cotidiano. Respecto a la interacción escrita y en línea, es capaz de publicar mensajes breves en entornos digitales, describiendo actividades y expresando el grado de satisfacción de forma sencilla. Además, puede interactuar con las publicaciones de otros usuarios y realizar compras en línea, cumplimentando formularios con datos personales de manera correcta.

El nivel A1 del Plan Curricular del Instituto Cervantes establece el conjunto de contenidos mínimos para el desarrollo de una competencia comunicativa inicial en español como lengua extranjera (Instituto Cervantes, s. f.-c).

En el ámbito gramatical, este nivel se centra en estructuras fundamentales de la lengua española que permiten la construcción de enunciados sencillos. En cuanto al sistema verbal, se centra en los tiempos del indicativo en contextos muy controlados. Además, se incluyen las formas no personales del verbo. A nivel sintáctico, se trabaja fundamentalmente la oración simple.

Respecto al sintagma nominal, se incluyen los sustantivos, tanto propios como comunes, junto con el aprendizaje del género y el número y los adjetivos de uso más frecuente. También se incorporan los artículos definidos e indefinidos, los demostrativos y los cuantificadores básicos. De igual modo, se introducen los pronombres personales, en sus formas simples, así como interrogativos y exclamativos.

En lo que respecta a la pronunciación y prosodia, el nivel A1 contempla el desarrollo inicial de la competencia fonética del español. Se trabaja la base de articulación de la lengua, la identificación y la producción de los fonemas más frecuentes.

En relación con la ortografía, este nivel incluye el dominio inicial del sistema gráfico del español. Se trabaja el reconocimiento del abecedario, las vocales y las consonantes, así como las principales correspondencias entre grafía y sonido. También se introducen las normas básicas del uso de la mayúscula, la minúscula y la ortografía elemental de palabras frecuentes. Asimismo, se incorporan los signos de puntuación más frecuentes. Finalmente, se incluyen nociones sobre la escritura de cifras y números.

En el plano funcional, este nivel contempla un repertorio limitado de funciones comunicativas orientadas a la interacción en situaciones cotidianas. El estudiante es capaz de dar y pedir información básica, describir personas y situaciones cercanas, expresar gustos, preferencias y necesidades inmediatas, así como manifestar opiniones muy elementales o estados de ánimo básicos. Igualmente, puede realizar actos comunicativos sobre el interlocutor, como pedir ayuda y dar instrucciones básicas. También se incluyen funciones de relación social básica, como saludar, despedirse y presentarse.

Dentro de las nociones generales, el estudiante adquiere vocabulario y estructuras para expresar términos relacionados con la cantidad, la ubicación espacial, las referencias temporales y las cualidades básicas. El alumno aprende léxico relacionado con la identidad personal, la familia y las relaciones sociales, la alimentación, la educación, el trabajo y el tiempo libre. Además, incorpora vocabulario referente a la vivienda, las compras, la salud, los viajes y los transportes.

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como enfoque metodológico

El juego como recurso educativo

Según la Real Academia Española (RAE), el verbo *jugar* presenta veintitrés acepciones diferentes en el diccionario. Entre sus diversos significados destacan los siguientes: e*ntretenerse; divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no en él interés; hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades; practicar ciertos deportes, como tenis o fútbol, o llevar a cabo una partida o un partido de un juego* (Real Academia Española, s. f.). La diversidad de acepciones asociadas al término pone de manifiesto el carácter polisémico del concepto de juego, que puede abarcar desde actividades orientadas al simple entretenimiento hasta aquellas que implican el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas y sociales.

El juego es innato y, a través de él, se pueden desarrollar la imaginación, nuevas experiencias y relaciones sociales necesarias en nuestra vida cotidiana (Fundación Bosco Global, 2021). Además, el juego ayuda a desarrollar capacidades y aprendizajes memorables tanto en niños como en adultos (Sánchez Montero, 2024). Adicionalmente, el juego incorpora elementos como el reto, la superación o la motivación y también provoca la liberación de neurotransmisores como la dopamina, la serotonina y las endorfinas, asociados al bienestar emocional y al placer (Couso, 2023).

Cabe mencionar que las Naciones Unidas recogen en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño: *el niño tiene el derecho al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes* (Sánchez Montero, 2021, p. 14). Por lo tanto, puede afirmarse que posee una relevancia equiparable a otras necesidades como la educación y la salud.

A lo largo de la historia de la humanidad, este concepto ha formado parte tanto de la vida social como de la cultural. Desde los campos de la psicología y la pedagogía se han elaborado diversas definiciones sobre este término. Estas corrientes e ideas estaban determinadas por las características e ideas dominantes en cada periodo y contexto histórico (Sánchez Montero, 2021).

En primer lugar, algunos filósofos como Platón y Aristóteles otorgaron gran relevancia al aprendizaje a través del juego. El primero de ellos consideraba que *el juego era necesario para la educación, ya que lo veía como un primer paso en la escalera hacia el verdadero*

conocimiento (Solas Martínez et al., 2023, p. 13). Además, defendía la importancia del juego en el proceso educativo al afirmar que, *"se aprende más de una persona en una hora de juego que en un año de conversación"* (Sánchez Montero, 2021, p. 24). Por su parte, Aristóteles destacó el valor del juego para el desarrollo físico e intelectual, especialmente durante las primeras etapas de vida (Sánchez Montero, 2021).

Durante la Edad Media y la Edad Moderna, el juego continuó teniendo una presencia destacada en la sociedad, tanto como instrumento de aprendizaje como medio de evasión frente a las dificultades cotidianas. A partir del siglo XIX, comenzaron a desarrollarse investigaciones sistemáticas sobre este fenómeno. En este periodo destacan las investigaciones de Gross (1861–1946), quien concebía el juego como una forma de entretenimiento del individuo durante las primeras etapas de la vida, orientada a prepararlo para las tareas que desempeñaría en el futuro (Sánchez Montero, 2021).

Un momento relevante en la sociedad del siglo XX fue la aparición de la teoría psicoanalítica de Freud (1856-1939). Desde esta perspectiva, el juego refleja el deseo de crecer. Posteriormente, Johan Huizinga publicó el libro *Homo ludens* en 1938. Este autor expone el carácter esencial del juego en el ser humano y considera que debe ser reconocido como un derecho fundamental (Solas Martínez et al., 2023).

Seguidamente, se introducen otros autores clásicos de la pedagogía como Piaget (1896-1980), Vygotsky (1896-1934) y Bruner (1915-2016). Desde su teoría cognitiva, Piaget sostiene que el juego favorece el desarrollo de los procesos mentales. Por su parte, Vygotsky considera que, mediante el juego, el niño interioriza las relaciones sociales básicas y comienza a someterse a normas aceptadas e impuestas socialmente. En la actualidad, las aportaciones de Montessori (1870-1952) continúan teniendo una notable presencia en las aulas. Al igual que Piaget, esta pedagoga defiende que el niño explora su entorno de forma libre y espontánea (Sánchez Montero, 2021).

En la actualidad, la tecnología evoluciona a gran velocidad, dando lugar a nuevos avances como la realidad virtual, la realidad aumentada y la inteligencia artificial. Esta situación incrementa la posibilidad de crear nuevas propuestas lúdicas atractivas para los destinatarios (Solas Martínez et al., 2023).

Definición y principios del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

En el marco de la innovación educativa y la implementación de metodologías activas, el uso de estrategias basadas en el juego ha adquirido una importante relevancia en los últimos años. El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) o *Game-Based Learning* (GBL) es un enfoque pedagógico que utiliza el juego como recurso didáctico con diferentes fines educativos, sirviendo como herramienta para favorecer el *aprendizaje, la asimilación y la evaluación de conocimientos* (Sánchez Montero, 2021, p. 58). En este sentido, según Couso (2023), esta metodología se basa en la utilización de materiales lúdicos como herramientas de aprendizaje en el ámbito educativo, sin dejar de lado su carácter lúdico.

En definitiva, esta metodología se fundamenta en el juego para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje (Solas Martínez et al., 2023). En esta línea, Couso (2023, p. 75) afirma que el *juego vuelve el mundo comprensible, maleable y lleno de sentido para cualquier niño. Jugar le da sentido a todo.*

El juego es un elemento muy versátil que se puede integrar en el aula de diversas formas: recursos materiales (juegos de mesa), actividades integradas en el aula, enfoque metodológico para trabajar contenidos curriculares y desarrollar competencias o medio que favorece la interacción social y la inclusión (Sánchez Montero, 2021).

Desde una perspectiva pedagógica, es posible distinguir tres tipos de aprendizaje estrechamente vinculados al juego (Sánchez Montero, 2021):

- El aprendizaje propio: el aprendizaje está integrado en el propio juego, formando parte de sus mecánicas y contenidos. Esto se produce principalmente a través de la repetición de dichas mecánicas, predominando los aprendizajes de carácter más conceptual que procedimental.
- El aprendizaje sugerido: el aprendizaje se fundamenta en las mecánicas propias del juego, las cuales favorecen la adquisición de diversas actitudes y capacidades como el respeto, la empatía o las competencias comunicativas. Este enfoque resulta fundamental para la interacción y la convivencia en sociedad, y se caracteriza por tener un carácter más procedimental que conceptual.
- El aprendizaje lúdico: este tipo de aprendizaje no solo resulta entretenido, sino que también permite reflexionar sobre los conocimientos adquiridos, identificar fortalezas y áreas de mejora y aprovechar estas oportunidades para progresar. A

través de él, se reconoce el juego como parte de nuestra cultura y se aprende a valorarlo como una actividad de disfrute.

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) proporciona múltiples beneficios al alumnado, abarcando diferentes dimensiones del desarrollo educativo. En el ámbito cognitivo, favorece el razonamiento, la memoria, el pensamiento lateral y abstracto, así como la iniciación y mejora del pensamiento científico y matemático. En el plano socioemocional, potencia la inteligencia emocional, la autoestima, la empatía, los conceptos morales y éticos, y la capacidad de autorreflexión y autoevaluación. Respecto a la creatividad y la expresión, esta metodología estimula la imaginación, la creatividad y las competencias comunicativas, permitiendo a los estudiantes expresar y compartir sus ideas. Finalmente, desde la dimensión física y perceptiva, contribuye al desarrollo de la coordinación oculomanual, la fuerza, el equilibrio y la discriminación de percepciones sensoriales. Estos beneficios individuales se complementan con importantes ventajas en el contexto del aula y la práctica docente. Este enfoque contribuye a dinamizar las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mantener y potenciar el interés del alumnado y fortalecer la cohesión y solidaridad entre los compañeros dentro del aula. Por otro lado, permite que los estudiantes asuman un papel activo en su aprendizaje, promoviendo la adquisición de conocimientos y posibilitando llevar a cabo una evaluación dinámica. De manera adicional, esta metodología favorece la educación en valores de forma natural, incrementa la responsabilidad del alumnado, apoya la alfabetización digital cuando se utilizan soportes tecnológicos y proporciona al docente nuevas estrategias que enriquecen la práctica pedagógica (Sánchez Montero, 2021).

Asimismo, este enfoque se caracteriza por su amplitud y flexibilidad, lo que permite adaptarlo e implementarlo en función de factores como el espacio disponible, el tiempo destinado, el grado de integración con el currículo y la organización del centro educativo. Para que esta metodología resulte verdaderamente eficaz, es necesario seguir una secuencia de aplicación que permita aprovechar al máximo su potencial (Sánchez Montero, 2021).

El uso del juego en el contexto educativo puede desarrollarse en distintos niveles de profundidad pedagógica. En el nivel más básico, el juego puede incorporarse como un recurso didáctico dentro del aula para trabajar varios contenidos curriculares de un área. En un segundo nivel, su utilización puede orientarse al desarrollo de las competencias

clave. Por último, el juego puede constituir el eje central de un aprendizaje basado en proyectos (Sánchez Montero, 2021).

Dentro de esta metodología, el juego puede entenderse a través de distintos elementos estructurales como la narrativa, la estética, las mecánicas, el reglamento y el flujo del juego. La narrativa constituye el hilo conductor de la experiencia. En estrecha relación con esta característica se encuentra la estética, que hace referencia al diseño visual y artístico que da forma a la narrativa. Por otro lado, las mecánicas representan las acciones y dinámicas que permiten el desarrollo de la experiencia del juego. Estas últimas se regulan mediante un conjunto de normas que establecen su funcionamiento. Finalmente, el concepto de flujo o *flow* hace referencia al equilibrio entre la dificultad del juego y las habilidades del jugador, aspecto clave para mantener la motivación (Fundación Bosco Global, 2021).

En el marco normativo actual, la LOMLOE pone el énfasis en la adquisición y desarrollo de las competencias clave en todos los niveles no universitarios. Este enfoque supone un cambio de paradigma del *"saber" al saber hacer", y del "aprender" al "aprender a aprender"* (Sánchez Montero, 2021, p. 91), aplicable a contextos académicos, sociales y profesionales.

En este sentido, las metodologías activas como el ABJ resultan relevantes, ya que favorecen la participación e implicación del alumnado y la aplicación de los conocimientos en situaciones reales. Estos enfoques contribuyen a la construcción de aprendizajes más significativos, transferibles y duraderos (Mirete Ruiz, 2020).

En el marco del ABJ se incluyen los denominados Juegos Serios o *Serious Games* (Yélamos-Guerra, 2022). En principio, puede resultar contradictorio, ya que la palabra "juego" se asocia habitualmente con la diversión, la alegría, la fantasía y el entretenimiento, y se entiende desde un inicio como una actividad alejada de las situaciones consideradas "serias" de la vida cotidiana. Por el contrario, el adjetivo "serios" hace referencia a la responsabilidad, la sensatez, la realidad y a acciones cuyas consecuencias deben ser tenidas en cuenta (Marcano, 2008). *Este tipo de juegos son aquellos que han sido creados desde un comienzo con objetivos didácticos* (Solas Martínez et al., 2023, p. 16).

Por otro lado, el ABJ resulta especialmente significativo en contextos educativos diversos. Los estudiantes inmigrantes aportan diversidad lingüística y cultural al aula.

Esta situación implica la exigencia de dar respuesta a las barreras lingüísticas y culturales que pueden limitar el acceso del alumnado al currículo y su participación en el mismo. De esta manera, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se presenta como una estrategia metodológica adecuada para favorecer la inclusión educativa (Ait-Abdellah-Sefian et al., 2025).

Finalmente, en la enseñanza de lenguas extranjeras, el juego es un recurso didáctico de gran relevancia en el proceso de adquisición lingüística, especialmente en la etapa de Educación Primaria (Juan Rubio & García Conesa, 2013, p. 173). Los juegos aportan variedad y contribuyen a aumentar la motivación del alumnado al ofrecer un incentivo para el uso de la lengua extranjera. Para la mayoría de la población infantil, la enseñanza de una lengua extranjera no representa por sí misma un elemento especialmente motivador. Por ello, las actividades lúdicas pueden actuar como un estímulo adicional que favorezca su interés e implicación en el proceso de aprendizaje. Diversos autores, como Paul Moor o Erik Erikson, coinciden en que los niños tienden a implicarse más en el aprendizaje de la lengua extranjera si se utilizan recursos didácticos como juegos, imágenes u objetos reales, en lugar de basarse exclusivamente en metodologías tradicionales (Juan Rubio & García Conesa, 2013).

En síntesis, esta metodología se basa en el lema “Educar Jugando” (Ortíz Cueva, 2021). Como consecuencia, la propuesta didáctica que se desarrolla a continuación se fundamenta en el uso del juego como eje metodológico en la enseñanza de lenguas extranjeras en Educación Primaria. A partir de varias actividades de carácter lúdico, se pretende favorecer la adquisición del español como lengua extranjera.

Diferencias entre el ABJ y la gamificación

La gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) constituyen ejemplos representativos de las nuevas metodologías aplicadas en el ámbito educativo. En este sentido, resulta pertinente analizar las diferencias entre el ABJ y la gamificación, ya que ambas ocupan un lugar relevante dentro de la práctica pedagógica. La gamificación se entiende como un recurso innovador en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Ambas estrategias se enmarcan en las didácticas emergentes y contribuyen a promover un aprendizaje más activo, participativo y motivador (Trujillo Cañar, 2023).

El término *gamificar* hace referencia a la utilización de los elementos propios de los juegos como las reglas, la narrativa, los sistemas de puntos o los niveles en contextos educativos, con el propósito de fomentar la motivación del alumnado y, en consecuencia, promover su participación durante la adquisición del aprendizaje, pero sin implicar la existencia del juego en sí mismo (Sánchez Montero, 2021). Este enfoque está adquiriendo protagonismo debido a su componente lúdico, que favorece la asimilación de contenidos de manera más dinámica y entretenida, generando una experiencia positiva para el alumnado (Gaitán, 2013).

No está claramente establecido cuándo apareció por primera vez el concepto de gamificación. No obstante, tal y como se entiende en la actualidad, su origen se sitúa en el ámbito comercial, concretamente en el sector del marketing, donde Nick Pelling acuñó el término por primera vez en 2003 (Sánchez Montero, 2021). Otros autores señalan que el primer registro documentado de este término data de 2008. Este concepto apareció en una publicación del blog de Brett Terril, en la que se define cómo adaptar la dinámica de un juego y trasladarla a otros contextos, con el fin de incrementar el compromiso (Contreras Espinosa & Eguia Gómez, 2017).

En este sentido, existen múltiples definiciones en torno a la gamificación, así como un amplio debate teórico sobre sus límites y características. Asimismo, puede entenderse como *el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas* (Zichermann y Cunningham, 2011; Werbach y Hunter, 2012, citados en Sánchez Montero, 2021, p. 149).

Este concepto suele confundirse con el de juego, ya que muchas personas, al oírlo por primera vez, tienden a interpretarlo como una actividad puramente lúdica. Esta asociación errónea se debe, en gran medida, al término anglosajón *game,* que en español se relaciona

directamente con el verbo “jugar”. No obstante, si se hubiera seguido un criterio etimológico más riguroso en su adaptación al español, el término resultante habría sido diferente. Una traducción literal daría lugar a algo similar a “jueguización”. Sin embargo, en castellano, las palabras relacionadas con el juego proceden del latín *ludus*. Por ello, desde un punto de vista lingüístico, el término más preciso sería ludificación, aunque gamificación es el que se ha consolidado en el uso académico y profesional (Sánchez Montero, 2021).

La principal diferencia entre ambas es que el Aprendizaje Basado en Juegos se centra en el uso de juegos y entornos lúdicos como medio principal para el aprendizaje. Asimismo, este enfoque lúdico implica una transformación de las estrategias de enseñanza y de los recursos didácticos empleados para facilitar al alumnado el acceso a los contenidos curriculares. En cambio, la gamificación consiste en la aplicación de elementos propios del juego, con el fin de incrementar el interés del alumnado y hacer más motivador el aprendizaje (Solas Martínez et al., 2023).

Puede establecerse que, mientras los juegos constituyen experiencias cerradas, la gamificación se define como un proceso abierto y dinámico. En el caso de los juegos, estos suelen presentar una estructura delimitada, con un inicio, un desarrollo y un final claramente establecidos, configurándose como productos diseñados y distribuidos, independientemente de su finalidad comercial o no. En cambio, la gamificación se concibe como un proceso de implementación orientado a transformar la experiencia del usuario. Su propósito fundamental es incrementar el nivel de compromiso y motivación, así como promover cambios de comportamiento específicos (Sánchez Montero, 2021).

A pesar de sus diferencias conceptuales y metodológicas, ambos enfoques tienen como finalidad común enriquecer y mejorar la experiencia de aprendizaje, lo que justifica su creciente presencia en el ámbito educativo actual. No obstante, su aplicación requiere una adecuada planificación didáctica, ya que un uso inadecuado podría reducir su efectividad pedagógica.

REVISIÓN DE PROGRAMAS, MATERIALES Y PROPUESTAS ANTERIORES

La revisión de materiales, programas y propuestas anteriores relacionadas con la temática de este Trabajo de Fin de Grado constituye un apartado fundamental para conocer los antecedentes existentes. A partir del análisis de experiencias previas, se pretende identificar las características y pautas desarrolladas para su implementación, además de conocer su eficacia y detectar posibles limitaciones o aspectos susceptibles de mejora. Del mismo modo, este análisis permite recopilar ideas y materiales de referencia para el diseño de la propuesta planteada en este trabajo.

Con este propósito, se han examinado distintos recursos y materiales didácticos, entre los que se incluyen manuales, libros de texto, recursos interactivos e incluso cuentas de redes sociales, dedicadas a la difusión de materiales lúdicos para el aprendizaje de esta lengua (véase ANEXO III).

Estos manuales y recursos presentan numerosas fortalezas, entre las que destaca la secuencia coherente y progresiva de los contenidos, pero también muestran ciertas limitaciones. Entre ellas, sobresale la escasa incorporación de materiales y dinámicas vinculadas al juego. Asimismo, aunque muchas de las propuestas se basan en situaciones funcionales de la vida cotidiana, estas podrían reformularse mediante juegos o dinámicas que incrementen la motivación e implicación del alumnado.

Igualmente, se aprecia una limitada presencia de metodologías activas, especialmente en contextos caracterizados por la diversidad lingüística y cultural. En muchos casos, el alumnado adopta un papel más pasivo, reduciendo las oportunidades de interacción. En consecuencia, se observa una presencia limitada del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como eje metodológico en la enseñanza del español como lengua extranjera. Aunque algunos recursos incorporan actividades de carácter lúdico, estas suelen aparecer de forma puntual y no como parte de una propuesta estructurada.

Por ello, y ante la escasez de iniciativas fundamentadas en esta metodología, se plantea el diseño de una propuesta didáctica basada en el ABJ. En este sentido, el propósito principal de la secuencia de actividades es que el alumnado aprenda español a través de dinámicas lúdicas que lo conviertan en el protagonista de su propio proceso de aprendizaje. En definitiva, el análisis realizado pone de manifiesto la necesidad de seguir avanzando hacia la creación de propuestas didácticas que integren el componente lúdico en la enseñanza de español como lengua extranjera.

CRITERIOS QUE SEGUIR PARA LA PROPUESTA DIDÁCTICA

El presente apartado recoge los criterios y recomendaciones a seguir que guiarán el diseño y desarrollo de la propuesta didáctica de este Trabajo de Fin de Grado. Estos aspectos para tener en cuenta permitirán estructurar una intervención adaptada a las necesidades y características de este alumnado, favoreciendo su integración. Asimismo, se desarrollarán la metodología expuesta anteriormente y las pautas necesarias para su funcionamiento.

La realización de la propuesta didáctica conlleva el establecimiento de un conjunto de criterios que favorezcan la respuesta educativa dirigida al alumnado que se incorpora con retraso en el sistema educativo español.

Dentro de este contexto, la implicación de las familias del alumnado inmigrante se configura como elemento clave para favorecer una adecuada integración escolar. Por ello, será esencial establecer una comunicación fluida entre el centro escolar y las familias. Este será un aspecto fundamental que facilitará el conocimiento del funcionamiento del nuevo centro escolar y de los recursos y apoyos disponibles. Asimismo, es necesario impulsar programas e iniciativas que promuevan la participación de las familias en el proceso educativo de sus hijos e hijas, favoreciendo su implicación en el seguimiento escolar. Por otro lado, resulta imprescindible establecer medidas y programas de acogida escolar dirigidos tanto al alumnado como a sus familias para facilitar su adaptación al sistema educativo (Martínez Usarralde et al., 2017).

Criterios lingüísticos

Es importante reseñar que la atención educativa de este alumnado debe basarse en medidas que respondan a sus necesidades lingüísticas y académicas. En este sentido, resulta fundamental implementar actividades de apoyo destinadas a los estudiantes que manifiesten dificultades de aprendizaje, para facilitar la adquisición de contenidos y la superación de posibles desfases curriculares. Asimismo, se deben desarrollar clases de refuerzo lingüístico para favorecer su integración en el entorno escolar, ya que el conocimiento del idioma resulta fundamental para seguir adecuadamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Del mismo modo, resulta necesario contar con espacios formativos de lengua y cultura que integren la diversidad de nacionalidades presentes en un aula (Martínez Usarralde et al., 2017).

Además, se requiere la disponibilidad del profesorado, personal de apoyo y especialistas para dar respuesta a la elevada concentración de alumnado procedente de otros países

(Martínez Usarralde et al., 2017), como el profesor de compensatoria, que contribuye a atender sus necesidades. Estos docentes se encargan de "compensar" las carencias del alumnado. Los estudiantes que presentaban un retraso por diversos motivos acudían a estas aulas. Desde hace unos años, además de encargarse de esas necesidades, se les ha añadido la labor de la enseñanza de español (Villarrubia Zúñiga, 2009).

Criterios de atención al alumnado de incorporación tardía

Paralelamente, la resolución del 17 de mayo de 2010, de la Dirección General de Planificación, Ordenación e Inspección Educativa, expone que la atención al alumnado de incorporación tardía deberá favorecer el progreso del alumnado a partir de medidas de compensación dirigidas a asegurar la equidad en el acceso a la educación y su continuidad en el centro. Adicionalmente, se promoverá una educación intercultural que fomente la convivencia y el respeto entre todos los miembros de la comunidad escolar.

Ante el desconocimiento del idioma, será necesaria la redacción de un informe sobre el nivel de competencia lingüística de los estudiantes, en el que se especifique el escaso o nulo dominio del español. En la etapa de Educación Primaria, este informe será elaborado por el tutor o tutora de referencia y los especialistas en idioma extranjero. En este sentido, este alumnado podrá ser atendido por los docentes de apoyo específico para favorecer la adquisición de los conocimientos básicos del español. Estas medidas de apoyo se llevarán a cabo fuera del aula ordinaria, lo que favorece una atención más individualizada y personalizada del alumnado. Sin embargo, este apoyo será simultáneo a su escolarización dentro del grupo ordinario. Esta medida es fundamental para respetar el principio de inclusión educativa, cuyo propósito principal es favorecer la adaptación al nuevo entorno lingüístico y cultural.

Criterios metodológicos del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

Una vez analizadas algunas pautas y criterios a tener en cuenta para favorecer la llegada del alumnado inmigrante al centro escolar, resulta pertinente centrarse en las medidas necesarias para implementar la metodología expuesta.

El juego representa una herramienta didáctica de gran valor en el proceso educativo, en tanto que permite que el alumnado adopte un papel protagonista y participe en la experiencia de aprendizaje, manteniendo cierto grado de control sobre ella. Por ello, a la hora de diseñar, adaptar o seleccionar un juego, es preciso considerar una serie de rasgos fundamentales que garanticen su utilidad pedagógica (Solas Martínez et al., 2023).

En primer lugar, la facilidad de uso constituye un aspecto fundamental. Un juego debe caracterizarse por ser claro, accesible y comprensible para los estudiantes. Asimismo, su funcionamiento debe estar bien estructurado para evitar pérdidas de tiempo en acciones irrelevantes o poco productivas. Por otro lado, el compromiso y la implicación del alumnado resultan determinantes, ya que cuando el juego despierta su interés, se incrementa su motivación y su compromiso y, por ende, se potencia la consecución de los objetivos de aprendizaje. Asimismo, la personalización es clave en la creación de juegos. Estos deben ajustarse tanto a los intereses del alumnado como a las metas educativas propuestas. Por ello, conviene que incluyan dinámicas flexibles que potencien la creatividad y la participación. Finalmente, todo juego debe poseer un propósito claro. Es imprescindible que presente metas definidas, relevantes y comprensibles para que los estudiantes se impliquen en su desarrollo. Del mismo modo, en ciertos casos puede resultar necesaria la participación del profesorado, así como disponer de un tiempo de práctica suficiente que permita alcanzar resultados fiables y relevantes (Solas Martínez et al., 2023).

Para la implementación de un modelo estandarizado, es necesario atender a diferentes factores que favorezcan su desarrollo eficaz. En primer lugar, debe realizarse una valoración previa del grupo de alumnado al que se dirige la propuesta. Este aspecto es fundamental para conocer sus características personales, su nivel de desarrollo y necesidades educativas. Del mismo modo, es necesario determinar con exactitud los objetivos pedagógicos que se pretenden alcanzar. A partir de ello, se deberán diseñar propuestas lúdicas variadas y ajustadas a la etapa evolutiva de los estudiantes. Asimismo, será preciso seleccionar materiales y recursos que respondan tanto a la edad del alumnado como a los aprendizajes que se desean promover. Igualmente, la planificación habrá de contemplar una correcta gestión del tiempo, una organización apropiada del espacio y el uso responsable y eficiente de los materiales. Por último, resulta fundamental incorporar estrategias e instrumentos de evaluación que permitan analizar el nivel de logro alcanzado por el alumnado y comprobar la eficacia de la intervención educativa planteada (Sánchez Montero, 2021).

Independientemente del nivel de implementación que se adopte, conviene establecer una serie de criterios que faciliten la integración del juego en el contexto educativo. Por un lado, se encuentra el juego como elemento desencadenante, que implica emplear el juego como recurso didáctico para promover el aprendizaje de determinados objetivos. Por otro

lado, se encuentran las adaptaciones de juegos, que implican el uso de juegos de forma total o parcial. Esto puede realizarse utilizando algunos de sus elementos, como las mecánicas, los componentes o la narrativa. También se pueden introducir modificaciones para trabajar contenidos específicos o favorecer el desarrollo de determinadas competencias (Sánchez Montero, 2021).

Criterios y recomendaciones para realizar la propuesta didáctica

Para finalizar este apartado, conviene mencionar una serie de aspectos o recomendaciones para tener en cuenta durante la realización de la siguiente propuesta didáctica. En primer lugar, se trata de una sucesión lógica y coherente, es decir, las actividades presentan un orden determinado que deberá respetarse para favorecer el proceso de adquisición del idioma. Asimismo, en caso de considerarse necesario, podrían incorporarse actividades de refuerzo destinadas a consolidar determinados contenidos. Cabe señalar que no todos los estudiantes que se integran en el sistema educativo español desconocen el idioma; por ello, se les realizará una evaluación inicial para determinar el nivel. Además de este registro, se llevará a cabo una reunión con la tutora para conocer más detalladamente la situación del estudiante. A partir de estos datos, se decidirá qué actividad resulta más adecuada para comenzar la intervención. Asimismo, debe tenerse en cuenta que este alumnado presenta perfiles muy diversos, no solo en relación con el desconocimiento del idioma, sino también respecto a su trayectoria educativa previa y nivel de alfabetización.

La propuesta se dirige a tres estudiantes de origen brasileño que tienen entre 8 y 9 años. Este alumnado llegó a España en enero, tras el periodo vacacional. Su conocimiento del idioma es limitado. No obstante, muestran una actitud positiva hacia el aprendizaje. Adicionalmente, es importante señalar que estos estudiantes se suelen incorporar a lo largo del curso escolar y en momentos diferentes, no de forma simultánea. En consecuencia, existe una gran variabilidad de perfiles y necesidades presentes en el aula. Esta realidad condiciona la elaboración de propuestas didácticas para cada estudiante, ya que podría suponer una elevada carga de trabajo para el profesorado. Por ello, las actividades planteadas están diseñadas para realizarse de forma individual o colectiva, lo que permite una mayor flexibilidad en cuanto al número de alumnos con los que trabajar.

En cuanto a los materiales y recursos, la propuesta incorpora diversos juegos comerciales, por lo que será necesario disponer previamente de dichos recursos para poder desarrollar las actividades planteadas. Sin embargo, la dependencia de este tipo de recursos puede

representar una dificultad económica para algunos centros educativos debido a sus escasos presupuestos.

Respecto a la temporalización y al espacio, se trata de una serie de actividades diseñadas para desarrollarse en un aula de compensatoria. Esta elección se fundamenta en la posibilidad de atender de manera más específica las necesidades educativas y lingüísticas del alumnado destinatario. La implementación en el aula ordinaria podría dificultar el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a la heterogeneidad de ritmos y niveles existentes y a la falta de necesidad lingüística del resto del alumnado. Sin embargo, esta decisión no es contraria al principio de inclusión educativa, sino que se fundamenta como una medida específica de apoyo lingüístico, compatible con la permanencia del alumnado en su grupo ordinario y orientada a la posterior participación del estudiante en su grupo de referencia. En cuanto a la atención a la diversidad, las actividades están diseñadas para adaptarse a cada estudiante. Por este motivo, la temporalización de las actividades planteadas es abierta y flexible, ya que se adapta al ritmo y aprendizaje de cada alumno. Sin embargo, en las actividades se incluye una estimación del tiempo de desarrollo de cada una de ellas. La propuesta estará formada por 23 sesiones, cada una con una duración de 50 minutos. No obstante, la duración podrá ajustarse a partir de la observación y de la evaluación continua de la docente y del alumnado. Se estima que la adquisición de los contenidos se deberá realizar aproximadamente en un trimestre.

Para los contenidos, competencias y criterios de evaluación del actual marco normativo, se ha diseñado una tabla (véase ANEXO IV), en la que se recogen aquellos que guardan una mayor relación con esta propuesta. Sin embargo, estos han de ser adaptados a las necesidades y características del estudiante.

En consecuencia, la propuesta didáctica planteada incorpora diferentes sistemas de evaluación para garantizar el aprendizaje de los contenidos. Estos instrumentos están diseñados para la docente y el alumnado, con el objetivo de realizar un seguimiento continuo del proceso de enseñanza-aprendizaje, identificar dificultades y favorecer la reflexión sobre el propio aprendizaje. Cabe mencionar que, si el alumnado desconoce el idioma por completo, en las primeras actividades no será necesario realizar estas evaluaciones, ya que inicialmente se priorizará el acercamiento y comprensión de la lengua.

PROPUESTA DIDÁCTICA

Metodología

La presente propuesta didáctica se fundamenta en el Aprendizaje Basado en Juegos como metodología principal para la enseñanza de *Español como Lengua Extranjera* (ELE). Este enfoque se centra en integrar el juego como herramienta pedagógica para favorecer el aprendizaje del idioma de forma motivadora.

La siguiente intervención está dirigida a tres alumnos de origen brasileño de 8 y 9 años, que se incorporan con retraso al sistema educativo y muestran un conocimiento limitado del español. Son estudiantes que se caracterizan por su diversidad cultural y lingüística, y que deben enfrentarse de manera simultánea al aprendizaje de una nueva lengua y a su adaptación al contexto escolar y social. Por ello, es necesario considerar la dificultad de la situación y, a su vez, favorecer su integración en el centro escolar.

En cuanto al desarrollo metodológico, las sesiones se estructurarán a partir de dinámicas en las que el juego actuará como eje principal del aprendizaje. Las actividades estarán diseñadas para fomentar las destrezas lingüísticas y el uso funcional de la lengua en contextos cercanos al alumnado. Para ello, se empezará desde el punto de partida de los estudiantes, adaptando las propuestas a sus conocimientos previos y a su ritmo de aprendizaje, con el fin de garantizar una progresión adecuada. Igualmente, se utilizarán diferentes tipologías de juegos, para realizar actividades variadas y diversas para trabajar el contenido de forma contextualizada. Durante las sesiones, la docente introducirá cada actividad explicando previamente las normas y la dinámica del juego. Para ello, será necesario utilizar un lenguaje claro y sencillo, adaptado al nivel de los estudiantes. Además, se recurrirá al uso de recursos visuales como imágenes o gestos que faciliten la comprensión.

Del mismo modo, la docente actuará como guía del proceso de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo apoyo individualizado cuando sea necesario para asegurarse de que comprenden el funcionamiento de la actividad. Durante la sesión, la docente realizará las observaciones y anotaciones pertinentes sobre cada estudiante para conocer sus puntos débiles y trabajar sobre ellos en las siguientes sesiones, con el fin de garantizar una mejora en su proceso de aprendizaje. Finalmente, estas anotaciones se complementarán con la evaluación de cada estudiante, obteniendo una visión más completa de su progreso.

Evaluación

El proceso de evaluación en esta propuesta didáctica se va a desarrollar de forma continua, global y formativa, de manera que la docente pueda valorar el progreso de los estudiantes a lo largo de las diferentes actividades planteadas.

El propósito de este apartado es comprobar la eficacia de las actividades lúdicas para alcanzar los objetivos previstos (Solas Martínez et al., 2023). Para ello, se diseñarán diversos instrumentos de evaluación que permitirán analizar el nivel de logro de los objetivos establecidos y la participación e implicación del alumnado durante la propuesta.

Con el fin de conocer la situación inicial de los estudiantes, se realizará una reunión previa con la tutora o tutor correspondiente para identificar su nivel inicial y sus necesidades lingüísticas. En este caso, en el que los alumnos presentan un conocimiento limitado del español, se realizará una evaluación inicial, comenzando por los contenidos básicos para favorecer su correcta integración escolar.

A través de los instrumentos se valorarán aspectos como la expresión oral y escrita, la adquisición del vocabulario y la interacción entre iguales. Estas categorías se evaluarán mediante el cuaderno de la docente, rúbricas, listas de cotejo y la observación directa. Asimismo, la evaluación no recaerá únicamente en la docente, sino que el alumnado también tendrá un papel dentro de este proceso. Una vez concluida cada actividad, los estudiantes rellenarán una lista de cotejo o una diana de autoevaluación adaptada a su nivel de competencia lingüística, lo que permitirá la reflexión sobre su propio aprendizaje y el reconocimiento de sus avances. Además, en algunas ocasiones se incorporará la coevaluación mediante pequeñas tablas con varios ítems. Estos instrumentos serán sencillos y visuales, adaptados al nivel del alumnado y permitirán valorar el nivel de adquisición de los contenidos, la participación y el esfuerzo.

La información obtenida a través de estos instrumentos se analizará mediante un enfoque cualitativo y descriptivo, completado con un análisis cuantitativo, derivado de las puntuaciones obtenidas en las rúbricas de evaluación. Aunque la propuesta didáctica no será implementada en un contexto educativo real, los instrumentos se plantean mostrando cómo podría evaluarse su efectividad en una futura aplicación práctica. Los instrumentos de evaluación de la propuesta se recogen en el apartado de anexos (véase ANEXO V).

Secuencia de actividades

En primer lugar, se introducirán las vocales (A, E, I, O, U), siguiendo una progresión sencilla que permita al alumnado familiarizarse con su fonología. En la actualidad, no existe un consenso unánime respecto a la secuencia más adecuada para la enseñanza de los grafemas en el proceso de adquisición. No obstante, se considera fundamental iniciar el aprendizaje por aquellos grafemas que presentan una mayor frecuencia de uso y una menor variabilidad en sus correspondencias. Aunque el sentido común pueda sugerir la enseñanza progresiva de un único fonema por sesión, diversos estudios señalan que es preferible enseñar entre dos y cuatro grafemas, ya que este enfoque favorece una mejora significativa en la decodificación (Couso, 2025).

La siguiente propuesta se encuentra expuesta con más detalle en los anexos (véase ANEXO V). En este apartado se incluyen los objetivos didácticos y el desarrollo de cada sesión. El resto de los aspectos se recogen en la guía didáctica, donde se detalla cada actividad con los objetivos, las normas y reglas del juego, la temporalización y los materiales y recursos necesarios para su realización, con el fin de facilitar su posterior aplicación en el aula. Adicionalmente, se recogen los sistemas de evaluación tanto de la docente como del alumnado.

<u>El camino de las vocales</u>

Esta actividad tiene como objetivo principal el reconocimiento, discriminación y asociación de las vocales. El alumnado se situará alrededor de una mesa con el tablero colocado en el centro. Los estudiantes dispondrán de una ficha de color distinto para evitar confusiones y desplazarse por el tablero, en función del número obtenido en el dado. El tablero cuenta con casillas de diferentes colores y cada una representa una prueba diferente orientada al logro de los objetivos didácticos establecidos. La docente introducirá previamente, de forma oral y visual, las vocales. A continuación, el alumnado avanzará por el tablero siguiendo las normas establecidas y resolviendo las pruebas pertinentes. En caso de error, se permitirá la repetición de la acción, concibiendo el error como parte del proceso de aprendizaje. La actividad finalizará cuando los estudiantes alcancen la casilla final.

<u>El recorrido de las consonantes</u>

La segunda actividad está relacionada con el aprendizaje de las consonantes nasales (M, N, Ñ). El objetivo de esta actividad es iniciar al alumnado en el reconocimiento de dichas

consonantes y favorecer su asociación con las vocales correspondientes para la formación de sílabas. Para su desarrollo, se utilizarán tarjetas con los grafemas y las vocales, con el fin de establecer las primeras combinaciones silábicas. Posteriormente, se incorporará una ruleta con las consonantes trabajadas y el recurso denominado "Camino de las vocales". Cada estudiante participará en una dinámica de juego en la que, tras girar una ruleta, combinará la consonante obtenida con una vocal seleccionada al azar y avanzará por el tablero según el resultado del dado. De manera similar a la actividad anterior, en caso de error, se permitirá la repetición como medida de refuerzo. La sesión finalizará cuando todos ellos hayan alcanzado la casilla final.

Esta misma dinámica se repetirá en las siguientes sesiones con diferentes grupos consonánticos: las consonantes fricativas (F, J, S y Z), oclusivas sordas (C, P, Q y T), oclusivas sonoras (B, D, G y V), laterales y vibrantes (L, LL, R e Y) y, por último, las consonantes menos frecuentes y grafías especiales (H, K, X y W). La agrupación de las consonantes se ha realizado atendiendo a criterios fonológicos y didácticos, favoreciendo una progresión gradual y la formación de sílabas en el alumnado del nivel A1.

Para favorecer la motivación de los estudiantes, se ha diseñado un carné llamado "Pasaporte de Letrilandia". Este recurso recoge cada una de las letras del abecedario. A medida que se trabajen, se sellará la letra correspondiente.

Aventura alfabética

La principal finalidad de esta actividad es repasar y afianzar el conocimiento del abecedario, favoreciendo al mismo tiempo la expresión oral y la asociación entre las letras y el vocabulario de uso cotidiano. Esta actividad se realizará en grupo pequeño. En primer lugar, la maestra presentará la actividad y explicará su funcionamiento, apoyándose en un recurso visual tipo rosco del abecedario. Este recurso estará formado por todas las letras dispuestas en forma circular. La docente irá señalando diferentes letras del rosco, y el alumnado deberá decir una palabra que comience por la letra indicada. Para garantizar la participación de todo el grupo, cada estudiante deberá aportar una palabra. La actividad contará con tarjetas de imágenes que servirán de apoyo visual, en caso de que los estudiantes presenten dificultades. La actividad finalizará con una breve puesta en común, en la que se repasarán algunas de las letras trabajadas y las palabras asociadas, reforzando así la interacción oral.

Primeras palabras, primeros encuentros

El objetivo principal de esta actividad es la introducción y consolidación del léxico relacionado con las formas de presentación en español como lengua extranjera, concretamente los saludos y despedidas, los pronombres personales de sujeto y los adverbios de afirmación y negación. En la primera fase, la docente presentará y contextualizará el vocabulario. A continuación, el alumnado participará en un juego de memoria "Memory", en el que deberá encontrar las parejas de tarjetas correspondientes. Para un correcto desarrollo, los estudiantes participarán por turnos durante la dinámica. Seguidamente, el estudiante deberá verbalizar el contenido de las mismas, para favorecer la fijación del léxico y la pronunciación. Finalmente, en la siguiente sesión se llevará a cabo una actividad de *role-play*, en la que el alumnado pondrá en práctica las estructuras trabajadas mediante breves diálogos de presentación, simulados con la docente o guiados por ella. De este modo, se favorece el aprendizaje del léxico a través de la interacción, la repetición y el uso en contextos comunicativos propios del nivel A1.

Retratos en palabras

El fin principal de esta actividad es la adquisición y uso del léxico básico relacionado con los artículos, sustantivos y adjetivos calificativos, así como la producción de estructuras simples para describir a personas importantes de su entorno en español. Además, se trabajarán las formas del presente de indicativo de los verbos ser y tener. La propuesta se desarrollará mediante el uso de dados narrativos (*Story Cubes*). Estos dados se organizarán en categorías gramaticales (artículos, sustantivos y adjetivos). En la primera fase, la actividad se centrará exclusivamente en el uso de artículos y sustantivos. Posteriormente, se incorporarán progresivamente adjetivos calificativos. Durante la observación de las imágenes, la docente guiará al estudiante en la identificación del vocabulario, formulando preguntas sencillas como "¿Qué es esto?" y proporcionando posteriormente modelos de respuesta. A continuación, se llevará a cabo una fase de práctica guiada en la que el alumnado participará en la identificación y producción del léxico trabajado, utilizando los dados como apoyo visual. Seguidamente, cada estudiante lanzará los dados y deberá construir una oración sencilla a partir de las imágenes obtenidas. La docente actuará como guía, ofreciendo apoyo cuando sea necesario, y reforzando las producciones correctas del alumnado. Los estudiantes repetirán este proceso en varias ocasiones, y escribirán sus producciones en el cuaderno para

posteriormente compartirlas con la docente. De esta manera, podrán trabajar y reforzar sus producciones, favoreciendo así la consolidación del léxico.

Descubre al personaje

La siguiente actividad tiene como propósito fomentar la interacción oral mediante la formulación de preguntas sobre la identidad de una persona y la descripción de sus características físicas, personales y profesionales. Para ello, se propone una adaptación del juego "¿Quién es quién?", lo que permite al alumnado trabajar de manera lúdica los contenidos previamente abordados, practicar las estructuras interrogativas y descriptivas y utilizar los verbos ser, pintar, leer y escribir en presente de indicativo para describir las acciones que realizan los personajes en contextos significativos. En primer lugar, la docente presentará la actividad a los estudiantes, explicando su funcionamiento. Seguidamente, se repasarán de forma guiada las preguntas y las respuestas, y el uso del presente de indicativo de los verbos pintar, leer y escribir. Para facilitar la comprensión se realizarán ejemplos orales, en los que la docente modelará posibles preguntas y respuestas. A continuación, un estudiante recibirá una tarjeta con un personaje, el cual deberá mantener en secreto. Seguidamente, el resto de los estudiantes formularán preguntas por turnos con el objetivo de adivinar el personaje elegido. El juego terminará cuando los alumnos logren adivinar correctamente el personaje escogido por su compañero. En ese momento, se cambiarán los roles y se reiniciará la actividad. Para finalizar, se realizará una breve puesta en común para que los estudiantes describan oralmente al personaje.

Safari numérico

Esta actividad tiene como objetivo principal favorecer la identificación y uso de los números cardinales, al mismo tiempo que se refuerza el aprendizaje del vocabulario relacionado con los animales. Este propósito se desarrollará a través de un juego de memoria (*Memory*) de animales. Al igual que anteriormente, esta actividad se desarrollará en grupo pequeño. Por ello, cada alumno deberá respetar los turnos de participación. También se utilizará un juego de mesa similar a la Oca, pero adaptado a la finalidad didáctica. Para ello, la maestra presentará la actividad al alumnado, explicando las normas y el funcionamiento del juego. A continuación, cada estudiante elegirá una ficha de un color diferente para participar en el recorrido. Se lanzará el dado por turnos y cada estudiante avanzará según el número obtenido. Cuando un alumno caiga en una casilla, deberá realizar la tarea correspondiente. Las casillas incluirán actividades sencillas

relacionadas con la identificación de animales y el reconocimiento de números a través de la expresión oral y escrita. El juego finalizará cuando el grupo de estudiantes alcance la casilla final. Durante toda la actividad, la docente actuará como guía, supervisando el desarrollo del juego, resolviendo dudas y reforzando el uso adecuado del vocabulario.

Colores que se mueven

Esta actividad se plantea como un recurso lúdico destinado a favorecer la adquisición y consolidación del vocabulario relacionado con las partes del cuerpo y los colores. Para su desarrollo, la docente utilizará el tablero del juego convencional conocido como *Twister* y diseñará unos dados adaptados al vocabulario. Uno de los dados incluirá los colores del tablero, mientras que el otro recogerá las diferentes partes del cuerpo (mano, pie, rodilla, brazo, etc.). En primer lugar, la docente presentará la actividad y explicará su funcionamiento, realizando una demostración inicial para asegurar la comprensión de las normas. A continuación, un alumno lanzará los dados, identificará el color y la parte del cuerpo obtenidos y los nombrará en voz alta. Posteriormente, deberá adoptar la posición correspondiente, según la consigna indicada. Después, el resto de los estudiantes realizará el mismo proceso, pero de forma ordenada, respetando los turnos. Durante el desarrollo de la actividad, la maestra actuará como guía, emitiendo las indicaciones de forma clara. La actividad finalizará cuando la docente lo considere oportuno, pudiendo establecerse como criterio de cierre la pérdida de equilibrio en el juego o la realización de un número determinado de turnos por el alumnado.

Dobble de los alimentos

Esta actividad se centra en favorecer la identificación, reconocimiento y consolidación del vocabulario relacionado con los alimentos, al mismo tiempo que se potencia la agilidad visual y la atención. La maestra presentará la actividad explicando el funcionamiento del juego *Dobble*, adaptado a los contenidos trabajados. Para ello, se utilizará el juego comercial de la marca *Mrs Wonderful*. Este material incluye tarjetas circulares en las que aparecen imágenes de alimentos. La clave de este juego es que siempre existe un elemento común entre dos cartas. A continuación, la docente realizará una demostración inicial, explicando cómo se juega y modelando algunas rondas para asegurar la comprensión de la dinámica. Antes de comenzar con la dinámica, se repasará este vocabulario. Seguidamente, el alumnado participará con la docente en la primera ronda. Para ello, cada estudiante recibirá una carta y deberá identificar lo más rápidamente posible el alimento coincidente entre su carta y la del centro, nombrándolo en voz alta.

La actividad finalizará cuando se hayan completado varias rondas o cuando la maestra lo considere oportuno, pudiendo establecerse como criterio el número de aciertos. Una vez finalizada la actividad, se propone una última propuesta denominada "Construyo mi plato", cuyo principal objetivo es consolidar el vocabulario y utilizar expresiones como "me gusta" o "no me gusta" y "tengo" o "no tengo". Para su desarrollo, la docente proporcionará al alumnado una plantilla en la que aparecerá un plato vacío. A partir del vocabulario trabajado previamente en el juego, los estudiantes deberán seleccionar cuatro alimentos y representarlos en su plato. A continuación, cada alumno presentará su creación de forma oral.

El bingo del tiempo

El principal propósito de este recurso es trabajar los días de la semana, los meses del año, las estaciones y el tiempo atmosférico. En primer lugar, la docente presentará la dinámica y explicará de forma sencilla el funcionamiento del juego, asegurándose de que el alumnado comprende las normas básicas antes de comenzar. A continuación, cada estudiante recibirá un cartón de bingo con diferentes imágenes o palabras correspondientes al nuevo vocabulario. El alumnado deberá escuchar atentamente e identificar si aparecen en su hoja, tachándolos si aparecen. Durante la actividad, la maestra irá supervisando la dinámica de los estudiantes, resolviendo sus dudas y reforzando la comprensión oral. La sesión finalizará cuando todos los estudiantes completen su cartón, pero ganará el estudiante que lo haya hecho antes. En ese momento, deberá nombrar los términos que ha tachado en su cartón, reforzando así la expresión oral y el nuevo vocabulario. En caso de error, se continuará hasta su correcta finalización. Esta dinámica podrá repetirse con diferentes cartones para afianzar los contenidos trabajados.

Monopoly: familias y fortunas

Esta actividad tiene como finalidad conocer la diversidad de estructuras familiares que pueden existir actualmente, al mismo tiempo que se trabaja el léxico relacionado con la familia y se fomenta la interacción mediante preguntas e intercambios comunicativos sencillos. Asimismo, se introduce el vocabulario relacionado con el dinero, a partir de la dinámica de compra de casillas. En primer lugar, la docente explicará las reglas del juego. Cada estudiante recibirá una ficha para comenzar la partida. El alumnado tirará el dado y avanzará por las casillas del tablero tipo *Monopoly*. Para poder comprar una casilla, deberá responder correctamente a una pregunta relacionada con su familia. Estas preguntas están relacionadas con la comprensión oral, expresión oral y escrita y dibujo.

El turno se irá alternando entre los estudiantes. Además, durante la partida aparecerán tarjetas de "la Suerte" y de "la Comunidad", que permitirán ganar dinero o avanzar casillas, mientras que otras implicarán perder turnos o responder nuevas preguntas. Finalmente, ganará el estudiante que haya acumulado más dinero y haya adquirido un mayor número de casillas.

Cazapalabras

La siguiente actividad se ha diseñado para ampliar el vocabulario del alumnado. Para ello se utilizará el juego de mesa llamado "Lince". Este juego está formado por un tablero con numerosas imágenes relacionadas con objetos cotidianos. En primer lugar, la maestra explicará las normas del juego y mostrará el material al alumnado. Durante la actividad, la docente dirá en voz alta una palabra o mostrará una imagen y los estudiantes deberán localizarla lo más rápido posible, señalarla y decir su nombre. El estudiante que la encuentre antes y la mencione correctamente conseguirá la tarjeta. Para favorecer el aprendizaje del vocabulario, el alumnado deberá anotar las palabras en el cuaderno. La actividad terminará cuando el alumnado haya conseguido un número determinado de imágenes.

City and Go: Descubriendo la ciudad

Esta actividad está diseñada para trabajar el vocabulario relacionado con la ciudad, el transporte y las horas, la vivienda y la ropa mediante pruebas sencillas. Cada sesión se centrará en una temática diferente. Antes de comenzar la sesión, el alumnado deberá completar una ficha de presentación con varias cuestiones. El último apartado consistirá en elegir un destino y escribir cuáles serían sus objetos imprescindibles para el viaje. Al finalizar la sesión, si cada estudiante ha completado correctamente las cuestiones sobre la temática, se le entregará una ficha que represente ese objeto. Se utilizará el tablero del juego comercial *Party and Go: Girls*, ya que su disposición facilita la realización de pruebas divididas en cuatro categorías diferentes, en función de los colores: el color amarillo estará destinado al vocabulario, el color verde a la expresión escrita, el color morado a la expresión oral y el color rosa a la representación de vocabulario o situaciones. En primer lugar, la maestra explicará las normas del juego. Cada estudiante recibirá una ficha, dado que la participación será individual. El alumnado avanzará por el tablero tirando el dado y realizará la prueba correspondiente. Finalmente, la actividad terminará cuando el alumnado haya completado un número determinado de pruebas.

CONCLUSIÓN

A modo de conclusión, este Trabajo de Fin de Grado ha abordado la elaboración de una propuesta basada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para la enseñanza de español como lengua extranjera (nivel A1) dirigida al alumnado de incorporación tardía al sistema educativo español. En este sentido, conviene señalar que la propuesta didáctica no ha sido aplicada en un entorno real, por lo que no es posible aportar evidencias empíricas sobre su eficacia. Sin embargo, este hecho no reduce su valor, ya que su diseño se apoya en una fundamentación teórica sólida sobre esta metodología, la enseñanza de esta lengua y las características y necesidades de este alumnado.

Respecto al objetivo general de este proyecto, puede comprobarse que ha sido alcanzado satisfactoriamente, ya que se ha diseñado una propuesta de actividades coherente, junto con sus correspondientes instrumentos de evaluación, ajustados al nivel y al perfil del alumnado destinatario. En cuanto a los objetivos específicos, también han sido cumplidos. En primer lugar, se ha justificado el uso del Aprendizaje Basado en Juegos como metodología didáctica en la enseñanza del español, a partir de la revisión teórica en la que se han expuesto sus principales aportaciones, en relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Paralelamente, se ha construido una secuencia de actividades coherentes con este enfoque metodológico, teniendo en cuenta la organización de contenidos en función de los materiales y programas revisados. Por último, los criterios e instrumentos de evaluación han sido diseñados de acuerdo con los contenidos y orientaciones señalados en el Plan Curricular del Instituto Cervantes.

Como futura línea de trabajo, se propone la implementación de esta propuesta para conocer y analizar su impacto, así como su adaptación a otros niveles de competencia lingüística o a otros grupos de estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo.

En definitiva, este documento constituye un recurso pedagógico que reivindica el valor de metodologías lúdicas como el Aprendizaje Basado en Juegos. Su diseño e implementación pretenden responder a las necesidades educativas de este colectivo, ofreciendo una respuesta motivadora y atractiva para estos alumnos. Asimismo, esta propuesta pretende alinearse con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), especialmente con el número 4, al tratar de promover una educación de calidad, que garantice la igualdad de oportunidades de aprendizaje para todos los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ait-Abdellah-Sefian, H., Rodríguez-Ferrer, J.-M., Rodríguez-Moreno, J., Aguilera-Parra, J. M., & Manzano-León, A. (2025). Promoción de funciones ejecutivas y fluencia mediante juegos en estudiantes en situación de incorporación tardía al sistema educativo. *Ocnos*, *24*(1), 1-16. *https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9967974*

Arroyo González, M. J. & Rodríguez Correa, M. (2014). Enseñanza de segundas lenguas a alumnado inmigrante: evaluación de las estrategias y aprendizajes conseguidos. *Tendencias pedagógicas*, (24), 327-346. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5236976

Comisión Española de Ayuda al Refugiado. (2021a). *Manual de lectoescritura Conecta(R)*. todoELE. https://todoele.net/manuales/manual-de-lectoescritura-conectar

Comisión Española de Ayuda al Refugiado. (2021b). *Manuales de español oral Conecta(R).* todoELE. https://todoele.net/manuales/manuales-de-competencia-oral-del-espanol

Contreras Espinosa, R. S., & Eguia Gómez, J. L. (Eds.). (2017). *Experiencias de gamificación en aulas.* InCom – UAB. https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=713370

Couso, M. (2025). *Cerebro y lectura*. CFIE Segovia.

Couso, M. (2023). *Cerebro, infancia y juego: Cómo los juegos de mesa cambian el cerebro*. Ediciones Destino.

Decreto 38/2022, de 29 de septiembre. Por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. 30 de septiembre. BOCYL. No 190. https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-2.pdf

Delgado de Pablo, C., García-Rosell García-Miguel, B., Melón Antón, P., & Sánchez del Cerro, F. J. (2020). *Tejiendo el español*. todoELE. https://todoele.net/manuales/tejiendo-el-espanol

Escarbajal Frutos, A., & Martínez Galera, G. (2023). Uso de las metodologías activas en los centros educativos de educación infantil, primaria y secundaria. *IJNE: International Journal of New Education,* (11), 5-25. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9142340

Fundación Bosco Global. (2021). *Manual de Aprendizaje Basado en Juegos: Jóvenes por la transformación social a través de procesos de gamificación y aprendizaje basado en juegos.* https://boscoglobal.org/wp-content/uploads/2021/12/manual-abj-1.pdf

Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Educativa.* https://www.educativa.com/blog/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/

García, F., & Moreno, C. (2008). *¡Aprendo Jugando!* Centro Aragonés de Recursos para la Interculturalidad (CAREI). https://carei.es/fich/aprendojugando2.pdf

Gata Amate, P., & Martínez Campayo, J. (2009). *Nos iniciamos en el español: nivel inicial: Atención a la diversidad: Inmigrantes*. Editorial Aprender.

Instituto Cervantes (s. f.-a). *Diccionario de términos clave de ELE.* Centro Virtual Cervantes. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/ele.htm

Instituto Cervantes (s. f.-b). *Marco común europeo de referencia para las lenguas. Volumen complementario. Anejo 1.* Centro Virtual Cervantes. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco_complementario/anejo_01.htm

Instituto Cervantes (s. f.-c). *Plan Curricular del Instituto Cervantes. Índice.* Centro Virtual Cervantes. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/indice.htm

Instituto Nacional de Estadística. (2025, 2 de diciembre). *Nota de Prensa: Censo Anual de Población. Primeros resultados 2025. Ampliación 2022, 2023 y 2024.* https://www.ine.es/dyngs/Prensa/CensoVariables2025.htm

Instituto Nacional de Estadística. (s. f.). *Indicadores de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible - Objetivo 4. Garantizar una educación inclusiva y*

equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos. https://www.ine.es/dyngs/ODS/es/objetivo.htm?id=4869

Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2023, 22 de diciembre). *PISA 2022. Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes. Informe español*. Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. https://www.libreria.educacion.gob.es/libro/pisa-2022-programa-para-la-evaluacion-internacional-de-los-estudiantes-informe-espanol_183950/

Juan Rubio, A. D., & García Conesa, I. M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria (REFIEDU)*, *6*(3), 169-185. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5524590

Jugona con Clase (@jugonaconclase). (2021, 20 de enero). *Find me food edition*. [Publicación de Instagram]. https://www.instagram.com/p/DTuv6SNjQnW/?igsh=MWdsMDZyMXRvZm9sbg==

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. 4 de mayo de 2006. BOE, núm.106. https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2006-7899

Linares Garriga, J. E. (2008). La evaluación en el aprendizaje y la enseñanza del español como lengua extranjera/segunda lengua: *XVIII Congreso Internacional de la Asociación para la Enseñanza del Español como lengua Extranjera (ASELE)*, 65-75. Universidad de Alicante. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3184058

Marcano, B. (2008). *Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital*. *Education in the Knowledge Society* (EKS), *9*(3), 93–107. https://doi.org/10.14201/eks.16791

Marín Sáez, E. (2021). *Proyecto de innovación para alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo derivadas de incorporación tardía al sistema educativo español*. Editorial Inclusión. https://books.google.es/books/about/Proyecto_de_innovaci%C3%B3n_para_alumnado_co.html?id=qwpHEAAAQBAJ&redir_esc=y

Martínez Usurralde, M. J., Lloret Catalá, C., & Céspedes Rico, M. (2017). Lo que hacen las mejores escuelas integradoras de alumnado inmigrante: indicadores de buenas

prácticas. *Pedagogía social: Revista Interuniversitaria,* (29), 41-54. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6226978

Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (s. f.). *Alumnado con necesidad específica de apoyo*. Educagob. https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/equidad/alumnado-neae.html

Mirete Ruiz, J. P. (2020). Metodologías activas: La necesaria actualización del sistema educativo y la práctica docente. *Supervisión 21: revista de educación e inspección,* (56), 1-21. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7807234

Orden EDU/1152/2010, de 3 de agosto. Por la que se regula la respuesta educativa al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo escolarizado en el segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Enseñanzas de Educación Especial, en los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León. 13de agosto. BOCYL, núm. 156. https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/orden-edu-1152-2010-3-agosto-regula-respuesta-educativa-alu

Ortíz Cueva, F. (2021). Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como herramienta de innovación educativa. *Revista educ@arnos*, *11*(43), 109-116. https://revistaeducarnos.com/wpcontent/uploads/2021/10/educarnos43.pdf#page=6

PROFE de ELE. (s. f.). *Curso / Manual digital ProfedeELE: Nivel A1*. https://mas.profedeele.es/curso-nivel-a1

Radio Televisión Española, & Agencia EFE. (2018, 19 marzo). *Los estudiantes inmigrantes en España tienen más dificultades académicas pero se adaptan bien*. RTVE.es. https://www.rtve.es/noticias/20180319/estudiantes-inmigrantes-espana-tienen-mas-dificultades-academicas-pero-se-adaptan-bien/1699561.shtml

Real Academia Española. (s. f.). Jugar. *Diccionario de la lengua española.* Recuperado el 3 de mayo de 2026. https://dle.rae.es/jugar

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo. Por el que se establecen la ordenación las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. 2 de marzo. BOE, núm 52. https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-3296

RESOLUCIÓN de 17 de mayo de 2010, de la Dirección General de Planificación, Ordenación e Inspección Educativa. Por la que se organiza la atención educativa al alumnado con integración tardía en el sistema educativo y al alumnado en situación de desventaja socioeducativa, escolarizado en el segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria. 27 de mayo. BOCYL. No. 100. León. https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/resolucion-17-mayo-2010-direccion-general-planificacion-ord

Ruiz, J. C., & Giraldo, P. (2024). *El juego como herramienta de aprendizaje* (1.ª ed.). Átomo Games - Aula en Juego.

San Mateo Valdehíta, A., Veuthey Martínez, M. L., Andión Herrero, M. A., & Criado de Diego, C. (2025). *Las palabras del español.* Aprendevocabularioespanol.org. https://aprendevocabularioespanol.org/paginas_contenidos/A1_A2/indice.html

Sánchez Montero, M. (2021). *En clase sí se juega: Una guía práctica para crear tus propios juegos en el aula* (8.ª ed.). Ediciones Paidós.

Sánchez Montero, M. (2024). *El gran libro de juegos: más de 150 juegos para aprender jugando con números y letras*. Ediciones Paidós.

Solas Martínez, J. L. Suárez Manzano, S., Ruiz Ariza, A. & Martínez Redecillas, T. (2023). *Aprendizaje Basado en Juegos como metodología activa en la etapa de Educación Primaria:* (1º ed.). Wanceulen Editorial.

Trujillo Cañar, A. C. (2023). Diferencias entre ABJ (Aprendizaje basado en juego) y Gamificación. *Revista Universitaria de Informática RUNIN*, 15, 9-15. https://revistas.udenar.edu.co/index.php/runin/article/view/7708

Villarrubia Zúñiga, M. (2009). El aprendizaje del ELE para niños y adolescentes inmigrantes. marcoELE: *Revista de Didáctica ELE*, (8), 1-15. https://marcoele.com/descargas/8/villarrubia_adolescentes.pdf

Yélamos-Guerra, M. S. (2022). Uso y percepciones del profesorado sobre el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). *HUMAN REVIEW. International Humanities Review / Revista Internacional De Humanidades*, *11*(3), 1-15. https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.3956

UNIVERSIDAD DE BURGOS | Facultad de Educación

ANEXOS

ANEXO I

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y VERACIDAD DEL TFG

GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

D/D.ª Natalia Busto Sabando

DECLARA

Que es único/a autor/a del Trabajo Fin de Grado intitulado:

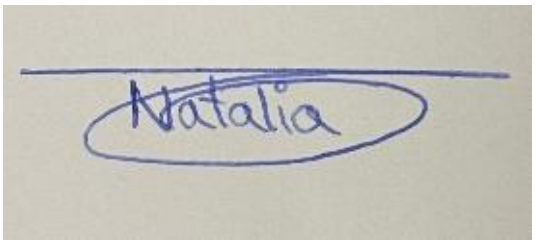
El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para la enseñanza de español como lengua extranjera (NIVEL A1) en alumnado de incorporación tardía al sistema educativo español

y que los contenidos que lo conforman son originales, fruto de la indagación y reflexión realizadas para su elaboración.

Burgos, a 13 de mayo de 2026

EL ALUMNO/A

Fdo.:



COORDINACIÓN DEL TFG. GRADO EN MAESTRO EDUCACIÓN PRIMARIA

ANEXO II

CUADRO DE COMPETENCIAS

GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

COMPETENCIAS	
CB1	Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
CB2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
	Uno de los principales retos del sistema educativo actual es la llegada de alumnos procedentes de distintos países que desconocen la lengua española. Esta situación trae consigo la necesidad de crear materiales y recursos que favorezcan la adquisición de este idioma. Durante este grado universitario se han cursado diversas asignaturas que han permitido el desarrollo de las competencias necesarias para el diseño y elaboración de la presente propuesta didáctica, basada en el Aprendizaje Basado en Juegos, para la enseñanza de español (A1) como lengua extranjera. Dicha secuencia de actividades tiene en cuenta las necesidades de estos estudiantes, así como las recomendaciones de la metodología, para su posterior realización como línea de investigación futura en un contexto real.
CB3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
	A través de la revisión de materiales y programas anteriores, se ha podido analizar la falta de material lúdico diseñado para alcanzar el objetivo general de este trabajo. Por

	este motivo, se ha propuesto el diseño y elaboración de una guía didáctica que recoge los contenidos establecidos según el Instituto Cervantes. En consecuencia, este material creado podrá ser útil para este alumnado y para los docentes, quienes dispondrán de nuevos y diferentes recursos para satisfacer las necesidades del alumnado.
CB4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
CB5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

CG1	Conocer y comprender para la aplicación práctica: - Aspectos principales de terminología educativa. - Características psicológicas, sociológicas y pedagógicas de carácter fundamental del alumnado en las distintas etapas y enseñanzas del sistema educativo. - Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación y, de un modo particular, los que conforman el currículo de Educación Primaria. - Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa. - Principales estrategias de enseñanza- aprendizaje. - Fundamentos de las distintas disciplinas que estructuran el currículo. - Rasgos estructurales de los sistemas educativos
	El trabajo evidencia el dominio de fundamentos teóricos y prácticos vinculados con la intervención educativa. Para ello, se emplea terminología específica y se analizan las características psicológicas, sociológicas y pedagógicas del alumnado de incorporación tardía, con el fin de adecuar los métodos de enseñanza a sus características. Además, la propuesta integra objetivos, contenidos y criterios de evaluación propios de Educación Primaria, garantizando su coherencia con el currículo y el marco normativo vigente.
CG2	Desarrollar un compromiso ético en su configuración como profesional, que potencie la idea de educación integral con actitudes críticas y responsables, garantizando la igualdad de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de valores democráticos.
	En este documento se promueve una enseñanza basada en la adquisición de actitudes críticas y responsables, tanto del profesorado como del alumnado. En particular, se orienta a garantizar la igualdad de oportunidades, a partir del aprendizaje del español, para que este alumnado pueda participar abiertamente en el ámbito escolar y desenvolverse correctamente en la sociedad.
CEMP70	Ser capaces de relacionar conocimientos teóricos y prácticos con la realidad del aula y del centro.
	Esta competencia se desarrolla en esta propuesta porque se establece una conexión directa entre los fundamentos teóricos de esta metodología y su aplicación práctica en el aula. De este modo, la planificación de actividades lúdicas no se entiende como un elemento aislado, sino como una respuesta fundamentada a las necesidades y retos actuales de la educación.

CEMP71	Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente.
	Dentro de este Trabajo de Fin de Grado se evidencia, como el Aprendizaje Basado en Juegos, promueve la innovación educativa. Esta elección de actividades lúdicas no solo implica la aplicación de estrategias de enseñanza, sino también una actitud reflexiva por parte del docente sobre su eficacia.
CEMP72	Participar en las propuestas de mejora en los distintos ámbitos de actuación que desde un centro se pueda ofrecer.
	Por otro lado, la metodología desarrollada en esta propuesta puede integrarse como práctica innovadora en lo referente a la atención a la diversidad y a la inclusión de este alumnado.
CEMP74	Conocer formas de colaboración con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social.
	El aprendizaje del español como lengua extranjera requiere un apoyo continuo que trasciende el espacio escolar, por lo que la coordinación entre familia y escuela resulta esencial para reforzar el proceso de aprendizaje. Asimismo, la utilización de dinámicas lúdicas puede promover la participación de la comunidad educativa.

ANEXO III

TABLA SOBRE LA REVISIÓN DE MATERIALES, PROGRAMAS Y PROYECTOS PREVIOS

TEJIENDO EL ESPAÑOL (A1) - (Delgado de Pablo et al., 2020)					
Destinatarios	Tipos de actividades	Presencia del juego	Fortalezas	Debilidades	Utilidad para mi propuesta
Estudiantes que se aproximan al aprendizaje del español.	Actividades de carácter comunicativo y participativo. Centradas en contenidos de la vida cotidiana.	No se especifica la presencia de actividades lúdicas.	Secuencia progresiva, coherente y fundamentada según el MCER.	Escasez de propuestas adaptadas a las posibles necesidades educativas especiales.	La estructura de la secuencia de los contenidos y su correspondiente progreso.
MANUAL DE COMPETENCIA ORAL (A1) - (Comisión Española de Ayuda al Refugiado, 2021b)					
Destinatarios	Tipos de actividades	Presencia del juego	Fortalezas	Debilidades	Utilidad para mi propuesta
Personas migrantes que se inician en el español.	Actividades centradas en el desarrollo de la competencia oral.	No se especifica la presencia de metodologías como el ABJ.	Estructura coherente y funcional. Al final del manual se incluye una guía didáctica con orientaciones, soluciones y recursos auditivos.	Escasa atención al resto de destrezas lingüísticas. Material dependiente de otros manuales para la continuidad del aprendizaje.	Actividades para favorecer la comprensión oral.
MANUAL DE LECTOESCRITURA (A1) - (Comisión Española de Ayuda al Refugiado, 2021a)					
Destinatarios	Tipos de actividades	Presencia del juego	Fortalezas	Debilidades	Utilidad para mi propuesta

Personas que se inician en el español.	Actividades centradas en el desarrollo y refuerzo de la lectura y escritura.	No se observa la presencia de actividades lúdicas.	Progresión gradual y estructurada de la lectoescritura.	Enfoque limitado a la lectoescritura y dependencia de otros manuales para el aprendizaje.	El adecuado progreso para el progreso de la lectoescritura.
LAS PALABRAS DEL ESPAÑOL (A1) - (San Mateo Valdehíta et al., 2025)					
Destinatarios	Tipos de actividades	Presencia del juego	Fortalezas	Debilidades	Utilidad para mi propuesta
Estudiantes de español como lengua extranjera.	Actividades interactivas orales y escritas.	No se observan elementos lúdicos, aunque el formato interactivo favorece la motivación.	Favorece el aprendizaje autónomo, incluye retroalimentación inmediata y contenidos desde el nivel A1 – C2.	Escasa personalización del aprendizaje, según las necesidades específicas del alumnado.	Posibles actividades para realizar, pero utilizando el ABJ.
PROFE DE ELE (A1) – (Profe de ELE, s.f)					
Destinatarios	Tipos de actividades	Presencia del juego	Fortalezas	Debilidades	Utilidad para mi propuesta
Estudiantes de español como lengua extranjera.	Ejercicios interactivos organizados en unidades didácticas basadas en situaciones de la vida cotidiana.	Algunas actividades incorporan elementos propios de la gamificación.	Accesibilidad digital y variedad de actividades.	Limitada adaptación de los ejercicios en función de las necesidades específicas de los estudiantes.	Recursos interactivos para reforzar los contenidos.
***NOS INICIAMOS EN EL ESPAÑOL* (A1)** – (Gate Amate & Martínez Campayo, 2009)					

Destinatarios	Tipos de actividades	Presencia del juego	Fortalezas	Debilidades	Utilidad para mi propuesta
Alumnos del primer ciclo de Educación Primaria, que se incorporan con retraso al sistema educativo español.	Actividades de iniciación a la lectoescritura y al vocabulario.	No se observa una presencia explícita del Aprendizaje Basado en Juegos.	Enfoque progresivo y funcional, atendiendo al MCER.	Escasa conexión con enfoques o metodologías activas.	La secuencia estructurada de contenidos.
JUGONA CON CLASE – (Jugona con clase, 2021)					
Destinatarios	Tipos de actividades	Presencia del juego	Fortalezas	Debilidades	Utilidad para mi propuesta
Público interesado en el aprendizaje del español.	Actividades lúdicas dedicadas a la enseñanza de español.	Sus publicaciones se centran en la utilización de juegos para la enseñanza del español.	Accesibilidad digital y explicación de los recursos.	Falta de una programación estructurada.	Juegos utilizados para la enseñanza de *Español como Lengua Extranjera* (ELE).
APRENDO JUGANDO - (García & Moreno, 2008)					
Destinatarios	Tipos de actividades	Presencia del juego	Fortalezas	Debilidades	Utilidad para mi propuesta
Niños y niñas de 6 a 9 años.	Actividades lúdicas centradas en el aprendizaje del	Gran presencia del juego como eje metodológico principal.	Metodología lúdica y motivadora, integración coherente y	Enfocado a la población infantil.	Posibles actividades para mi propuesta didáctica.

	vocabulario, el desarrollo de la expresión escrita, compresión oral e interacción.		secuenciada de los contenidos.		

ANEXO IV

TABLA DE COMPETENCIAS, CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Decreto 38/2022, de 29 de septiembre)

ÁREA	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	UTILIDAD PARA MI PROPUESTA
LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	*Comprensión oral: identificación de las ideas más relevantes e interpretación del sentido global realizando las inferencias necesarias. Detección de posibles usos discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal.*	*2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, identificando el sentido general y la información más relevante y valorando con ayuda, elementos de la comunicación no verbal, aspectos formales y de contenido básicos, para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas.*	*2.1 Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales, los mensajes explícitos y los mensajes implícitos más sencillos, y progresando, de manera acompañada, en la valoración del contenido y de los elementos no verbales elementales. (CCL2, CP2, STEM1, CD3, CPSAA3)*	La comprensión oral es la destreza prioritaria para que este pueda descodificar los mensajes. Dentro de la propuesta didáctica esta competencia se desarrolla de forma intensiva, ya que el desarrollo de esta metodología exige la escucha activa del estudiante y el posterior procesamiento de las instrucciones, normas y aportaciones de la docente.
	Producción oral: pronunciación, entonación	*3. Producir textos orales y multimodales, con*	*3.1 Producir textos orales y multimodales coherentes,*	La producción oral es una de las principales barreras

	y comunicación no verbal. Construcción y comunicación de conocimiento mediante la planificación y producción de textos orales y multimodales.	*coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.*	*con planificación acompañada y utilizando recursos no verbales básicos. (CCL1, CCL3, CCL5, CP2, STEM1, CD2, CCEC3)*	iniciales para este alumno. En esta propuesta se va a tratar de estimular esta destreza a través de actividades, que favorezcan su motivación por aprender y conocer el español. Para ello, se contará con apoyos visuales y con el acompañamiento de la docente, que actuará como guía en las primeras sesiones.
	Interacción oral: interacción oral adecuada en contextos informales, escucha activa, asertividad, resolución dialogada de conflictos y		*3.2 Participar en interacciones orales espontáneas, incorporando estrategias básicas de escucha activa y cortesía lingüística.*	La interacción oral se va a desarrollar a lo largo de la propuesta didáctica a través del desarrollo de las dinámicas lúdicas. Durante este periodo, esta destreza

	cortesía lingüística. La expresión y escucha empática de necesidades, vivencias y emociones propias y ajenas.		*(CCL1, CCL5, STEM1, CD3, CPSAA3, CC1, CC2)*	lingüística será el eje central de cada sesión.
	Producción escrita: convenciones del código escrito y ortografía reglada elemental. Coherencia y cohesión textual. Estrategias básicas, individuales o grupales de planificación, textualización, revisión y autocorrección. Uso de elementos gráficos y paratextuales básicos al servicio de la comprensión. Escritura en soporte digital	*5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.*	*5.1 Producir textos escritos y multimodales sencillos y coherentes en distintos soportes, iniciándose en el uso de las normas gramaticales y ortográficas más sencillas al servicio de la cohesión y progresando, de manera acompañada, en la movilización de estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión.*	La producción escrita representa uno de los procesos más complejos para estos estudiantes, ya que exige la coordinación gráfica con el dominio fonológico y semántico del nuevo idioma. En este caso, se va a desarrollar de forma muy breve, a través de producciones sencillas que recogerán en su cuaderno.

	acompañada. El error como parte integrante del proceso e instrumento de mejora.		*(CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, CD2, CD3, CPSAA5, CC2, CE3)*	

ANEXO V

PROPUESTA DIDÁCTICA

EL APRENDIZAJE DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA (NIVEL A1) PARA EL ALUMANDO QUE SE INCORPORA TARDÍAMENTE AL SISTEMA EDUCATIVO ESPAÑOL



Esta propuesta de actividades también incluye los instrumentos de evaluación.

Al comienzo se adjuntan el registro inicial del nivel lingüístico y de alfabetización y el cuaderno de observación de la maestra para las actividades.

ÍNDICE

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

1) El camino de las Vocales
2) El recorrido de las consonantes
3) Aventura alfabética
4) Primeras palabras, primeros encuentros
5) Retratos en palabras
6) Descubre al personaje
7) Safari numérico
8) Colores que se mueven
9) *Dobble* de los alimentos
10) El bingo del tiempo
11) Cazapalabras
12) *Monopoly*: Familias y Fortunas
13) *City and Go*: Descubriendo la ciudad

REGISTRO INICIAL DEL NIVEL LINGÜÍSTICO Y DE ALFABETIZACIÓN

DATOS DEL ALUMNO / A:

Nombre: _____

Fecha: _____

País de Origen: _____

Lengua materna: _____

Fecha de incorporación: _____

COMPRENSIÓN ORAL (OBSERVACIONES)

_____

_____

_____

_____

EXPRESIÓN ORAL (OBSERVACIONES)

_____

_____

_____

_____

REGISTRO INICIAL DEL NIVEL LINGÜÍSTICO Y DE ALFABETIZACIÓN

EXPRESIÓN ESCRITA (OBSERVACIONES)

NIVEL DE LECTURA (OBSERVACIONES)

CUADERNO DE OBSERVACIÓN DE LA MAESTRA PARA LAS ACTIVIDADES

DATOS DEL ALUMNO / A:

Nombre: _____

Fecha: _____

Actividad: _____

ANOTACIONES DURANTE LA ACTIVIDAD:

_____

_____

_____

_____

ASPECTOS DE MEJORA PARA LA SIGUIENTE ACTIVIDAD:

_____

_____

_____

_____

EL CAMINO DE LAS VOCALES

OBJETIVOS:

- Reconocer e identificar las vocales.
- Favorecer la correcta pronunciación.
- Desarrollar la asociación entre grafía, sonido y palabra.
- Potenciar la discriminación auditiva mediante actividades de identificación y selección de palabras asociadas a cada vocal.

NORMAS DEL JUEGO

- Respetar el turno de participación.
- Escuchar atentamente a los compañeros.

MATERIALES Y RECURSOS

- Tablero "Camino de las vocales".
- Fichas de diferentes colores.
- Dado.
- Tarjetas de las vocales *(Letrilandia)*.
- Tarjetas de imágenes.
- Pasaporte de Letrilandia.

TEMPORALIZACIÓN

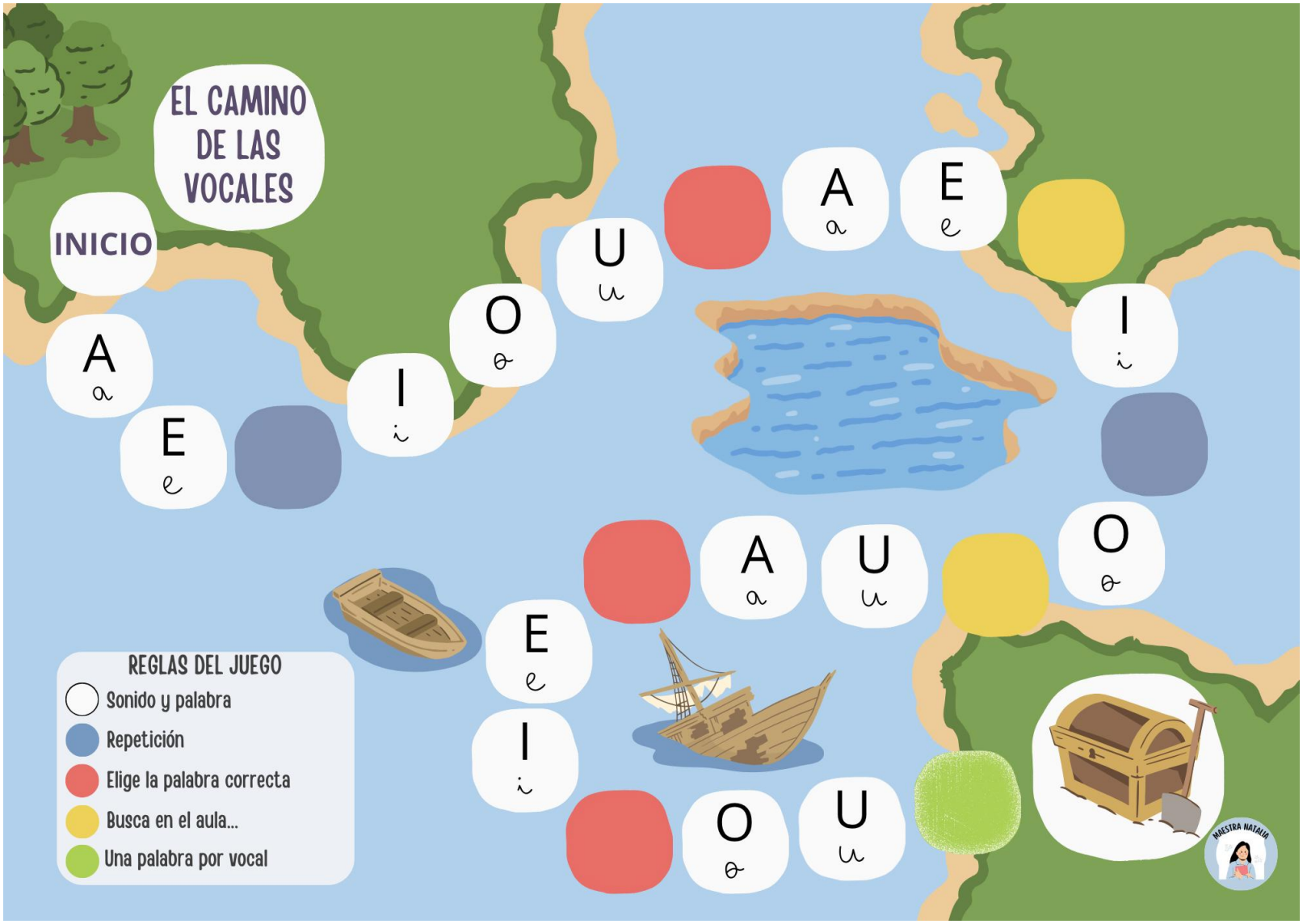
- La sesión se desarrollará en 50 minutos, aunque este tiempo puede variar en función de las necesidades de los estudiantes.

EL CAMINO DE LAS VOCALES

Las imágenes de las vocales y consonantes (*Letrilandia*) que incluye la propuesta didáctica han sido extraídas de los siguientes enlaces citados a continuación.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Orientación Andújar. (2017, 3 de mayo). *Abecedario Letrilandia carteles para decorar el aula*. https://www.orientacionandujar.es/2017/05/03/abecedario-letrilandia-carteles-decorar-aula/


EL CAMINO DE LAS VOCALES
INICIO
A a
E e
I i
O o
U u
A a
E e
I i
O o
U u
A a
E e
I i
O o
U u
REGLAS DEL JUEGO
Sonido y palabra
Repetición
Elige la palabra correcta
Busca en el aula...
Una palabra por vocal
MAESTRA NATALIA

CASILLAS

SONIDO Y PALABRA:

El alumnado trabaja la fonología y el léxico inicial, es decir, la producción del sonido vocálico y su asociación con una palabra que comienza por esa vocal, siempre con el apoyo del docente si es necesario.

REPETICIÓN GUIADA

El docente proporciona un modelo oral que el alumno reproduce inmediatamente, favoreciendo la adquisición progresiva de la pronunciación y la asociación sonido-palabra.

ELIGE LA PALABRA CORRECTA:

La docente presenta dos alternativas (palabras o imágenes) y el alumno debe seleccionar aquella que corresponda a la tarjeta de la vocal escogida al azar, favoreciendo la discriminación auditiva y la asociación sonido-grafía.

BUSCA EN EL AULA...:

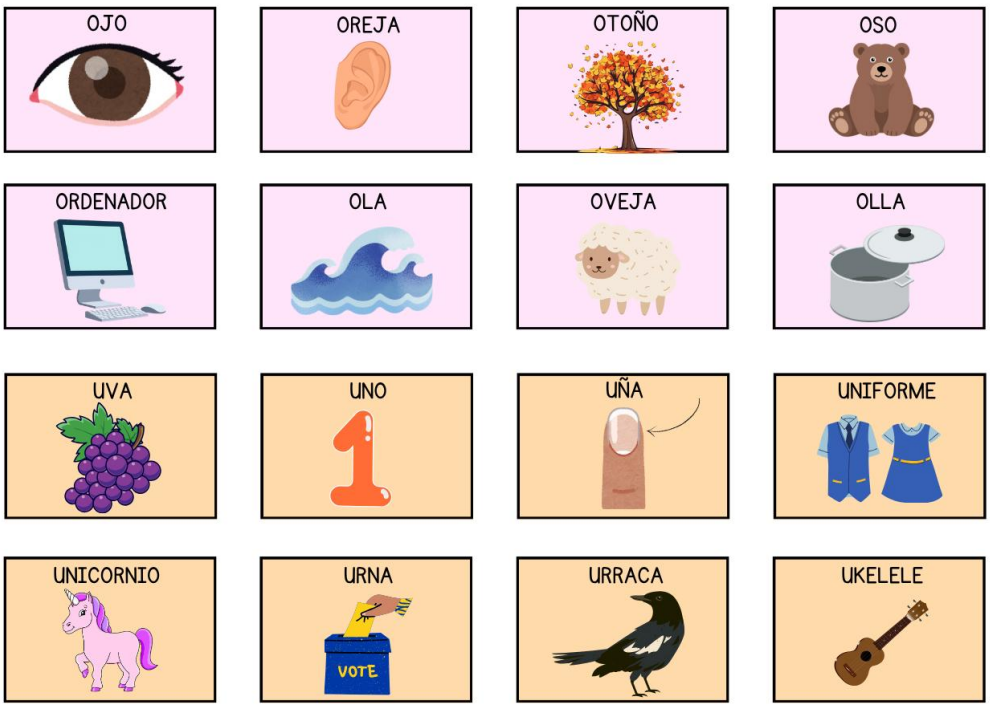
El alumnado debe localizar un objeto del entorno que comience con la vocal de la tarjeta escogida, nombrándolo en voz alta con el apoyo de la docente si es necesario.

UNA PALABRA POR VOCAL:

El alumnado debe decir una palabra por cada vocal (A,E,I,O,U) con apoyo visual o modelado por la docente si es necesario, consolidando así el reconocimiento de las vocales trabajadas durante el juego.

TARJETAS DE IMÁGENES




OJO
OREJA
OTOÑO
OSO
ORDENADOR
OLA
OVEJA
OLLA
UVA
UNO
UÑA
UNIFORME
UNICORNIO
URNA
VOTE
URRACA
UKELELE

PASARORTE DE LETRILANDIA



EL CAMINO DE LAS VOCALES

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA DOCENTE

CRITERIOS	EXCELENTE (4)	BIEN (3)	CORRECTO (2)	EN PROCESO DE MEJORA (1)
RECONOCIMIENTO DE LAS VOCALES	Identifica todas las vocales de forma rápida y sin ayuda	Identifica la mayoría de las vocales con alguna ayuda	Reconoce algunas vocales, pero necesita apoyo frecuente	Tiene dificultades para identificar las vocales, incluso con ayuda
PRONUNCIACIÓN DE VOCALES	Pronuncia todas las vocales de forma clara y correcta	Pronuncia la mayoría correctamente con pequeñas imprecisiones	Pronunciación poco clara: necesita correciones frecuentes	Presenta dificultades notables en la pronunciación
ASOCIACIÓN GRAFÍA - SONIDO - PALABRA	Relaciona correctamente vocal, sonido y palabra en todas las situaciones	Realiza la asociación con pocos errores	Presenta errores frecuentes de asociación	No consigue establecer la relación grafía - sonido - palabra
DISCRIMINACIÓN AUDITIVA	Identifica con precisión los sonidos vocálicos en todas las actividades	Identifica la mayoría de los sonidos con alguna ayuda.	Dificultad para distinguir algunos sonidos vocálicos	No discrimina adecuadamente los sonidos vocálicos
PARTICIPACIÓN E IMPLICACIÓN EN EL JUEGO	Participa de forma activa y motivada	Participa de forma adecuada	Participación poco constante	Muestra desinterés

EL RECORRIDO DE LAS CONSONANTES

CONSONANTES NASALES (M,N,Ñ)

OBJETIVOS:

- Reconocer e identificar las consonantes nasales (M, N y Ñ).
- Favorecer la correcta pronunciación.
- Desarrollar la asociación entre grafía, sonido y palabra.
- Potenciar la discriminación auditiva mediante actividades de identificación y selección de palabras asociadas a cada vocal.

NORMAS DEL JUEGO

- Respetar el turno de participación.
- Escuchar atentamente a los compañeros.

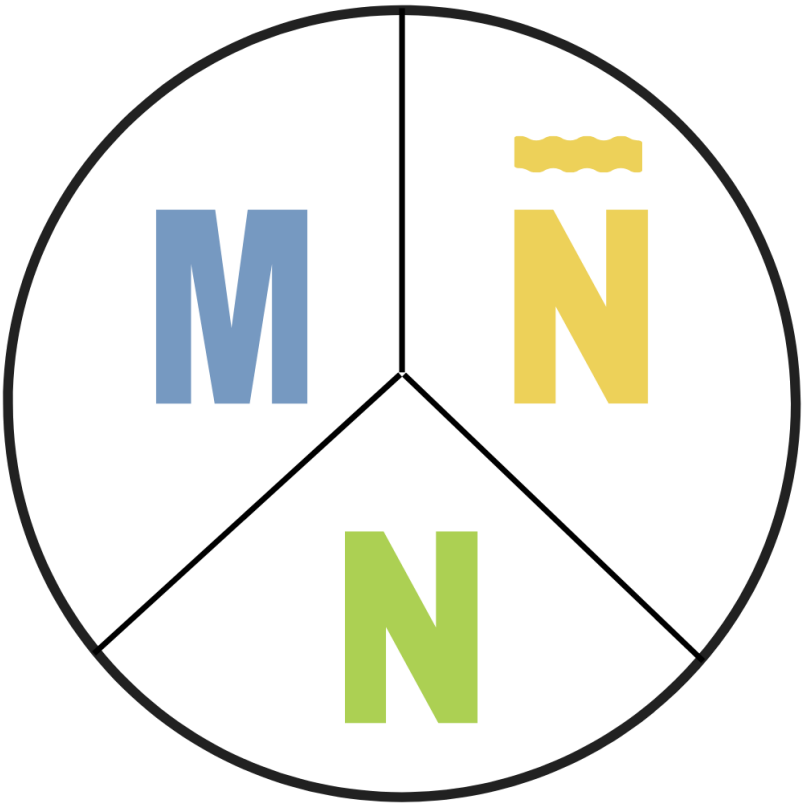
MATERIALES Y RECURSOS

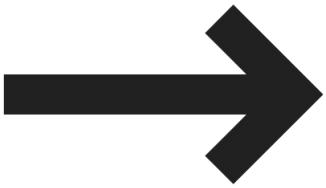
- Tablero "Camino de las vocales".
- Fichas de diferentes colores y dado.
- Pasaporte de Letrilandia.
- Tarjetas de las vocales y consonantes *(Letrilandia)*.
- Ruleta de consonantes.
- Tarjetas de imágenes. Se han incluido palabras que son de uso cotidiano para estos estudiantes. En algunos casos no se han ejemplificado debido a su poco uso en la vida diaria.

TEMPORALIZACIÓN

- La sesión se desarrollará en 50 minutos, aunque puede variar en función de las necesidades de los estudiantes.

RULETA DE LAS CONSONANTES

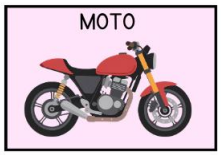


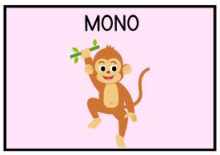


COLOCAR LA FLECHA EN EL CENTRO

TARJETAS DE IMÁGENES




MOTO


MONO


MÓVIL


MOCHILA


NOCHE

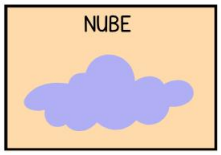

NOTICIA

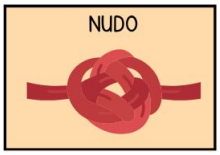

MUSEO

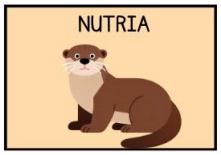

MUÑECA

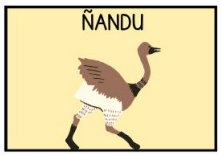

MÚSICA


MUNDO


NUBE


NUDO


NUTRIA


ÑANDU


ÑU

EL RECORRIDO DE LAS CONSONANTES

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DOCENTE: CONSONANTES NASALES (M,N,Ñ)

CRITERIOS	EXCELENTE (4)	BIEN (3)	CORRECTO (2)	EN PROCESO DE MEJORA (1)
RECONOCIMIENTO DE LAS CONSONANTES (M, N y Ñ)	Identifica todas las consonantes de manera autónoma y correcta	Reconoce la mayoría de las consonantes con poca ayuda	Reconoce algunas consonates, pero necesita apoyo frecuente	Presenta muchas dificultades para identificar las consonantes
PRONUNCIACIÓN	Pronuncia correctamente todos los sonidos trabajados	Pronuncia la mayoría correctamente con pequeños errores	Necesita ayuda frecuente para pronunciar algunos sonidos	Presenta dificultades notables en la pronunciación
ASOCIACIÓN GRAFÍA - SONIDO - PALABRA	Relaciona correctamente la consonante con la vocal, el sonido y un ejemplo en todas las situaciones	Realiza la asociación con pocos errores	Presenta errores frecuentes en la asociación de la consonante con la vocal, el sonido y en la elección de un ejemplo	No consigue establecer la relación grafía - sonido - palabra
DISCRIMINACIÓN AUDITIVA	Identifica y diferencia claramente los sonidos de las consonantes trabajadas	Diferencia la mayoría de los sonidos con poca ayuda	Tiene dificultades para distnguir algunos sonidos	No logra diferenciar los sonidos trabajados
PARTICIPACIÓN E IMPLICACIÓN EN EL JUEGO	Participa de forma activa y motivada	Participa de forma adecuada	Participación poco constante	Muestra desinterés

EL RECORRIDO DE LAS CONSONANTES

CONSONANTES FRICATIVAS (F, J, S y Z)

OBJETIVOS:

- Reconocer e identificar las consonantes fricativas (F, J, S y Z).
- Favorecer la correcta pronunciación.
- Desarrollar la asociación entre grafía, sonido y palabra.
- Potenciar la discriminación auditiva mediante actividades de selección de palabras asociadas a cada vocal.

NORMAS DEL JUEGO

- Respetar el turno de participación.
- Escuchar atentamente a los compañeros.

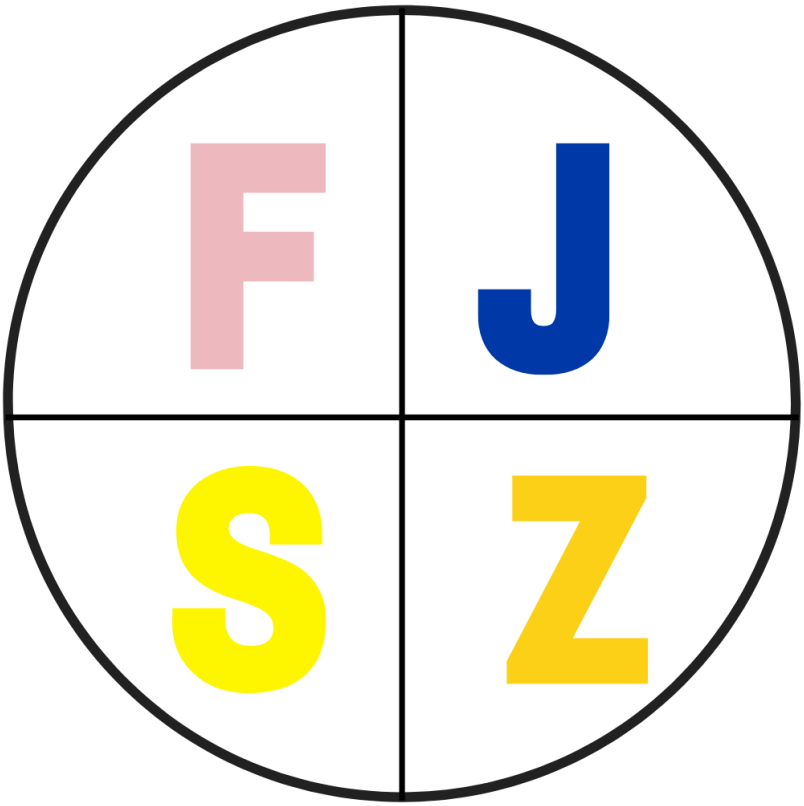
MATERIALES Y RECURSOS

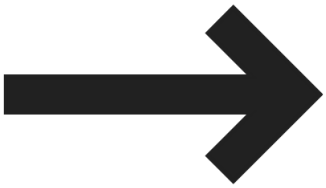
- Tablero "Camino de las vocales".
- Fichas de diferentes colores y dado.
- Pasaporte de Letrilandia.
- Tarjetas de las vocales y consonantes *(Letrilandia)*.
- Ruleta de consonantes.
- Tarjetas de imágenes. Se han incluido palabras que son de uso cotidiano para estos estudiantes. En algunos casos no se han ejemplificado debido a su poco uso en la vida diaria.

TEMPORALIZACIÓN

- La sesión se desarrollará en 50 minutos, aunque puede variar en función de las necesidades de los estudiantes.

RULETA DE LAS CONSONANTES





COLOCAR LA FLECHA EN EL CENTRO

TARJETAS DE IMÁGENES




SEIS
6
SEPTIEMBRE
SEP
SETA
SEMANA
7
DAYS
FIESTA
FIN
Fin.
FILA
FIDEO
JIRAFA
JINETE
SILLA
SIETE
7
SIRENA
SILENCIO
FOTO
FOCA
FOLIO
FOCO
JOVEN
JOYA
JOYERO
JOTA
J
SOPA
SOBRE
SOMBRERO
SOFÁ

ZORRO



ZOO



FUEGO



FUENTE



FÚTBOL



FURGONETA



JUEGO



JUGUETE



JUNIO



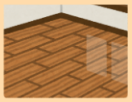
JUEVES



SUEÑO



SUELO



SUERTE



SUSTO



ZUMO



ZUECO



ZURDO



EL RECORRIDO DE LAS CONSONANTES

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DOCENTE: CONSONANTES FRICATIVAS (F, J, S y Z)

CRITERIOS	EXCELENTE (4)	BIEN (3)	CORRECTO (2)	EN PROCESO DE MEJORA (1)
RECONOCIMIENTO DE LAS CONSONANTES (F, J, S y Z)	Identifica todas las consonantes de manera autónoma y correcta	Reconoce la mayoría de las consonantes con poca ayuda	Reconoce algunas consonates, pero necesita apoyo frecuente	Presenta muchas dificultades para identificar las consonantes
PRONUNCIACIÓN	Pronuncia correctamente todos los sonidos trabajados	Pronuncia la mayoría correctamente con pequeños errores	Necesita ayuda frecuente para pronunciar algunos sonidos	Presenta dificultades notables en la pronunciación
ASOCIACIÓN GRAFÍA - SONIDO - PALABRA	Relaciona correctamente la consonante con la vocal, el sonido y un ejemplo en todas las situaciones	Realiza la asociación con pocos errores	Presenta errores frecuentes en la asociación de la consonante con la vocal, el sonido y en la elección de un ejemplo	No consigue establecer la relación grafía - sonido - palabra
DISCRIMINACIÓN AUDITIVA	Identifica y diferencia claramente los sonidos de las consonantes trabajadas	Diferencia la mayoría de los sonidos con poca ayuda	Tiene dificultades para distnguir algunos sonidos	No logra diferenciar los sonidos trabajados
PARTICIPACIÓN E IMPLICACIÓN EN EL JUEGO	Participa de forma activa y motivada	Participa de forma adecuada	Participación poco constante	Muestra desinterés

EL RECORRIDO DE LAS CONSONANTES

CONSONANTES OCLUSIVAS SORDAS (C, P, Q y T)

OBJETIVOS:

- Reconocer e identificar las consonantes oclusivas sordas (C, P, Q y T).
- Favorecer la correcta pronunciación.
- Desarrollar la asociación entre grafía, sonido y palabra.
- Potenciar la discriminación auditiva mediante actividades de selección de palabras asociadas a cada vocal.

NORMAS DEL JUEGO

- Respetar el turno de participación.
- Escuchar atentamente a los compañeros.

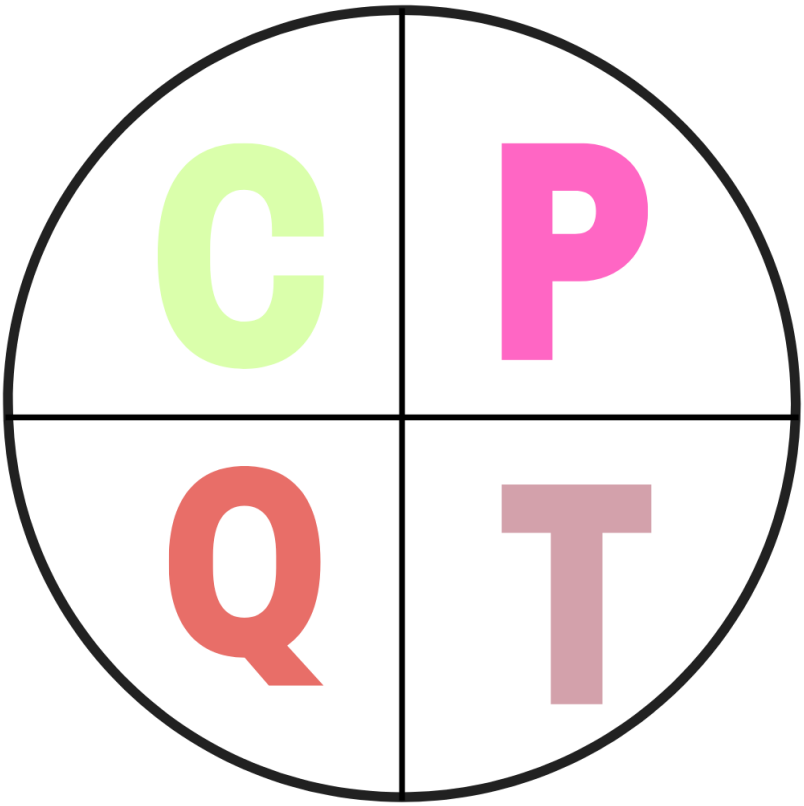
MATERIALES Y RECURSOS

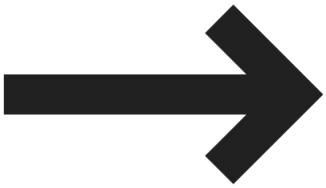
- Tablero "Camino de las vocales".
- Fichas de diferentes colores y dado.
- Pasaporte de Letrilandia.
- Tarjetas de las vocales y consonantes *(Letrilandia)*.
- Ruleta de consonantes.
- Tarjetas de imágenes. Se han incluido palabras que son de uso cotidiano para estos estudiantes. En algunos casos no se han ejemplificado debido a su poco uso en la vida diaria.

TEMPORALIZACIÓN

- La sesión se desarrollará en 50 minutos, aunque puede variar en función de las necesidades de los estudiantes.

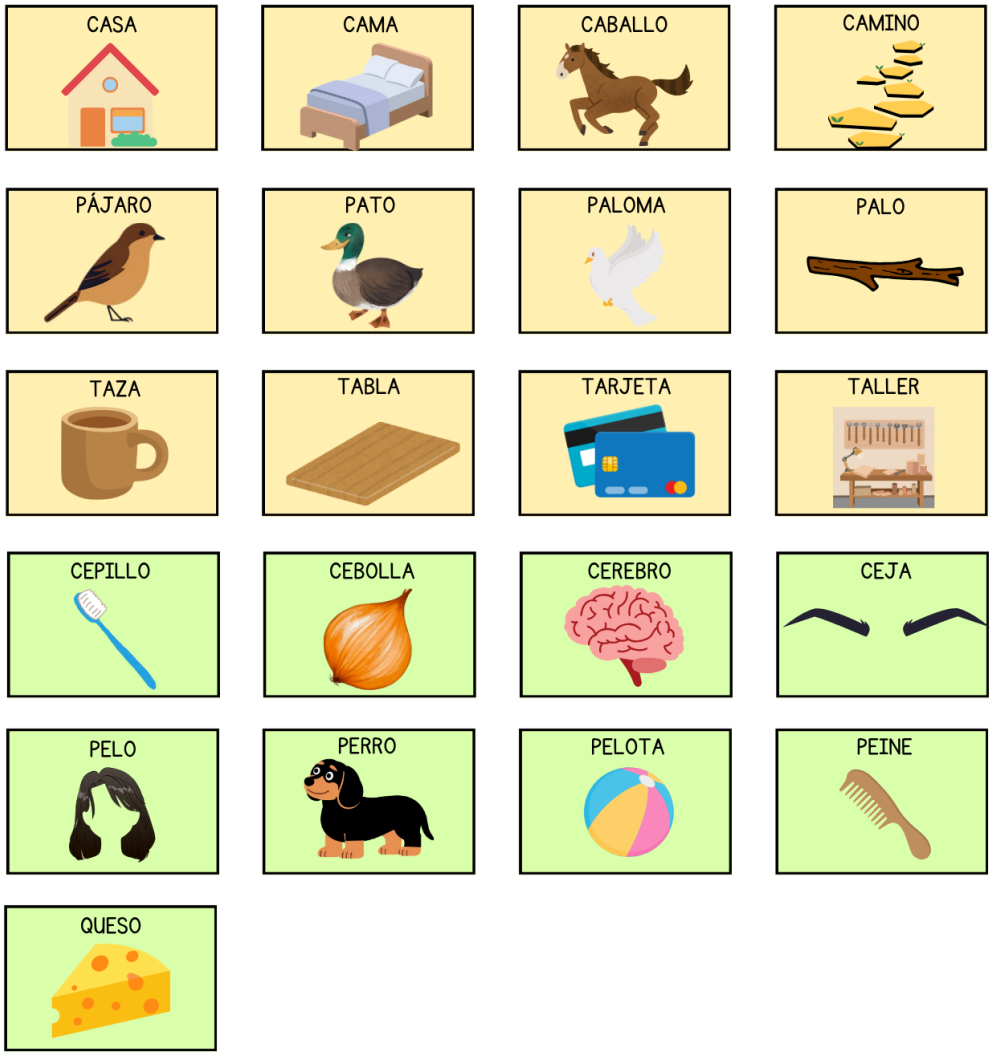
RULETA DE LAS CONSONANTES





COLOCAR LA FLECHA EN EL CENTRO

TARJETAS DE IMÁGENES



TELEVISIÓN



TELÉFONO



TENIS



TENEDOR



CINCO

CINE



CIELO



CIRUELA



PIZZA



PIE



PIZARRA



PINTURA



QUINCE



TIZA



TIGRE



TIERRA



TIBURÓN



COPA



COCHE



CORAZÓN



COCINA



POLLO



POLICÍA

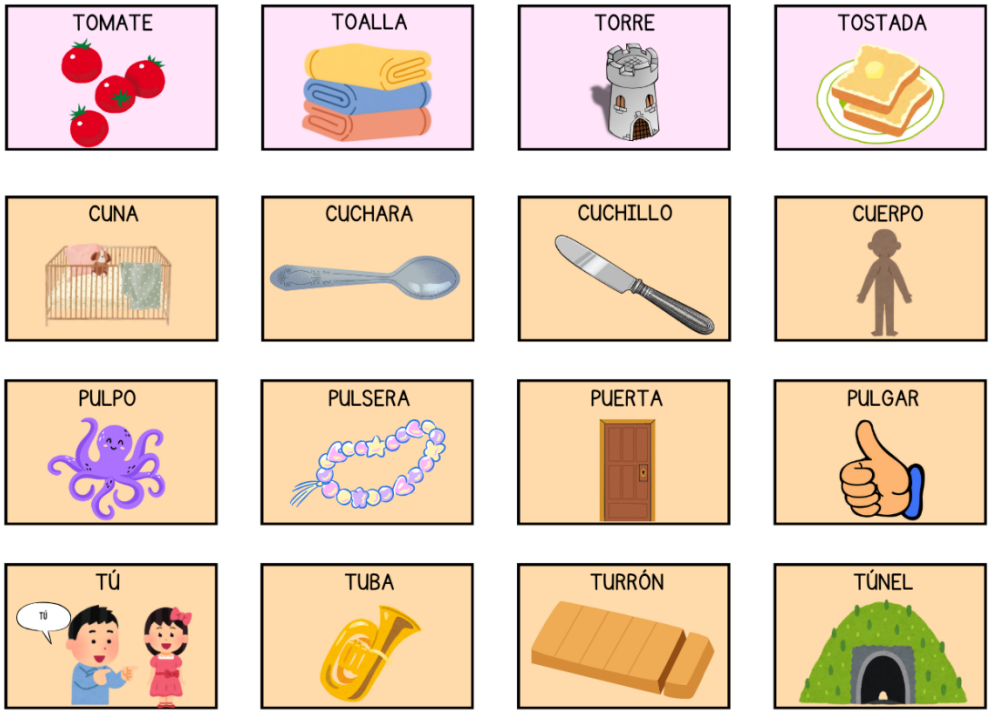


POMELO



POZO




TOMATE
TOALLA
TORRE
TOSTADA
CUNA
CUCHARA
CUCHILLO
CUERPO
PULPO
PULSERA
PUERTA
PULGAR
TÚ
TÚ
TUBA
TURRÓN
TÚNEL

EL RECORRIDO DE LAS CONSONANTES

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DOCENTE:
CONSONANTES OCLUSIVAS SORDAS (C, P, Q y T)

CRITERIOS	EXCELENTE (4)	BIEN (3)	CORRECTO (2)	EN PROCESO DE MEJORA (1)
RECONOCIMIENTO DE LAS CONSONANTES (C, P, Q y T)	Identifica todas las consonantes de manera autónoma y correcta	Reconoce la mayoría de las consonantes con poca ayuda	Reconoce algunas consonates, pero necesita apoyo frecuente	Presenta muchas dificultades para identificar las consonantes
PRONUNCIACIÓN	Pronuncia correctamente todos los sonidos trabajados	Pronuncia la mayoría correctamente con pequeños errores	Necesita ayuda frecuente para pronunciar algunos sonidos	Presenta dificultades notables en la pronunciación
ASOCIACIÓN GRAFÍA - SONIDO - PALABRA	Relaciona correctamente la consonante con la vocal, el sonido y un ejemplo en todas las situaciones	Realiza la asociación con pocos errores	Presenta errores frecuentes en la asociación de la consonante con la vocal, el sonido y en la elección de un ejemplo	No consigue establecer la relación grafía - sonido - palabra
DISCRIMINACIÓN AUDITIVA	Identifica y diferencia claramente los sonidos de las consonantes trabajadas	Diferencia la mayoría de los sonidos con poca ayuda	Tiene dificultades para distnguir algunos sonidos	No logra diferenciar los sonidos trabajados
PARTICIPACIÓN E IMPLICACIÓN EN EL JUEGO	Participa de forma activa y motivada	Participa de forma adecuada	Participación poco constante	Muestra desinterés

EL RECORRIDO DE LAS CONSONANTES

CONSONANTES OCLUSIVAS SONORAS (B, D, G y V)

OBJETIVOS:

- Reconocer e identificar las consonantes oclusivas sonoras (B, D, G y V).
- Favorecer la correcta pronunciación.
- Desarrollar la asociación entre grafía, sonido y palabra.
- Potenciar la discriminación auditiva mediante actividades de selección de palabras asociadas a cada vocal.

NORMAS DEL JUEGO

- Respetar el turno de participación.
- Escuchar atentamente a los compañeros.

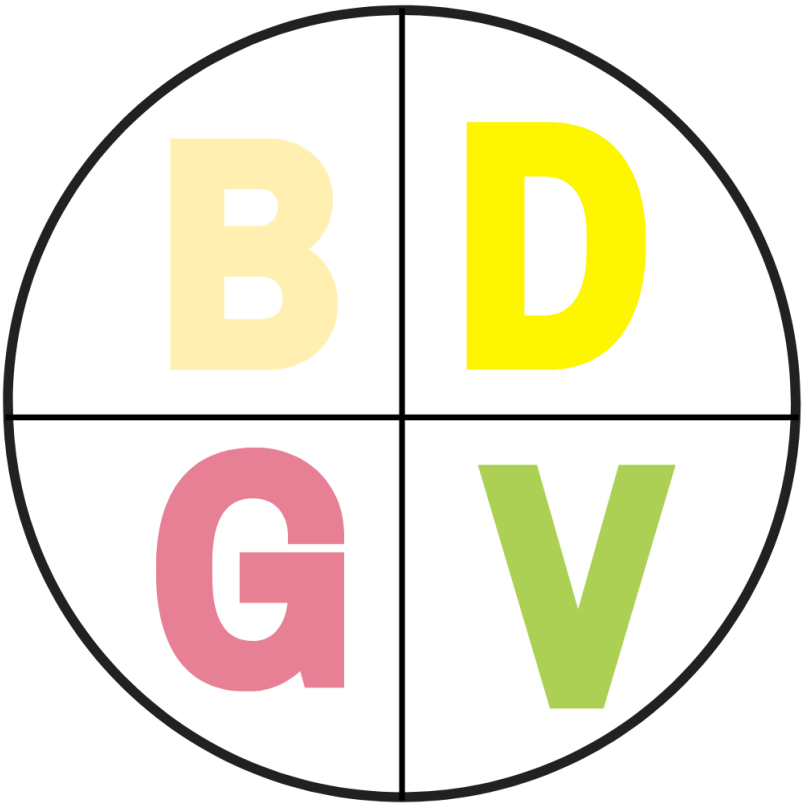
MATERIALES Y RECURSOS

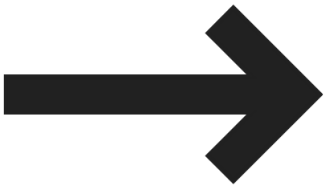
- Tablero "Camino de las vocales".
- Fichas de diferentes colores y dado.
- Pasaporte de Letrilandia.
- Tarjetas de las vocales y consonantes *(Letrilandia)*.
- Ruleta de consonantes.
- Tarjetas de imágenes. Se han incluido palabras que son de uso cotidiano para estos estudiantes. En algunos casos no se han ejemplificado debido a su poco uso en la vida diaria.

TEMPORALIZACIÓN

- La sesión se desarrollará en 50 minutos, aunque puede variar en función de las necesidades de los estudiantes.

RULETA DE LAS CONSONANTES



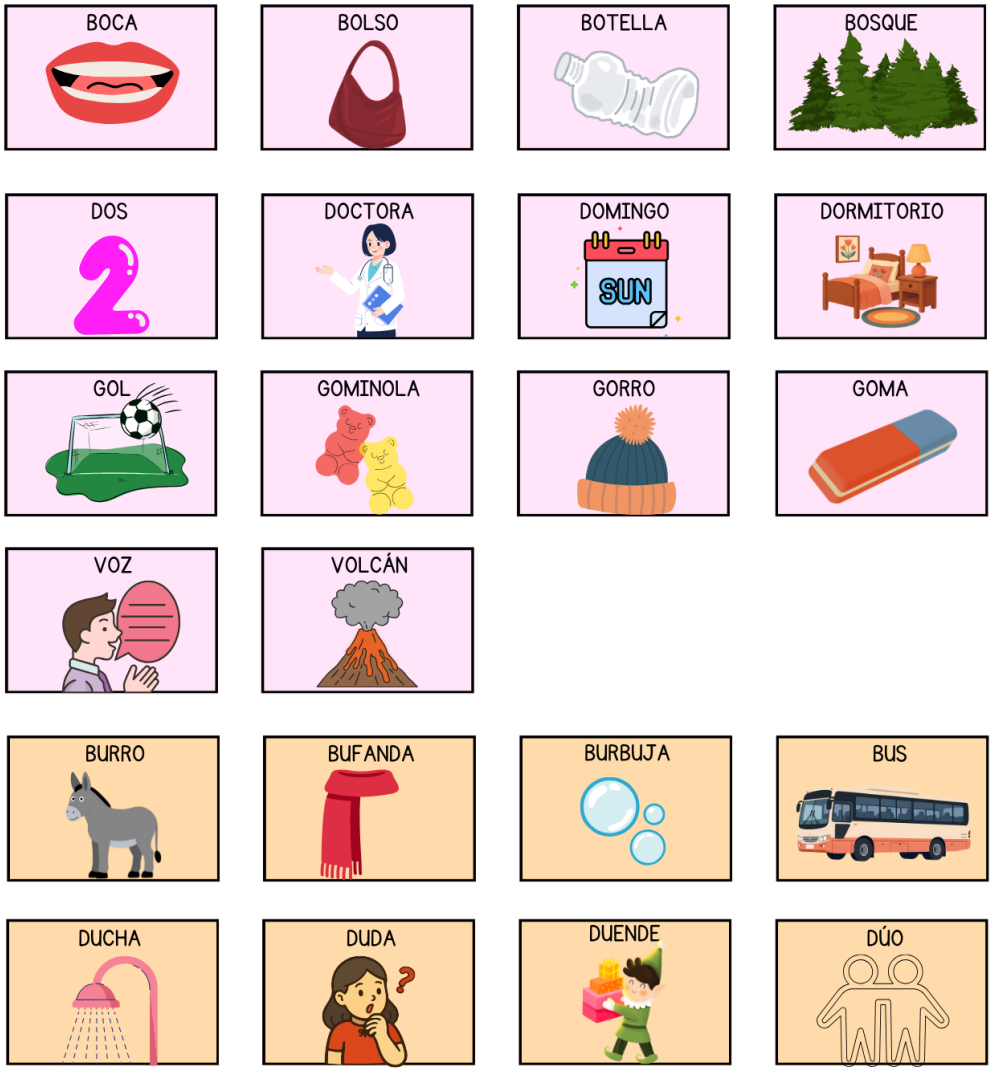


COLOCAR LA FLECHA EN EL CENTRO

TARJETAS DE IMÁGENES




GEL
GEMELO
GELATINA
GEOGRAFÍA
VELA
VESTIDO
VERDE
VENTANA
BICICLETA
BILLETE
BIBLIOTECA
BIGOTE
DÍA
DISCO
DIBUJO
DIENTES
GIRASOL
GIMNASIO
GIGANTE
VIENTO
VIERNES
FRI
VINO
VÍDEO


BOCA
BOLSO
BOTELLA
BOSQUE
DOS
2
DOCTORA
DOMINGO
SUN
DORMITORIO
GOL
GOMINOLA
GORRO
GOMA
VOZ
VOLCÁN
BURRO
BUFANDA
BURBUJA
BUS
DUCHA
DUDA
DUENDE
DÚO


GUSANO


GUANTES


GUARDIA


VUELTA

EL RECORRIDO DE LAS CONSONANTES

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DOCENTE:
CONSONANTES OCLUSIVAS SONORAS (B, D, G y V)

CRITERIOS	EXCELENTE (4)	BIEN (3)	CORRECTO (2)	EN PROCESO DE MEJORA (1)
RECONOCIMIENTO DE LAS CONSONANTES (B, D, G y V)	Identifica todas las consonantes de manera autónoma y correcta	Reconoce la mayoría de las consonantes con poca ayuda	Reconoce algunas consonates, pero necesita apoyo frecuente	Presenta muchas dificultades para identificar las consonantes
PRONUNCIACIÓN	Pronuncia correctamente todos los sonidos trabajados	Pronuncia la mayoría correctamente con pequeños errores	Necesita ayuda frecuente para pronunciar algunos sonidos	Presenta dificultades notables en la pronunciación
ASOCIACIÓN GRAFÍA - SONIDO - PALABRA	Relaciona correctamente la consonante con la vocal, el sonido y un ejemplo en todas las situaciones	Realiza la asociación con pocos errores	Presenta errores frecuentes en la asociación de la consonante con la vocal, el sonido y en la elección de un ejemplo	No consigue establecer la relación grafía - sonido - palabra
DISCRIMINACIÓN AUDITIVA	Identifica y diferencia claramente los sonidos de las consonantes trabajadas	Diferencia la mayoría de los sonidos con poca ayuda	Tiene dificultades para distnguir algunos sonidos	No logra diferenciar los sonidos trabajados
PARTICIPACIÓN E IMPLICACIÓN EN EL JUEGO	Participa de forma activa y motivada	Participa de forma adecuada	Participación poco constante	Muestra desinterés

EL RECORRIDO DE LAS CONSONANTES

CONSONANTES LATERALES Y VIBRANTES (L, LL, R e Y)

OBJETIVOS:

- Reconocer e identificar las consonantes laterales y vibrantes (L, LL, R e Y).
- Favorecer la correcta pronunciación.
- Desarrollar la asociación entre grafía, sonido y palabra.
- Potenciar la discriminación auditiva mediante actividades de selección de palabras asociadas a cada vocal.

NORMAS DEL JUEGO

- Respetar el turno de participación.
- Escuchar atentamente a los compañeros.

MATERIALES Y RECURSOS

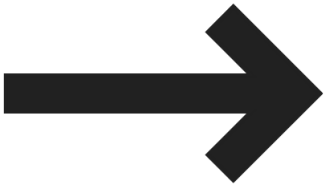
- Tablero “Camino de las vocales”.
- Fichas de diferentes colores y dado.
- Pasaporte de Letrilandia.
- Tarjetas de las vocales y consonantes *(Letrilandia)*.
- Ruleta de consonantes.
- Tarjetas de imágenes. Se han incluido palabras que son de uso cotidiano para estos estudiantes. En algunos casos no se han ejemplificado debido a su poco uso en la vida diaria.

TEMPORALIZACIÓN

- La sesión se desarrollará en 50 minutos, aunque puede variar en función de las necesidades de los estudiantes.

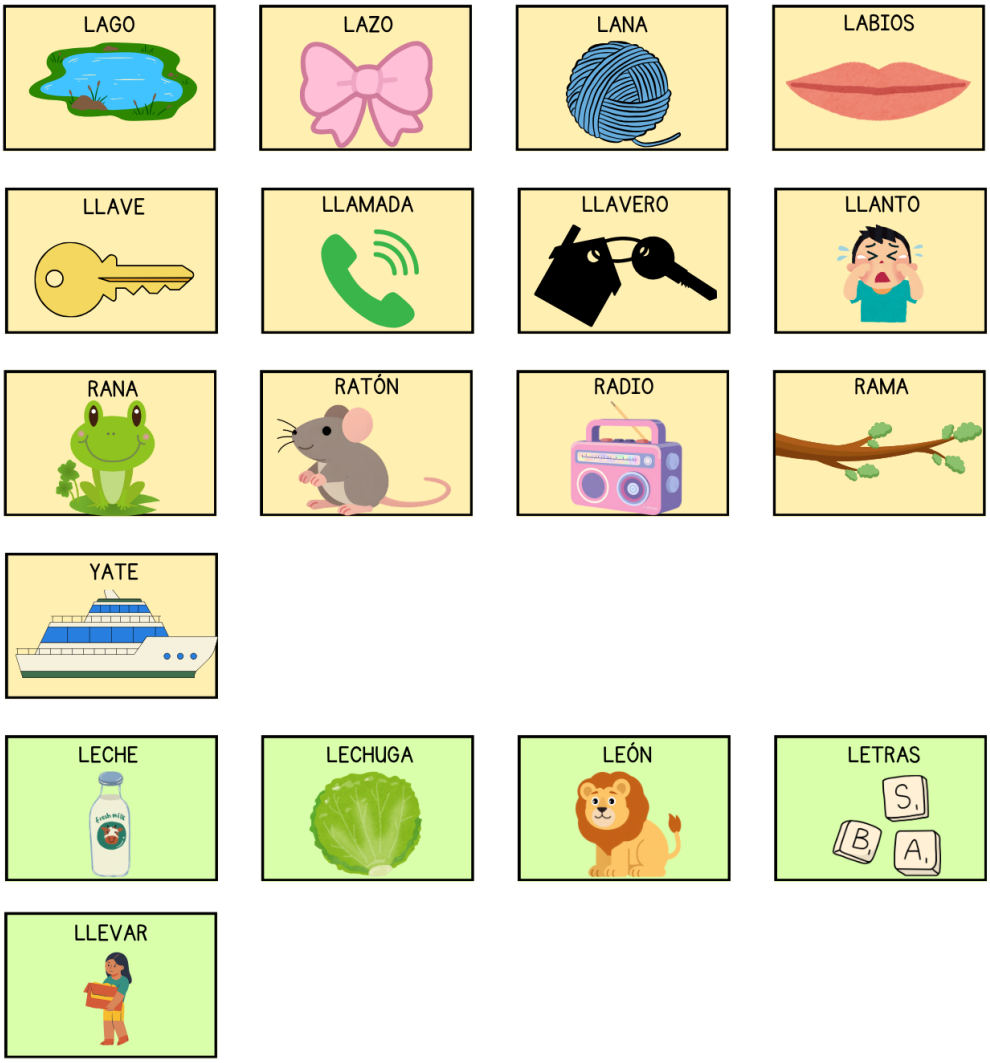
RULETA DE LAS CONSONANTES





COLOCAR LA FLECHA EN EL CENTRO

TARJETAS DE IMÁGENES



RELOJ



REGALO



REMOS



RECREO



YEMA



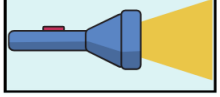
LIMÓN



LIBRO



LINTERNA



LILA

RÍO



RISA



RIZOS



YINCANA



LORO



LOBO



LOMBRIZ



LOTERÍA



LLOVER



LLORAR



ROSA



ROCA



RODILLA



ROJO



YOYÓ



LUNA



LUZ



LUNES



LLUVIA



RUEDA



RUIDO




YUCA

EL RECORRIDO DE LAS CONSONANTES

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DOCENTE: CONSONANTES LATERALES Y VIBRANTES (L, LL, R e Y)

CRITERIOS	EXCELENTE (4)	BIEN (3)	CORRECTO (2)	EN PROCESO DE MEJORA (1)
RECONOCIMIENTO DE LAS CONSONANTES (L, LL, R e Y)	Identifica todas las consonantes de manera autónoma y correcta	Reconoce la mayoría de las consonantes con poca ayuda	Reconoce algunas consonates, pero necesita apoyo frecuente	Presenta muchas dificultades para identificar las consonantes
PRONUNCIACIÓN	Pronuncia correctamente todos los sonidos trabajados	Pronuncia la mayoría correctamente con pequeños errores	Necesita ayuda frecuente para pronunciar algunos sonidos	Presenta dificultades notables en la pronunciación
ASOCIACIÓN GRAFÍA - SONIDO - PALABRA	Relaciona correctamente la consonante con la vocal, el sonido y un ejemplo en todas las situaciones	Realiza la asociación con pocos errores	Presenta errores frecuentes en la asociación de la consonante con la vocal, el sonido y en la elección de un ejemplo	No consigue establecer la relación grafía - sonido - palabra
DISCRIMINACIÓN AUDITIVA	Identifica y diferencia claramente los sonidos de las consonantes trabajadas	Diferencia la mayoría de los sonidos con poca ayuda	Tiene dificultades para distnguir algunos sonidos	No logra diferenciar los sonidos trabajados
PARTICIPACIÓN E IMPLICACIÓN EN EL JUEGO	Participa de forma activa y motivada	Participa de forma adecuada	Participación poco constante	Muestra desinterés

EL RECORRIDO DE LAS CONSONANTES

CONSONANTES MENOS FRECUENTES Y GRAFÍAS ESPECIALES (H, K, W y X)

OBJETIVOS:

- Reconocer e identificar las consonantes menos frecuentes y grafías especiales (H, K, W y X).
- Favorecer la correcta pronunciación.
- Desarrollar la asociación entre grafía, sonido y palabra.
- Potenciar la discriminación auditiva mediante actividades de selección de palabras asociadas a cada vocal.

NORMAS DEL JUEGO

- Respetar el turno de participación.
- Escuchar atentamente a los compañeros.

MATERIALES Y RECURSOS

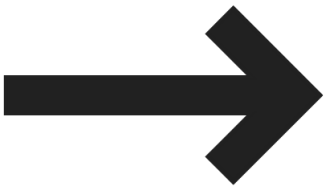
- Tablero "Camino de las vocales".
- Fichas de diferentes colores y dado.
- Pasaporte de Letrilandia.
- Tarjetas de las vocales y consonantes *(Letrilandia)*.
- Ruleta de consonantes.
- Tarjetas de imágenes. Se han incluido palabras que son de uso cotidiano para estos estudiantes. En algunos casos no se han ejemplificado debido a su poco uso en la vida diaria.

TEMPORALIZACIÓN

- La sesión se desarrollará en 50 minutos, aunque puede variar en función de las necesidades de los estudiantes.

RULETA DE LAS CONSONANTES





COLOCAR LA FLECHA EN EL CENTRO

TARJETAS DE IMÁGENES









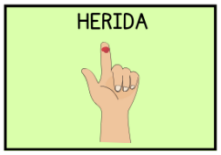


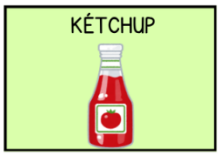


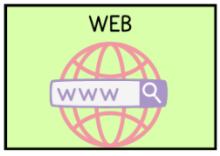












HIELO



HIJO



HIJA



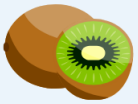
HISTORIA



KIMONO



KIWI



KILO



WIFI



XILÓFONO



HOLA



HORNO



HOSPITAL



HORA



KOALA




HUEVO


HUESO


HUERTO


HUCHA

EL RECORRIDO DE LAS CONSONANTES

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DOCENTE: CONSONANTES MENOS FRECUENTES Y GRAFÍAS ESPECIALES (H, K, W y X)

CRITERIOS	EXCELENTE (4)	BIEN (3)	CORRECTO (2)	EN PROCESO DE MEJORA (1)
RECONOCIMIENTO DE LAS CONSONANTES (H, K, W y X)	Identifica todas las consonantes de manera autónoma y correcta	Reconoce la mayoría de las consonantes con poca ayuda	Reconoce algunas consonates, pero necesita apoyo frecuente	Presenta muchas dificultades para identificar las consonantes
PRONUNCIACIÓN	Pronuncia correctamente todos los sonidos trabajados	Pronuncia la mayoría correctamente con pequeños errores	Necesita ayuda frecuente para pronunciar algunos sonidos	Presenta dificultades notables en la pronunciación
ASOCIACIÓN GRAFÍA - SONIDO - PALABRA	Relaciona correctamente la consonante con la vocal, el sonido y un ejemplo en todas las situaciones	Realiza la asociación con pocos errores	Presenta errores frecuentes en la asociación de la consonante con la vocal, el sonido y en la elección de un ejemplo	No consigue establecer la relación grafía - sonido - palabra
DISCRIMINACIÓN AUDITIVA	Identifica y diferencia claramente los sonidos de las consonantes trabajadas	Diferencia la mayoría de los sonidos con poca ayuda	Tiene dificultades para distnguir algunos sonidos	No logra diferenciar los sonidos trabajados
PARTICIPACIÓN E IMPLICACIÓN EN EL JUEGO	Participa de forma activa y motivada	Participa de forma adecuada	Participación poco constante	Muestra desinterés

AVENTURA ALFABÉTICA

OBJETIVOS:

- Repasar y afianzar el conocimiento de las letras del abecedario de la lengua española.
- Favorecer la expresión oral.
- Ampliar el vocabulario de uso cotidiano.

NORMAS DEL JUEGO

- Respetar el turno de participación.
- Escuchar atentamente a los compañeros.
- Decir una palabra que empiece por la letra indicada.

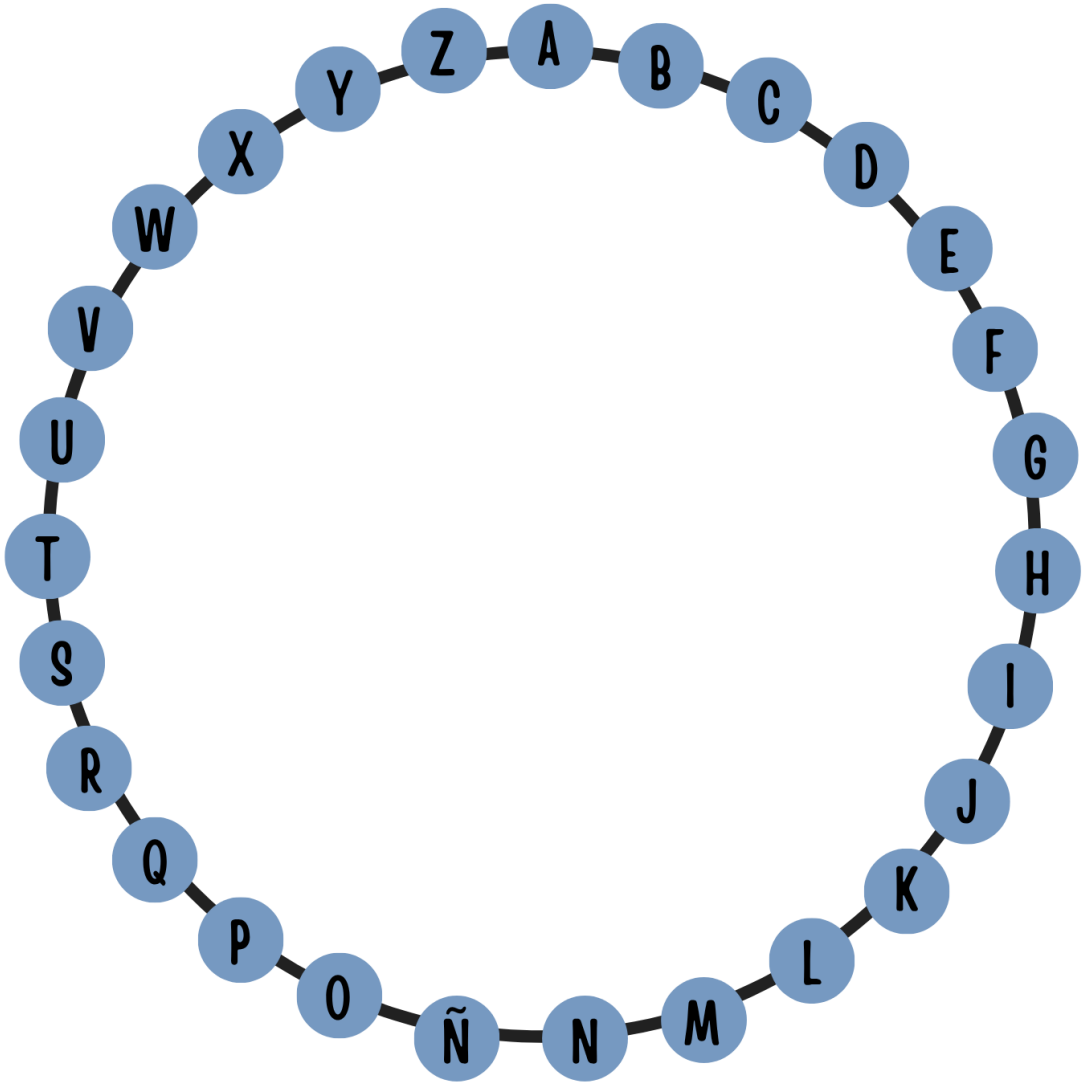
MATERIALES Y RECURSOS

- Rosco del abecedario.
- Tarjetas con palabras de cada letra del abecedario (material complementario, por si el alumnado tiene dificultades). Estas tarjetas serán las que se han utilizado en el "Recorrido de las consonantes" y el "Camino de las Vocales". Será conveniente quitar el nombre de la palabra para que el alumno intente recordar su nombre.

TEMPORALIZACIÓN

- La sesión se desarrollará en 50 minutos. Esta estimación es variable, en función de las necesidades de los estudiantes.

ROSCO DEL ABECEDARIO



AVENTURA ALFABÉTICA

LISTA DE COTEJO PARA LA DOCENTE

CRITERIOS	SÍ	EN PROCESO	NO
RECONOCE LAS LETRAS DEL ABECEDARIO			
UTILIZA PALABRAS EN ESPAÑOL QUE COMIENZAN POR LA LETRA INDICADA			
PRONUNCIA PALABRAS DE FORMA CLARA Y COMPRENSIIBLE			
UTILIZA EL LÉXICO APRENDIDO			
COMPRENDE LAS CONSIGNAS DEL JUEGO			
PARTICIPA ACTIVAMENTE EN LA ACTIVIDAD			

AVENTURA ALFABÉTICA

COEVALUACIÓN PARA EL ALUMNADO

Nombre:_____

CRITERIOS			
HABLA EN ESPAÑOL			
HA DICHO UNA PALABRA CON CADA LETRA			
PARTICIPA EN CLASE			
RESPETA EL TURNO			

PRIMERAS PALABRAS, PRIMEROS ENCUENTROS

OBJETIVOS:

- Aprender el léxico relacionado con las formas de presentación en español.
- Identificar y utilizar saludos y despedidas básicos.
- Reconocer y emplear los pronombres personales de sujeto.
- Utilizar los adverbios de afirmación y negación
- Fomentar la expresión oral.
- Aprender el presente de los verbos ser y tener.

NORMAS DEL JUEGO

- Respetar el turno de participación.
- Escuchar atentamente a los compañeros.

MATERIALES Y RECURSOS

- Tarjetas para jugar al *Memory*.
- Fichas con ejemplos de diálogos para el *role - play*.

TEMPORALIZACIÓN

- La actividad se realizará en 2 sesiones. En primer lugar, se afianzará el léxico relacionado con las formas de presentación en español. En la segunda sesión, se llevará a cabo el *role - play*.

TARJETAS DEL MEMORY (SALUDOS)

HOLA	
BUENOS DÍAS	
BUENAS TARDES	
BIENVENIDO	

TARJETAS DEL MEMORY (DESPEDIDAS)

ADIÓS	
HASTA LUEGO	
BUENAS NOCHES	
HASTA MAÑANA	

TARJETAS DEL MEMORY (PRONOMBRES PERSONALES)

YO	
TÚ	
ÉL	
ELLA	

TARJETAS DEL MEMORY

NOSOTROS / NOSOTRAS	
VOSOTROS / VOSOTRAS	
ELLOS / ELLAS	

TARJETAS DEL MEMORY (AFIRMACIÓN Y NEGACIÓN)

SÍ	
NO	

VERBOS SER Y TENER

SER
YO SOY
TÚ ERES
ÉL ES
NOSOTROS SOMOS
VOSOTROS SOIS
ELLOS SON

TENER
YO TENGO
TÚ TIENES
ÉL TIENE
NOSOTROS TENEMOS
VOSOTROS TENÉIS
ELLOS TIENEN

DIÁLOGOS PARA EL ROLE - PLAY

DIÁLOGO 1

Un alumno nuevo llega al colegio y se presenta a un compañero.

DIÁLOGO 2

Un alumno entra en clase, saluda al profesor y se presenta.

DIÁLOGO 3

Dos compañeros se despiden después de clase.

PRIMERAS PALABRAS, PRIMEROS ENCUENTROS

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA DOCENTE

CRITERIOS	EXCELENTE (4)	BIEN (3)	CORRECTO (2)	EN PROCESO DE MEJORA (1)
USO DE SALUDOS Y DESPEDIDAS	Utiliza correctamente saludos y despedidas de forma autónoma	Utiliza la mayoría correctamente, pero con un poco de ayuda	Utiliza algunas expresiones con apoyo	No utiliza correctamente los términos aprendidos
USO DE PRONOMBRES PERSONALES	Emplea los pronombres personales correctamente a lo largo de la actividad	Comete pocos errores en su uso	Necesita ayuda frecuente para utilizarlos	No logra utilizarlos adecuadamente.
USO DE LOS VERBOS SER Y TENER	Utiliza correctamente las formas verbales en presente	Presenta pequeños errores que no dificultan la comunicación	Necesita apoyo frecuente para utilizar estas formas verbales	Tiene muchas dificultades para integrarlos
USO DE AFIRMACIÓN Y NEGACIÓN	Utiliza correctamente expresiones afirmativas y negativas	Utiliza correctamente estas expresiones, aunque comete algún error	Tiene dificultades para integrarlas	No entiende la diferencia entre estas expresiones
EXPRESIÓN ORAL	Se expresa con claridad y buena pronunciación	Se comunica de forma comprensible con pequeñas dificultades	Presenta dificultades de fluidez	Tiene gran dificultad para expresarse oralmente
PARTICIPACIÓN EN EL *ROLE - PLAY*	Participa activamente y de forma autónoma	Participa adecuadamente con alguna ayuda	Participa de forma limitada	Apenas participa en la actividad

PRIMERAS PALABRAS, PRIMEROS ENCUENTROS

LISTA DE COTEJO PARA EL ALUMNADO

CRITERIOS			
HABLO MUCHO EN ESPAÑOL			
HE APRENDIDO NUEVAS PALABRAS			
ENTIENDO A MI MAESTRA Y COMPAÑEROS			
SÉ HACER ORACIONES			
PARTICIPO EN CLASE			
RESPETO EL TURNO			

RETRATOS EN PALABRAS

OBJETIVOS:

- Ampliar el vocabulario cotidiano.
- Favorecer la expresión oral.
- Adquirir y utilizar el léxico para describir a personas.

NORMAS DEL JUEGO

- Respetar el turno de participación.
- Escuchar atentamente a los compañeros.

MATERIALES Y RECURSOS

- Dados narrativos (*Story Cubes*) con imágenes de artículos, sustantivos y adjetivos.
- Pizarra para anotar ejemplos y estructuras.
- Cuaderno y lápiz para escribir las oraciones.

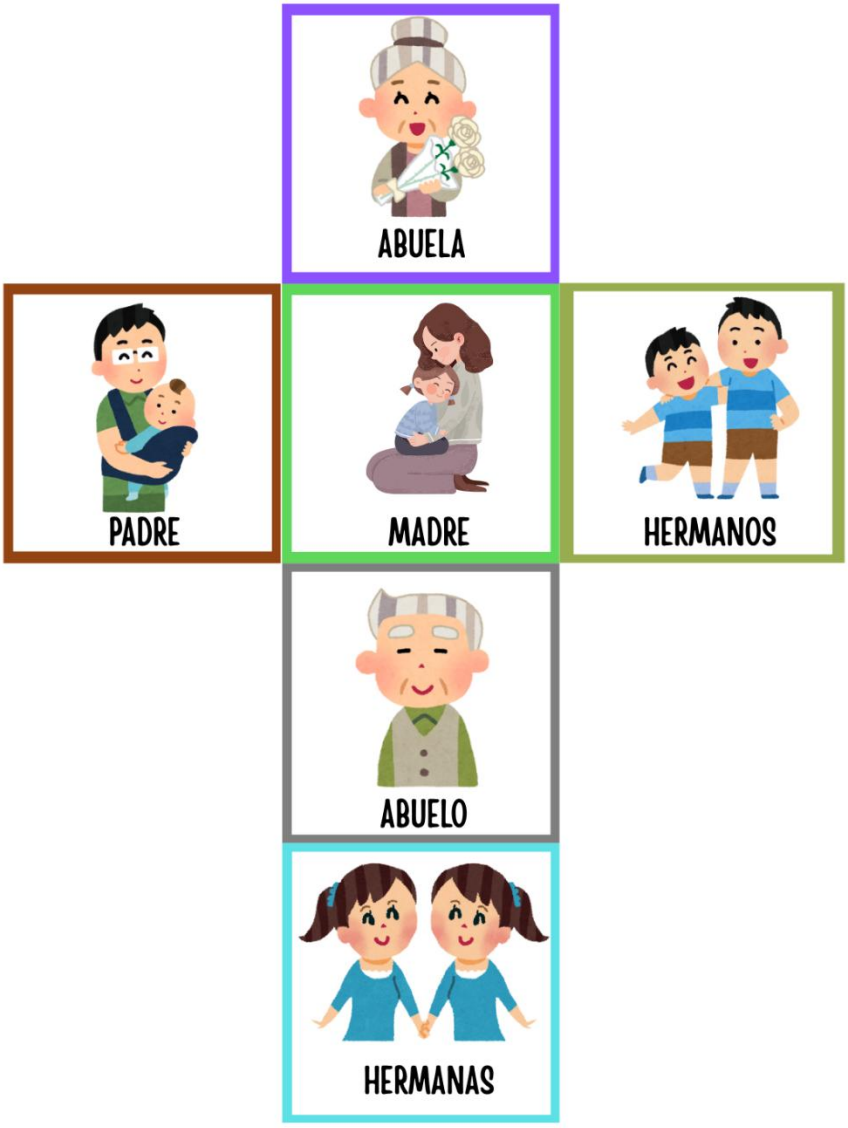
TEMPORALIZACIÓN

- La sesión se desarrollará en 50 minutos. Esta temporalización dependerá de las necesidades de los estudiantes.

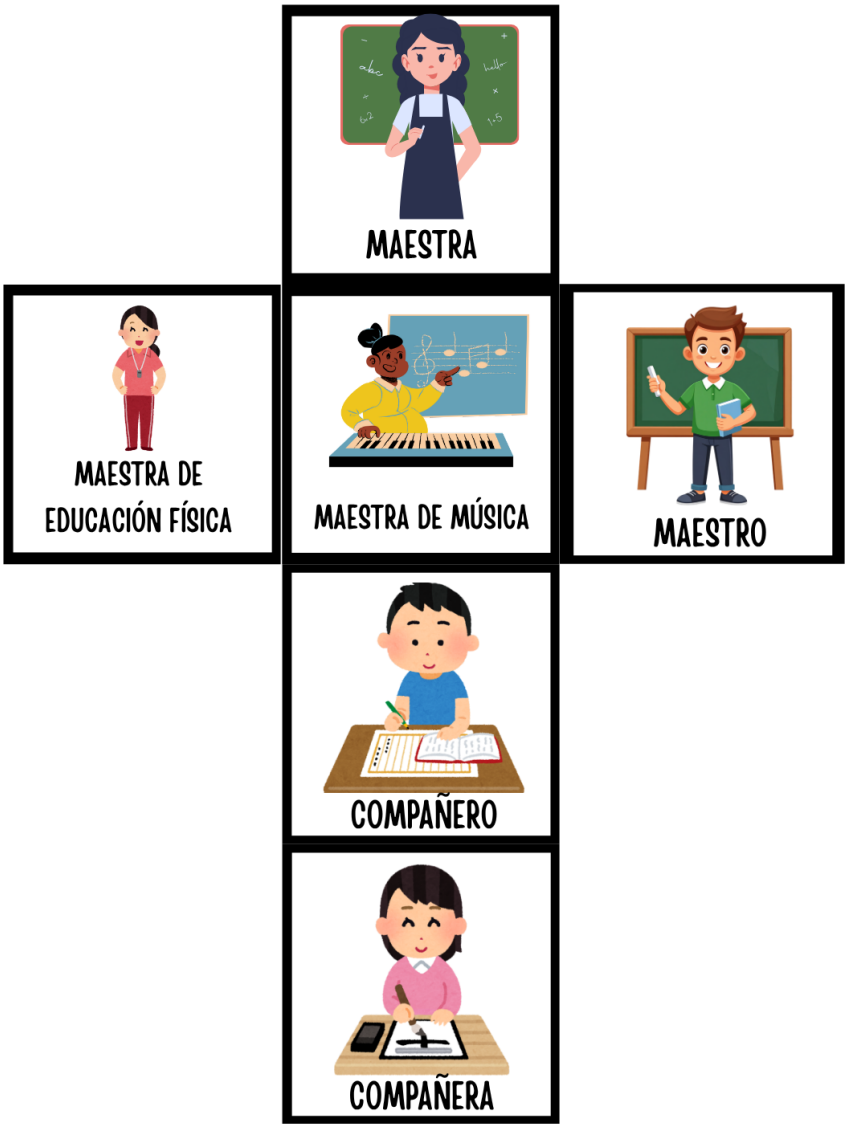
DADOS DE ARTÍCULOS



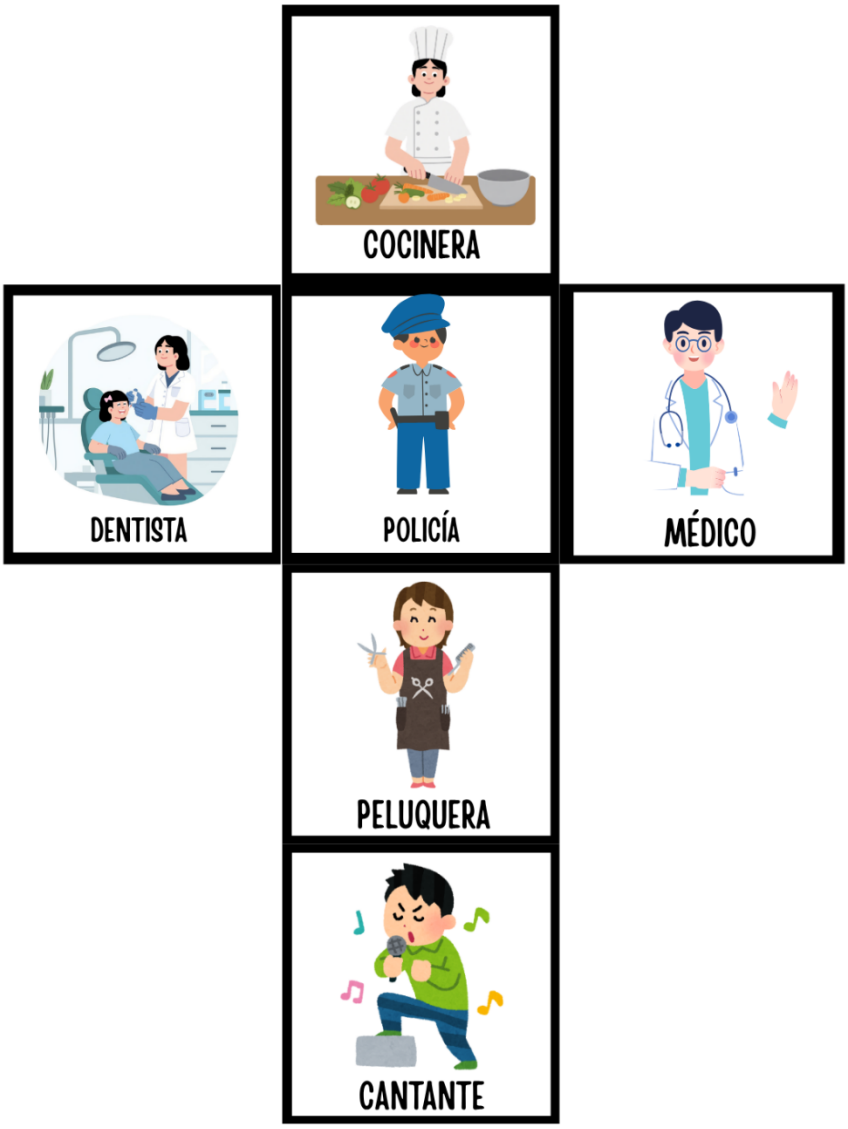
DADOS DE SUSTANTIVOS



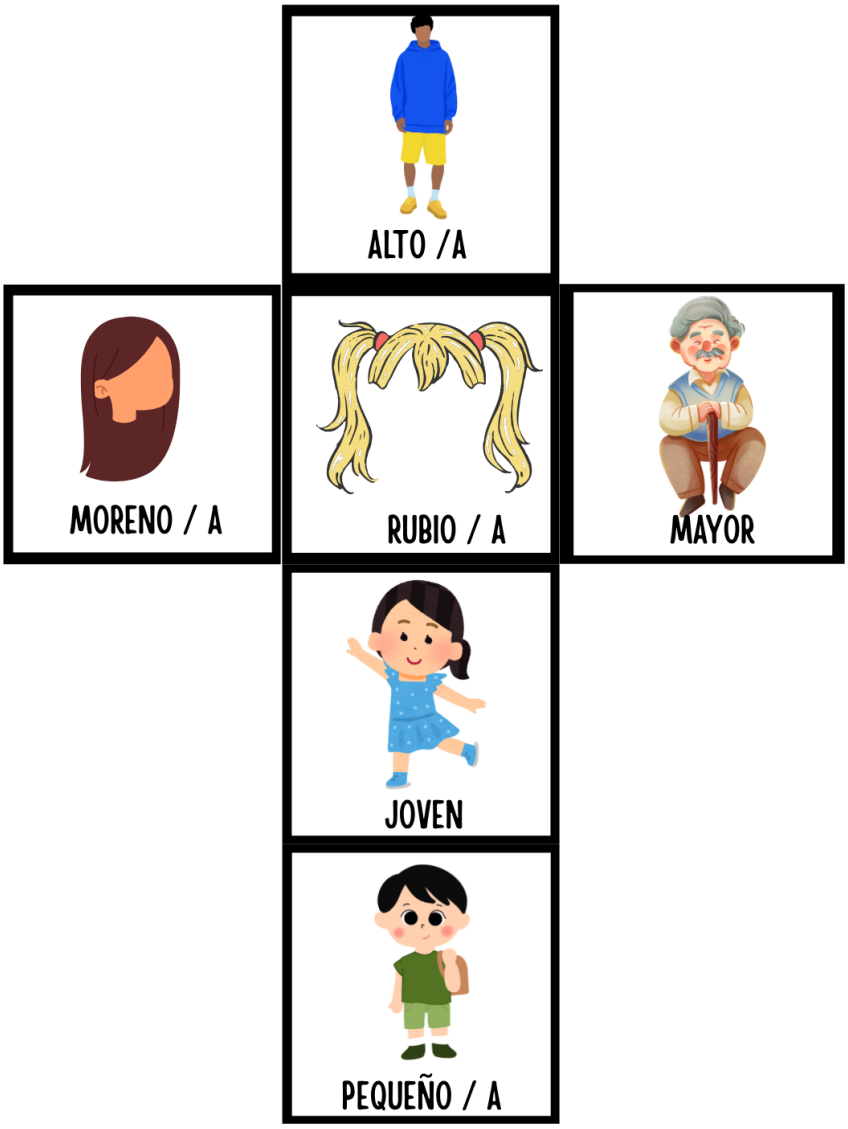
DADOS DE SUSTANTIVOS



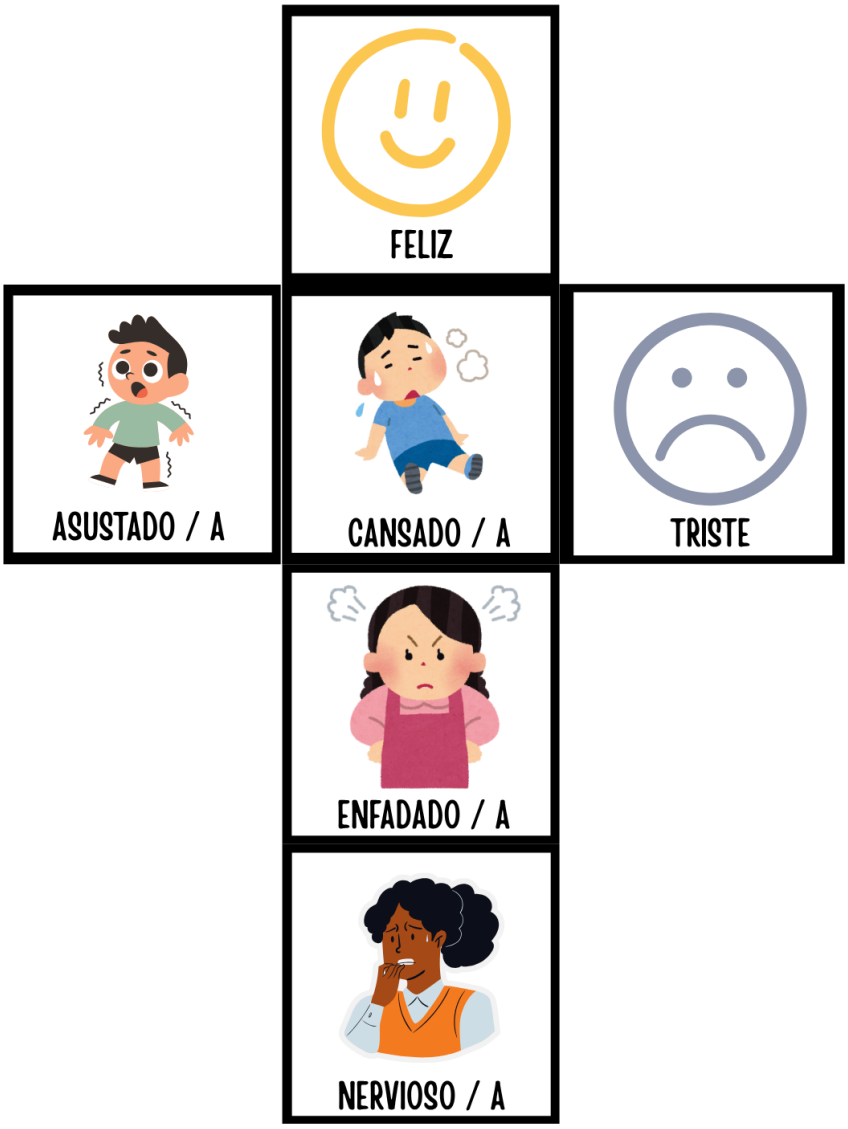
DADOS DE SUSTANTIVOS



DADOS DE ADJETIVOS



DADOS DE ADJETIVOS



RETRATOS EN PALABRAS

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA DOCENTE

CRITERIOS	EXCELENTE (4)	BIEN (3)	CORRECTO (2)	EN PROCESO DE MEJORA (1)
USO DEL VOCABULARIO DE LOS DADOS NARRATIVOS	Utiliza el vocabulario de los dados de forma correcta	Utiliza el vocabulario, pero con un poco de ayuda de la docente	Utiliza el vocabulario, pero con apoyo	No utiliza correctamente los términos aprendidos
CONSTRUCCIÓN DE ORACIONES	Forma oraciones completas	Construye oraciones sencillas, pero comprensibles	Necesita ayuda constante para crear las oraciones	No sabe cómo empezar una oración
DESCRIPCIÓN DE PERSONAS	Describe personas utilizando adjetivos	Realiza descripciones simples, pero comprensibles	Necesita ayuda para realizar las descripciones	No sabe cómo realizar una descripción
EXPRESIÓN ORAL	Se expresa con claridad	Se comunica de forma comprensible, pero con ayuda	Presenta dificultades de pronunciación	Tiene gran dificultad para expresarse oralmente
PARTICIPACIÓN E IMPLICACIÓN EN LA ACTIVIDAD	Participa activamente y muestra interés durante la sesión	Participa de forma correcta la mayor parte del tiempo	Participa limitadamente	Apenas participa en la actividad

RETRATOS EN PALABRAS

LISTA DE COTEJO PARA EL ALUMNADO

CRITERIOS			
HABLO MUCHO EN ESPAÑOL			
HE APRENDIDO NUEVAS PALABRAS			
ENTIENDO A MI MAESTRA Y COMPAÑEROS			
SÉ HACER ORACIONES			
PARTICIPO EN CLASE			
RESPETO EL TURNO			

DESCUBRE AL PERSONAJE

OBJETIVOS:

- Fomentar la interacción oral.
- Aprender y utilizar el vocabulario relacionado con la descripción física, personal y profesional.
- Practicar las estructuras interrogativas.
- Reforzar el uso de los verbos ser, pintar, leer y escribir en presente.
- Favorecer la comprensión y expresión oral.

NORMAS DEL JUEGO

- Respetar el turno de participación.
- Escuchar atentamente a los compañeros.
- Formular preguntas en español para adivinar el personaje asignado.
- Mantener el secreto del personaje.

MATERIALES Y RECURSOS

- Tarjetas con personajes.
- Tablero del juego "¿Quién es quién?".
- Lápiz.

TEMPORALIZACIÓN

- La sesión se desarrollará en 50 minutos.

TABLERO DEL ¿QUIÉN ES QUIÉN?



LÁMINA PARA HACER PREGUNTAS

¿VERBO + NOMBRE + ADJETIVO O SUSTANTIVO?

VERBOS ESCRIBIR, PINTAR Y LEER

LEER

YO LEO
TÚ LEES
ÉL LEE
NOSOTROS LEEMOS
VOSOTROS LEÉIS
ELLOS LEEN



PINTAR

YO PINTO
TÚ PINTAS
ÉL PINTA
NOSOTROS PINTAMOS
VOSOTROS PINTÁIS
ELLOS PINTAN



ESCRIBIR

YO ESCRIBO
TÚ ESCRIBES
ÉL ESCRIBE
NOSOTROS ESCRIBIMOS
VOSOTROS ESCRIBÍS
ELLOS ESCRIBEN



TARJETAS DEL ¿QUIÉN ES QUIÉN?



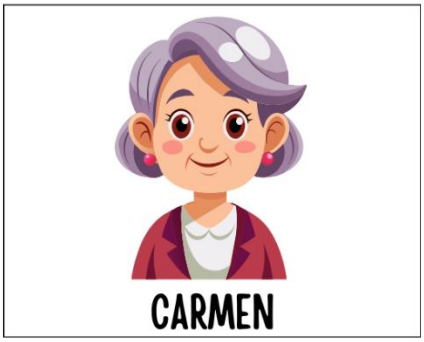
MARÍA



PAULA



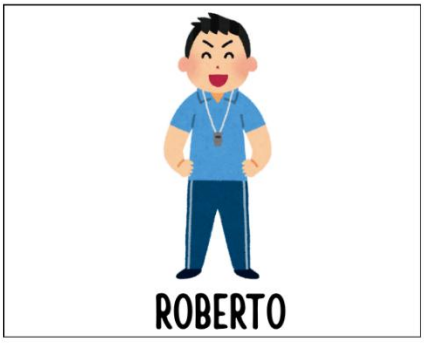
SUSANA



CARMEN



PEDRO



ROBERTO

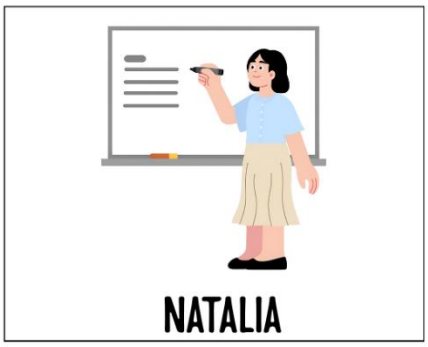
TARJETAS DEL ¿QUIÉN ES QUIÉN?



JUAN



PAPÁ MANUEL



NATALIA



SAMUEL



MARIO



MARCOS

DESCUBRE AL PERSONAJE

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA DOCENTE

CRITERIOS	EXCELENTE (4)	BIEN (3)	CORRECTO (2)	EN PROCESO DE MEJORA (1)
VOCABULARIO DESCRIPTIVO BÁSICO	Utiliza el vocabulario aprendido de forma correcta y autónoma	Utiliza el vocabulario con poca ayuda	Utiliza el vocabulario básico con apoyo adicional	Le cuesta utilizar el vocabulario, incluso con apoyo visual
FORMULACIÓN DE PREGUNTAS	Formula correctamente preguntas sencillas	Formula preguntas comprensibles, pero con pequeños errores	Formula algunas preguntas con modelos o apoyos	Tiene gran dificultad para formular cuestiones, incluso con apoyos
USO DE FORMAS VERBALES	Utiliza correctamente las formas verbales	Utiliza las formas verbales, pero en ocasiones necesita apoyo	Utiliza apoyo adicional para realizar la actividad	No consigue utilizar estas formas verbales de forma funcional
COMPRENSIÓN ORAL	Comprende las instrucciones y el desarrollo del juego	Comprende la mayoría de las instrucciones e indicaciones de la maestra	Necesita apoyos visuales para comprender el desarrollo del juego	Necesita apoyo constante para participar en la sesión
EXPRESIÓN ORAL	Se expresa con claridad y buena pronunciación	Se comunica de forma comprensible, pero con pequeñas dificultades	Presenta dificultades de fluidez	Tiene gran dificultad para expresarse oralmente
INTERACCIÓN ORAL	Participa activamente con la docente durante la sesión	Participa adecuadamente con alguna ayuda	Participa de forma limitada	Apenas participa en la actividad

DESCUBRE AL PERSONAJE

LISTA DE COTEJO PARA EL ALUMNADO

CRITERIOS			
HABLO MUCHO EN ESPAÑOL			
HE APRENDIDO NUEVAS PALABRAS			
ENTIENDO A MI MAESTRA Y COMPAÑEROS			
SÉ HACER ORACIONES			
PARTICIPO EN CLASE			
RESPETO EL TURNO			

DESCUBRE AL PERSONAJE

COEVALUACIÓN PARA EL ALUMNADO

Nombre:_____

CRITERIOS			
HABLA EN ESPAÑOL			
HA HECHO PREGUNTAS PARA ADIVINAR EL PERSONAJE			
HA DICHO UNA PALABRA CON CADA LETRA			
PARTICIPA EN CLASE			
RESPETA EL TURNO			

SAFARI NUMÉRICO

OBJETIVOS:

- Aprender el vocabulario relacionado con los animales.
- Reforzar el aprendizaje de los números cardinales.
- Favorecer la expresión oral y escrita y la comprensión oral.

NORMAS DEL JUEGO

- Respetar el turno de participación.
- Escuchar atentamente a los compañeros.

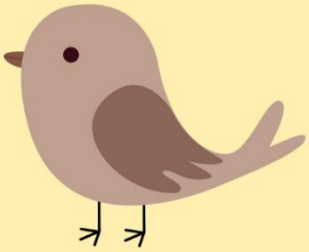
MATERIALES Y RECURSOS

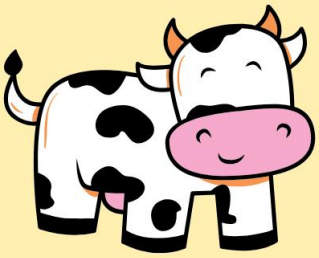
- Tablero del juego.
- Dado.
- Fichas de colores para cada participante.
- Tarjetas de las pruebas.
- Lápiz y cuaderno.
- Tarjetas de animales para el *Memory*.

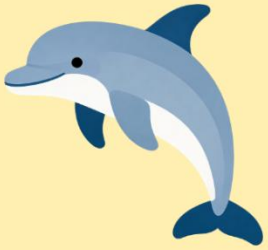
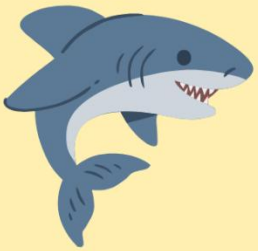
TEMPORALIZACIÓN

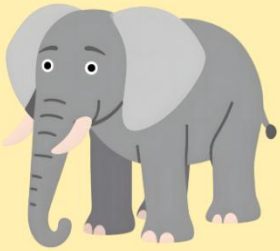
- La sesión se desarrollará en 50 minutos, aunque puede variar en función de las necesidades del estudiante.

TARJETAS PARA EL MEMORY

PERRO	
GATO	
CONEJO	
PÁJARO	

CERDO	
VACA	
CABALLO	
LEÓN	

JIRAFA	
TIGRE	
DELFÍN	
TIBURÓN	

PATO	
RANA	
ELEFANTE	
CEBRA	


MAESTRA NATALIA
INICIO
FIN
TABLERO SAFARI
NUMÉRICO

CASILLAS

VOCABULARIO DE ANIMALES:

Estas casillas están destinadas al repaso del vocabulario relacionado con los animales de su entorno. Para ello, se utilizarán las tarjetas del Memory y el estudiante tendrá que decir qué animal es. Por ejemplo: Es un perro.

VOCABULARIO DE NÚMEROS CARDINALES:

Estas casillas se centran en el vocabulario relacionado con los números cardinales. Cada vez que un estudiante caiga en una casilla de este color deberá repetir el número del dado y escribir una oración que incluya ese número y un animal.

DIBUJA Y COLOREA:

En estas casillas, el alumno deberá escoger una tarjeta de los animales al azar y dibujar ese animal en el cuaderno.

ESCUCHA Y CONTESTA:

En estas casillas, el estudiante tendrá que seguir las instrucciones de la maestra. Para ello se utilizarán las tarjetas de los animales. La docente le señalará un animal y deberá decir qué animal es y una característica de este.

PIENSA Y PREGUNTA...

En estas casillas, el alumno deberá pensar una pregunta sobre los animales. Después su compañero o la maestra deberán responderla.

CASILLAS ESPECIALES



DE LEÓN A LEÓN

Cada vez que un estudiante caiga en esta casilla podrá avanzar hasta el siguiente león y volver a tirar.



VUELVE A EMPEZAR

Cuando un estudiante caiga en esta casilla deberá volver a la casilla de inicio.



DE DADOS A DADOS

Cuando un alumno caiga en esta casilla podrá avanzar hasta la siguiente casilla de dados y volver a tirar.



PIERDE EL TURNO

Cuando un estudiante caiga en esta casilla, tendrá 2 turnos sin jugar.

SAFARI NUMÉRICO

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA DOCENTE

CRITERIOS	EXCELENTE (4)	BIEN (3)	CORRECTO (2)	EN PROCESO DE MEJORA (1)
VOCABULARIO SOBRE ANIMALES	Reconoce y nombra una amplia variedad de animales	Reconoce y nombra la mayoría de animales trabajados	Reconoce algunos animales, pero con ayuda	Le cuesta reconocer el vocabulario aprendido, incluso con apoyo visual
NÚMEROS CARDINALES	Conoce los números y se desenvuelve con seguridad	Conoce los números, pero de vez en cuando comete errores durante el juego	Necesita apoyos para reconocer los números	No diferencia los números aprendidos
COMPRENSIÓN ORAL	Comprende las intervenciones de la docente	Comprende la mayoría de las instrucciones	Comprende las instrucciones, pero con apoyos visuales	Necesita ayuda constante
EXPRESIÓN ORAL	Se expresa con oraciones sencillas, pero de forma autónoma	Se expresa de forma comprensible, pero con alguna dificultad	Se expresa con apoyos	Tiene gran dificultad para expresarse oralmente
EXPRESIÓN ESCRITA	Sabe construir oraciones completas, de forma autónoma	Sabe construir oraciones sencillas, pero con apoyo puntual	Necesita apoyo constante para escribir las oraciones	Manifiesta ayuda constante, porque no sabe cómo hacerlo
INTERACCIÓN ORAL	Se comunica con la docente de forma sencilla, pero correcta	Se comunica con la maestra, pero con pequeñas dificultades	Se comunica de forma limitada y con apoyos con la docente	Apena interacciona con la docente durante el juego

SAFARI NUMÉRICO

LISTA DE COTEJO PARA EL ALUMNADO

CRITERIOS			
HABLO MUCHO EN ESPAÑOL			
HE APRENDIDO NUEVAS PALABRAS			
ENTIENDO A MI MAESTRA Y COMPAÑEROS			
SÉ HACER ORACIONES			
PARTICIPO EN CLASE			
RESPETO EL TURNO			

COLORES QUE SE MUEVEN

OBJETIVOS:

- Adquirir el vocabulario relacionado con las partes del cuerpo.
- Reconocer y nombrar los colores en español.
- Desarrollar la coordinación y la motricidad.
- Favorecer la comprensión oral.

NORMAS DEL JUEGO

- Respetar el turno de participación.
- Escuchar atentamente a los compañeros.
- Nombrar en voz alta el color y la parte del cuerpo obtenidos.

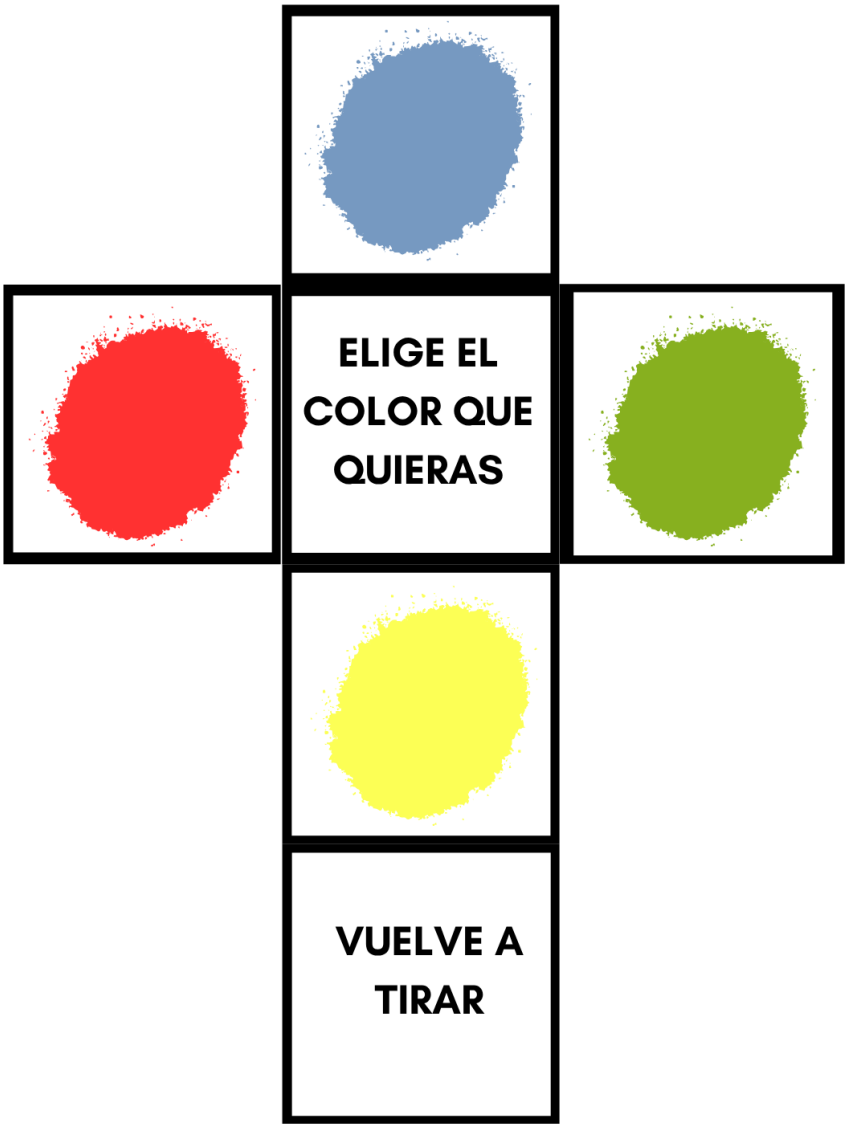
MATERIALES Y RECURSOS

- Juego comercial *Twister*.
- Dado de colores.
- Dado con partes del cuerpo.
- Espacio amplio (si el tiempo lo permite se recomienda hacerlo en el exterior).

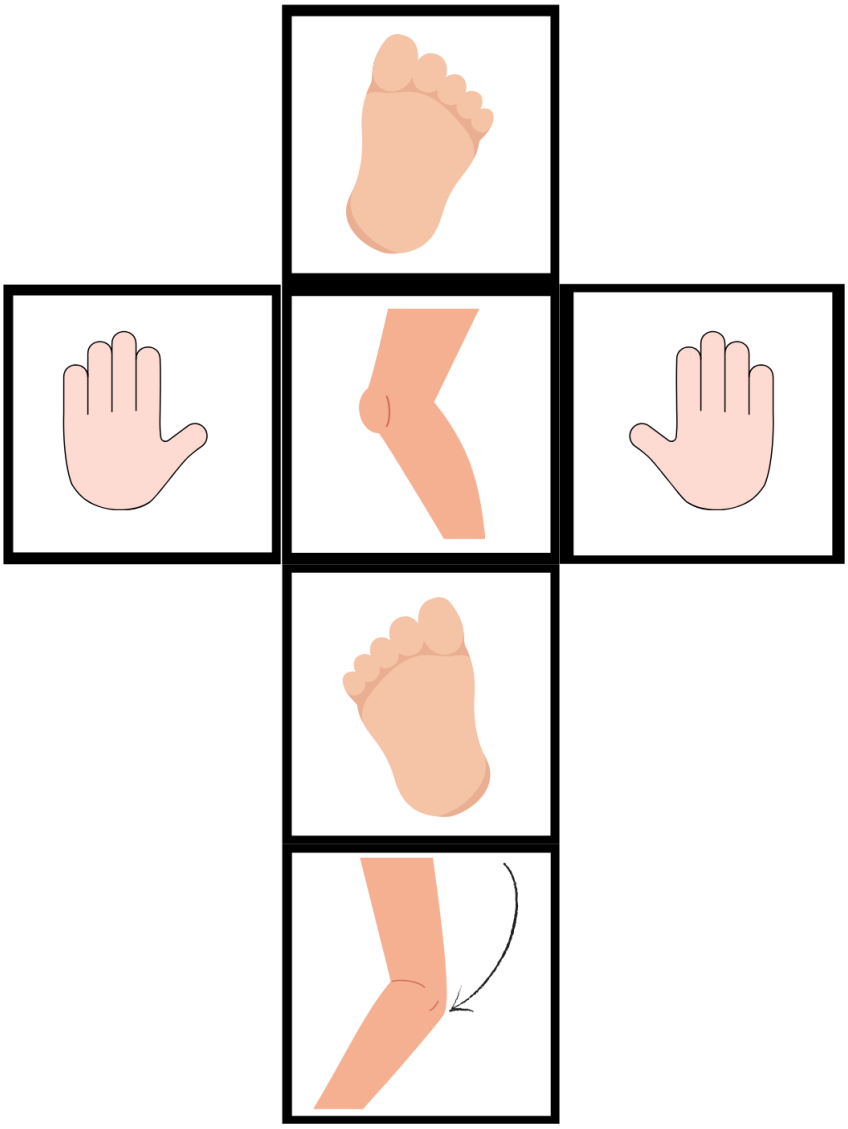
TEMPORALIZACIÓN

- La sesión se desarrollará en 50 minutos.

DADOS DE COLORES



DADOS DE LAS PARTES DEL CUERPO



COLORES QUE SE MUEVEN

LISTA DE COTEJO DE LA DOCENTE

CRITERIOS	SÍ	EN PROCESO	NO
RECONOCE LOS COLORES EN ESPAÑOL			
NOMBRA CORRECTAMENTE LAS PARTES DEL CUERPO			
COMPRENDE LAS INSTRUCCIONES DEL JUEGO			
RELACIONA EL COLOR CON LA PARTE DEL CUERPO INDICADA			
RESPETA EL TURNO DE PARTICIPACIÓN			
PARTICIPA ACTIVAMENTE EN LA ACTIVIDAD			

DOBBLE DE LOS ALIMENTOS

OBJETIVOS:

- Identificar, reconocer y consolidar el vocabulario relacionado con los alimentos.
- Desarrollar la atención y la agudeza visual.
- Favorecer la expresión y comprensión oral.
- Utilizar estructuras básicas como "me gusta", "no me gusta", "tengo" y "no tengo".

NORMAS DEL JUEGO

- Respetar el turno de participación.
- Escuchar atentamente a los compañeros.
- Nombrar en voz alta el alimento coincidente entre las cartas.

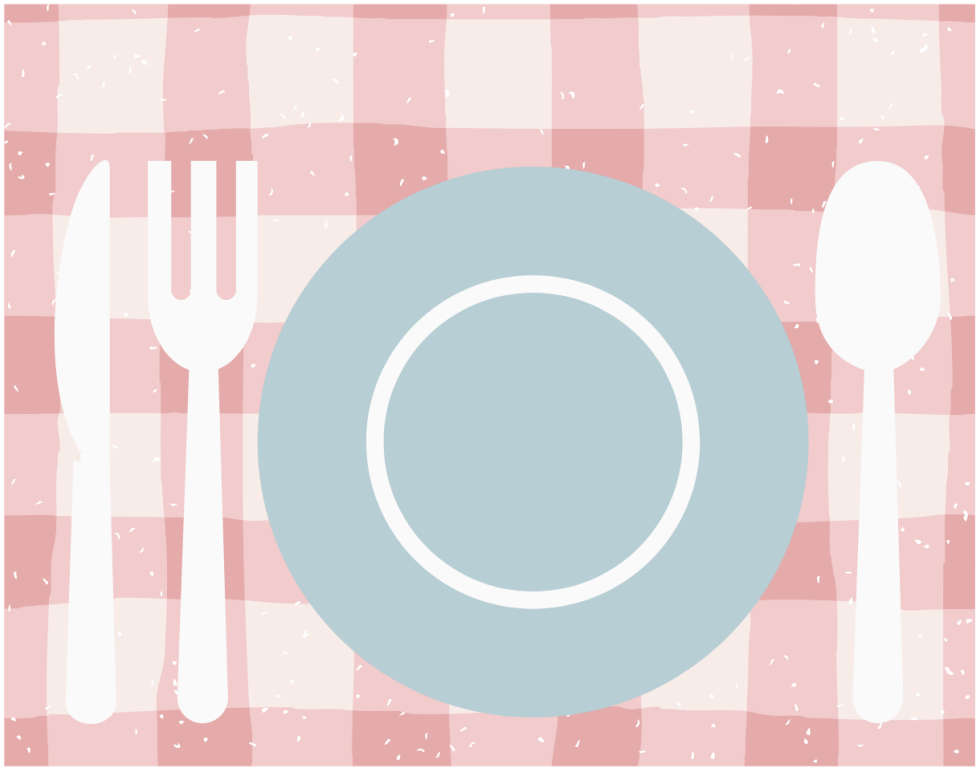
MATERIALES Y RECURSOS

- Juego comercial Dobble de los alimentos de *Mr. Wonderful*.
- Plantilla "Construyo mi plato".

TEMPORALIZACIÓN

- La sesión se desarrollará en 2 fases. En primer lugar se trabajará el reconocimiento e identificación del léxico de los alimentos a través del *Dooble*. Después, se realizará la actividad "Construyo mi plato".

MATERIAL PARA LA ACTIVIDAD "CONSTRUYO MI PLATO"



DOBBLE DE LOS ALIMENTOS

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA DOCENTE

CRITERIOS	EXCELENTE (4)	BIEN (3)	CORRECTO (2)	EN PROCESO DE MEJORA (1)
VOCABULARIO DE ALIMENTOS	Reconoce y nombra una amplia variedad de alimentos	Reconoce y nombra la mayoría de alimentos trabajados	Reconoce algunos alimentos, pero con ayuda	Le cuesta reconocer el vocabulario aprendido, incluso con apoyo visual
USO DE FORMAS VERBALES	Usa correctamente las formas verbales, entendiendo su significado	Utiliza las formas verbales, pero comete pequeños errores	Conoce las formas verbales, pero necesita ayuda	No comprende los conceptos explicados
COMPRENSIÓN ORAL	Comprende las intervenciones de la docente	Comprende la mayoría de las instrucciones	Comprende las instrucciones, pero con apoyos visuales	Necesita ayuda constante
EXPRESIÓN ORAL	Se expresa con oraciones sencillas, pero de forma autónoma	Se expresa de forma comprensible, pero con alguna dificultad	Se expresa con apoyos	Tiene gran dificultad para expresarse oralmente
INTERACCIÓN ORAL	Se comunica con la docente de forma sencilla, pero correcta	Se comunica con la maestra, pero con pequeñas dificultades	Se comunica de forma limitada y con apoyos con la docente	Apenas interacciona con la docente durante el juego
RESPETO DE NORMAS	Respeta el turno y las reglas del juego	Respeta las normas con algún recordatorio	Necesita recordatorios frecuentes	No respeta las normas del juego

DOBBLE DE LOS ALIMENTOS

LISTA DE COTEJO PARA EL ALUMNADO

CRITERIOS			
HABLO MUCHO EN ESPAÑOL			
HE APRENDIDO NUEVAS PALABRAS			
ENTIENDO A MI MAESTRA Y COMPAÑEROS			
SÉ HACER ORACIONES			
PARTICIPO EN CLASE			
RESPETO EL TURNO			

EL BINGO DEL TIEMPO

OBJETIVOS:

- Identificar y utilizar el vocabulario relacionado con los días de la semana, los meses del año, las estaciones y el tiempo atmosférico.
- Favorecer la comprensión oral.

NORMAS DEL JUEGO

- Estar en silencio.
- Escuchar atentamente a la docente.

MATERIALES Y RECURSOS

- Cartones de bingo.
- Tarjetas para el bingo.
- Lápiz.

TEMPORALIZACIÓN

- La sesión se desarrollará en 50 minutos.

CARTONES DE BINGO



CARTONES DE BINGO



CARTONES DE BINGO



CARTONES DE BINGO



CARTONES DE BINGO



EL BINGO DEL TIEMPO

LISTA DE COTEJO DE LA DOCENTE

CRITERIOS	SÍ	EN PROCESO	NO
RECONOCE LOS DÍAS DE LA SEMANA EN ESPAÑOL			
RECONOCE LOS MESES DEL AÑO EN ESPAÑOL			
IDENTIFICA LAS ESTACIONES DEL AÑO			
CONOCE EL VOCABULARIO DEL TIEMPO ATMOSFÉRICO			
COMPRENDE LAS INSTRUCCIONES DE LA MAESTRA			
MANTIENE LA ATENCIÓN DURANTE EL JUEGO			
RESPETA LAS NORMAS DEL JUEGO			

EL BINGO DEL TIEMPO

LISTA DE COTEJO PARA EL ALUMNADO

CRITERIOS			
HABLO MUCHO EN ESPAÑOL			
HE APRENDIDO NUEVAS PALABRAS			
ENTIENDO A MI MAESTRA Y COMPAÑEROS			
SÉ HACER ORACIONES			
PARTICIPO EN CLASE			
RESPETO EL TURNO			

CAZAPALABRAS

OBJETIVOS:

- Ampliar el vocabulario relacionado con objetos cotidianos.
- Favorecer la atención y discriminación visual.
- Reforzar la asociación entre imagen y palabra.

NORMAS DEL JUEGO

- Respetar el turno de participación.
- Escuchar atentamente a los compañeros.
- Señalar la imagen y decir su nombre en voz alta.

MATERIALES Y RECURSOS

- Juego de mesa: “Lince”.
- Lápiz y cuaderno para anotar el vocabulario nuevo.

TEMPORALIZACIÓN

- La sesión se desarrollará en 50 minutos.

CAZAPALABRAS

LISTA DE COTEJO DE LA DOCENTE

CRITERIOS	SÍ	EN PROCESO	NO
RECONOCE LOS OBJETOS COTIDIANOS DEL JUEGO			
RELACIONA LA PALABRA CON LA IMAGEN			
MANTIENE LA ATENCIÓN DURANTE LA ACTIVIDAD			
PARTICIPA ACTIVAMENTE EN LA ACTIVIDAD			
RESPETA LAS NORMAS DEL JUEGO			

CAZAPALABRAS

LISTA DE COTEJO PARA EL ALUMNADO

CRITERIOS			
HABLO MUCHO EN ESPAÑOL			
HE APRENDIDO NUEVAS PALABRAS			
ENTIENDO A MI MAESTRA Y COMPAÑEROS			
SÉ HACER FRASES			
PARTICIPO EN CLASE			
RESPETO EL TURNO			

MONOPOLY: FAMILIAS Y FORTUNAS

OBJETIVOS:

- Reforzar el léxico relacionado con la familia.
- Iniciarse en la utilización del dinero.
- Fomentar la interacción oral, la comprensión oral y la expresión oral y escrita.

NORMAS DEL JUEGO

- Respetar el turno de participación.
- Escuchar atentamente a los compañeros.
- Responder a las preguntas relacionadas con la familia de forma oral.
- Mantener una actitud de respeto hacia los tipos de familias.

MATERIALES Y RECURSOS

- Tablero adaptado: *Monopoly*. El contenido del juego está diseñado por mí.
- Fichas de colores para cada jugador.
- Dado.
- Tarjetas de preguntas sobre la familia.
- Tarjetas de "Suerte" y "Comunidad".
- Dinero ficticio.

TEMPORALIZACIÓN

- La sesión se desarrollará en 50 minutos.

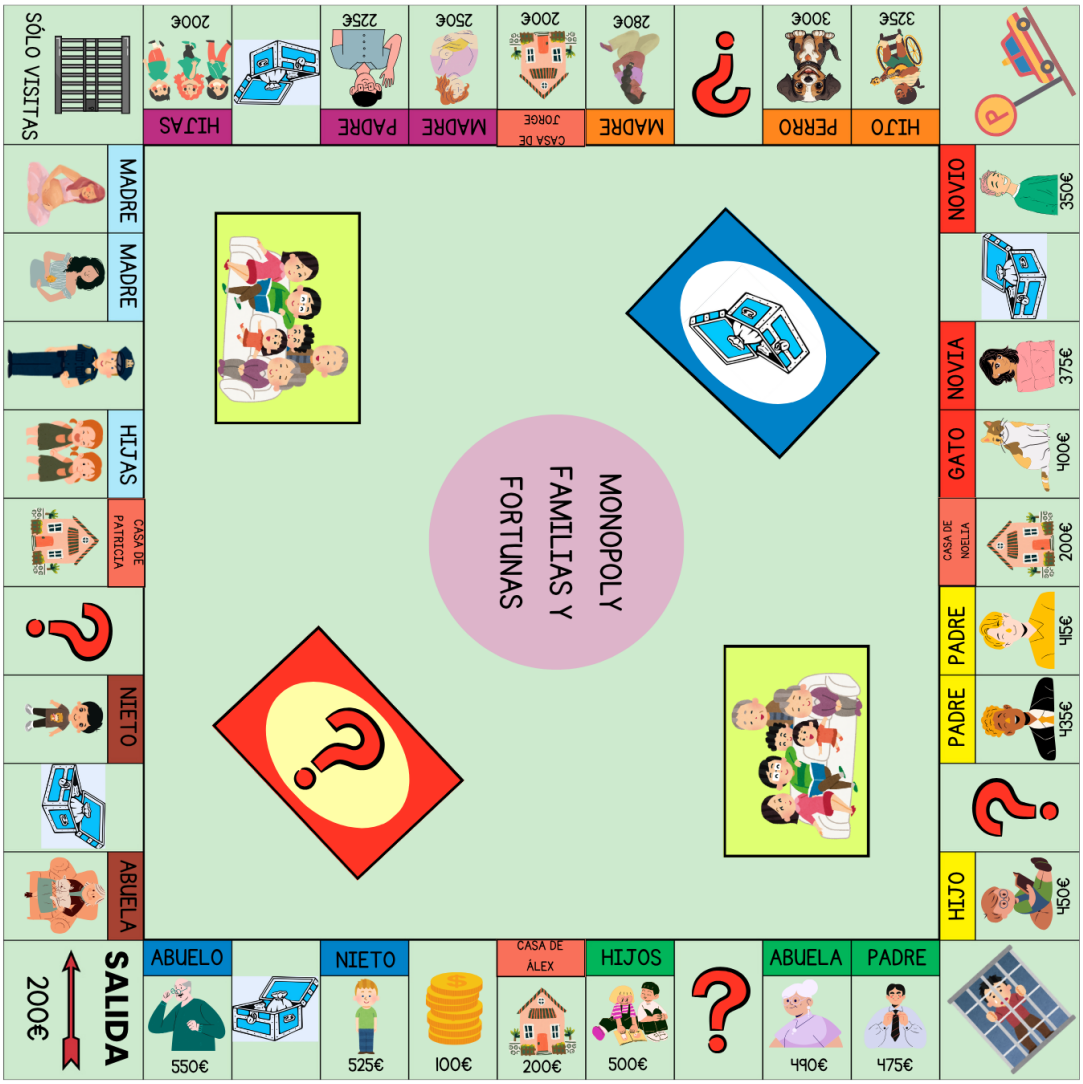
MONOPOLY: FAMILIAS Y FORTUNAS

Por un lado, el tablero del juego se ha credo a partir de una plantilla de Canva. El dinero de la actividad se ha creado con la ayuda de la inteligencia artificial (ChatGPT). Por última, el diseño de las tarjetas de los personajes se ha inspirado a partir del siguiente enlace citado a continuación.

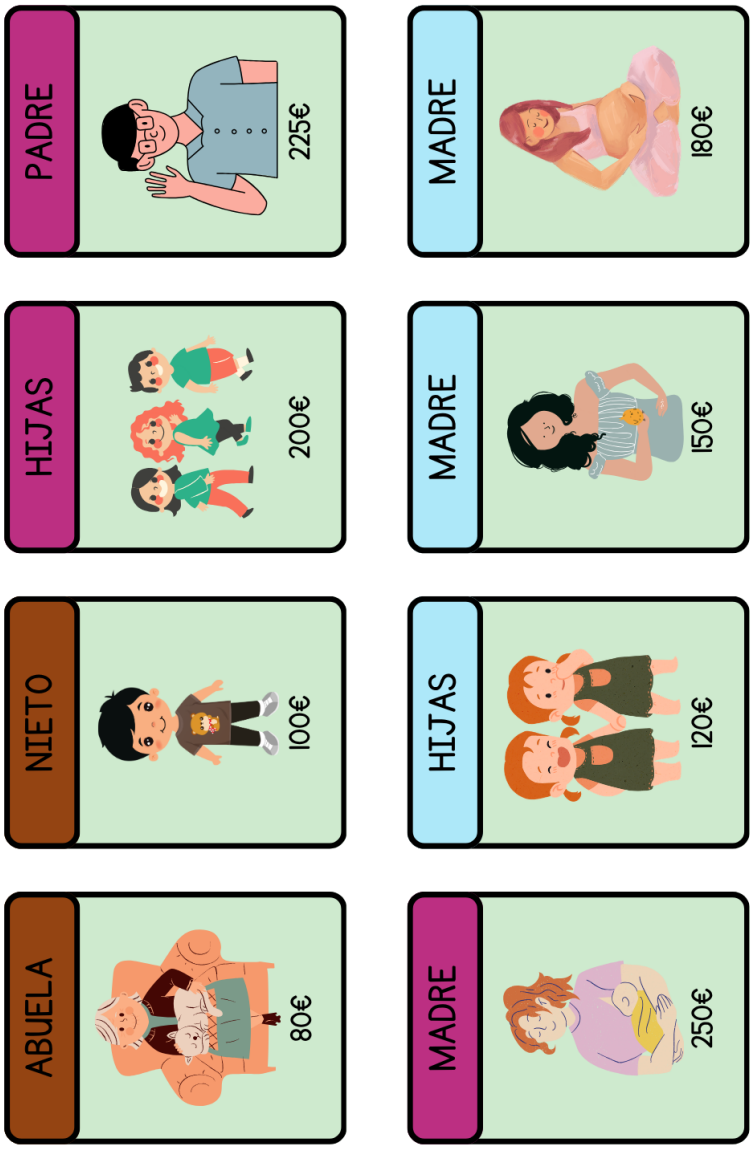
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Anna (@teachernnita). (2024, 17 abril). *Game: The Town* [Publicación de Instagram]. https://www.instagram.com/reel/C53KvnVo8s0/?igsi=MTB2YnJiMmdsM2tnaA==

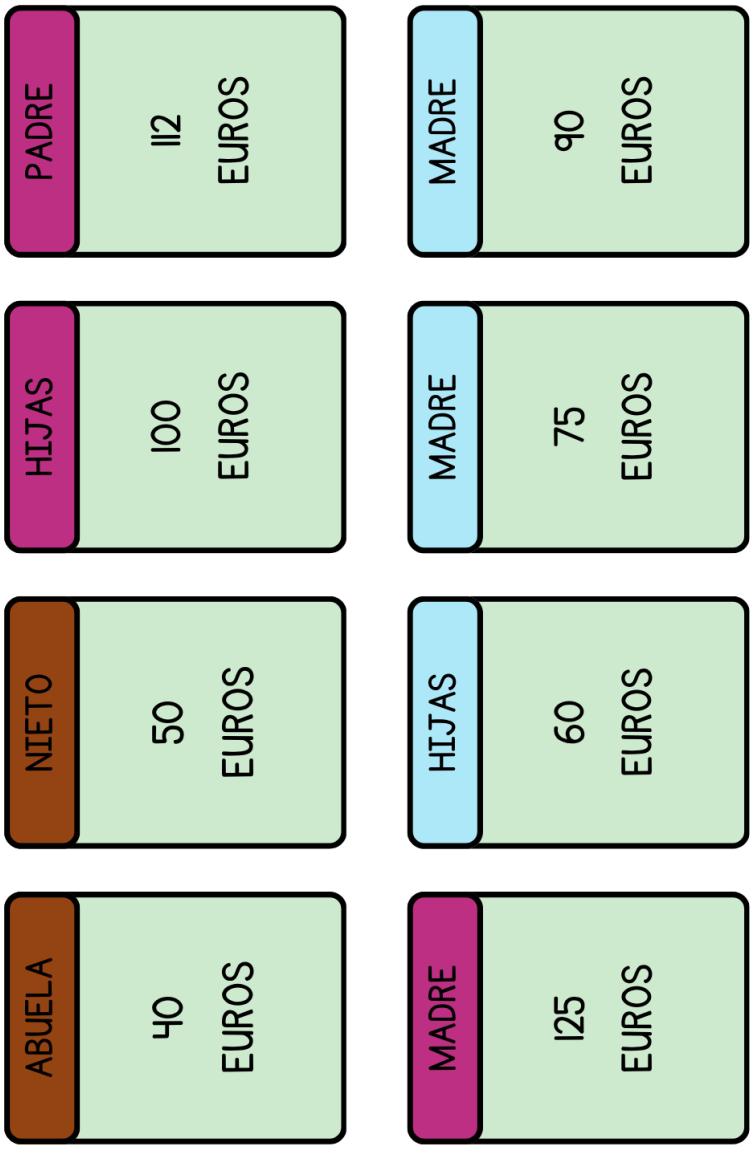
TABLERO MONOPOLY



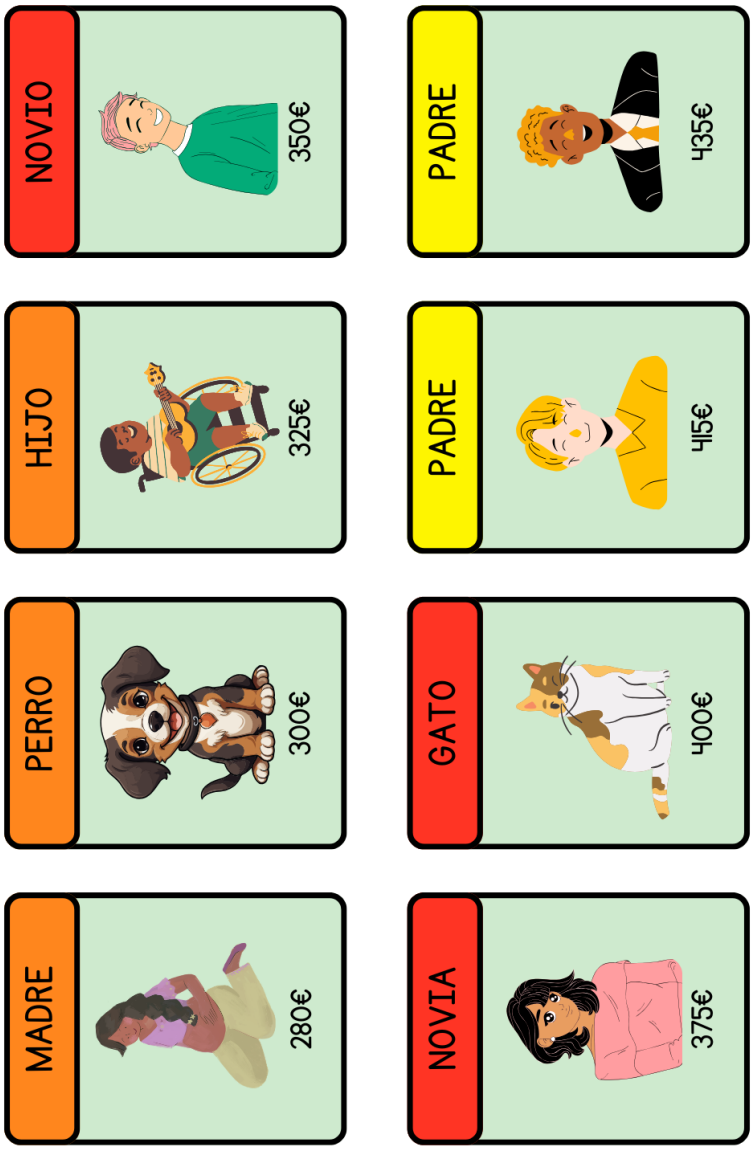
TARJETAS MONOPOLY



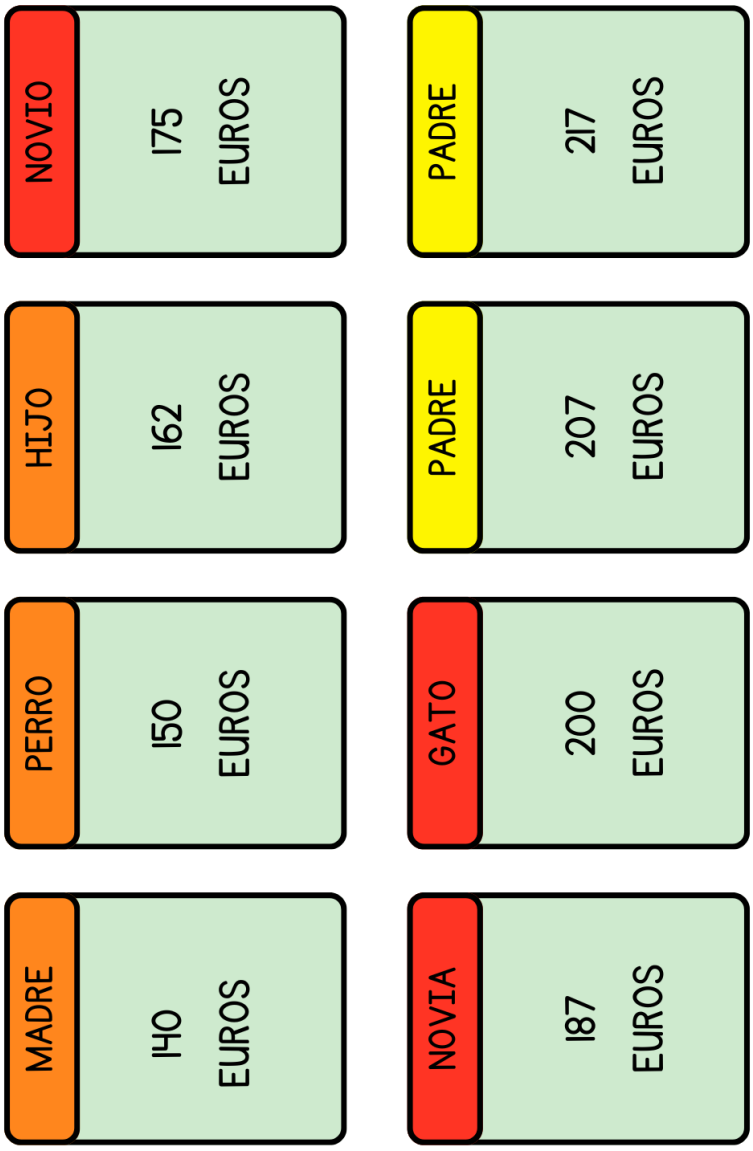
TARJETAS MONOPOLY



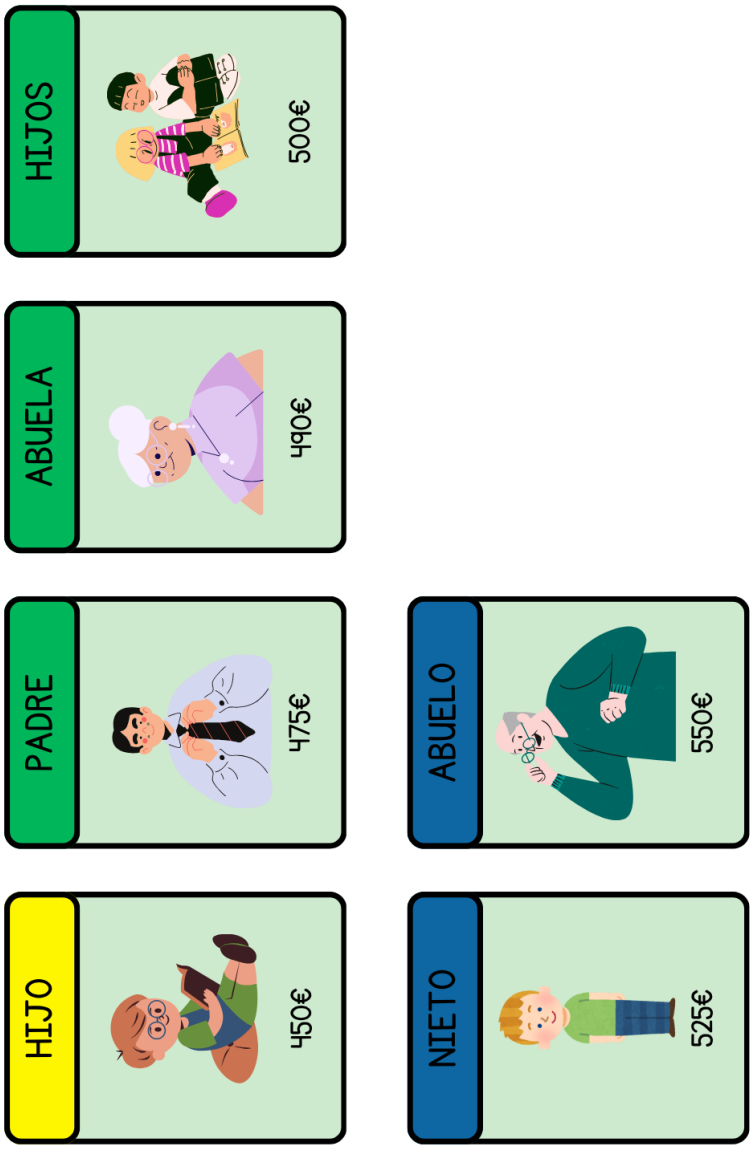
TARJETAS MONOPOLY



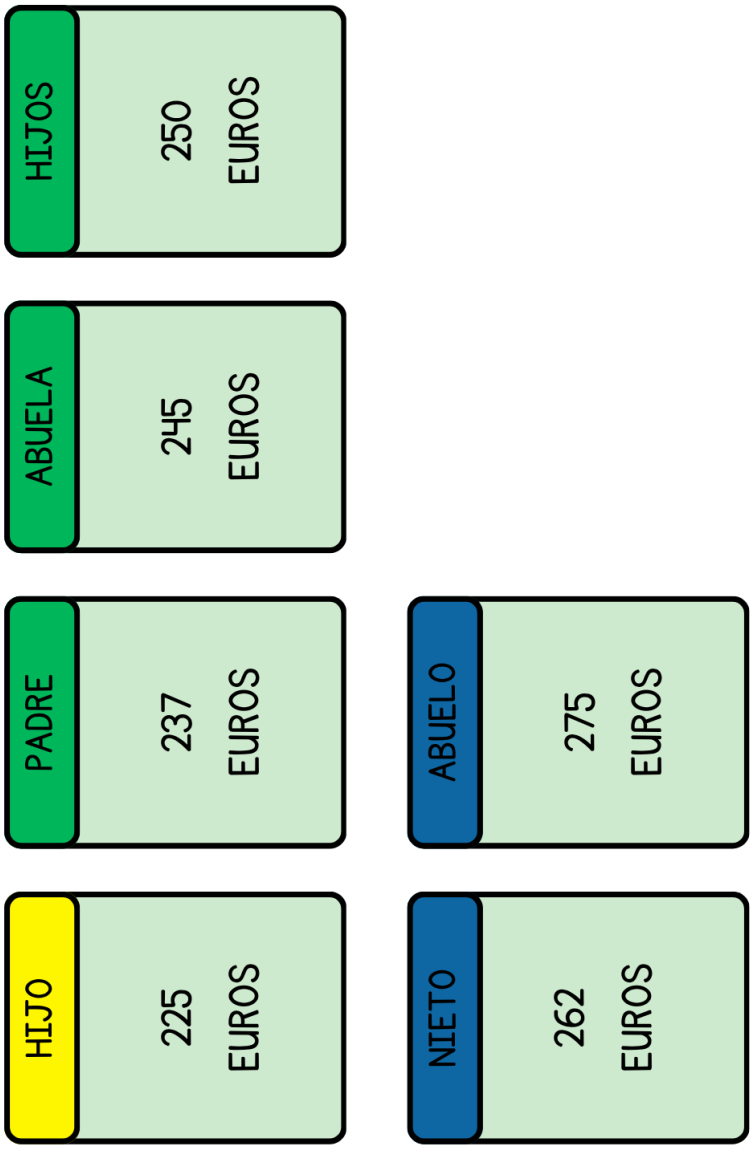
TARJETAS MONOPOLY



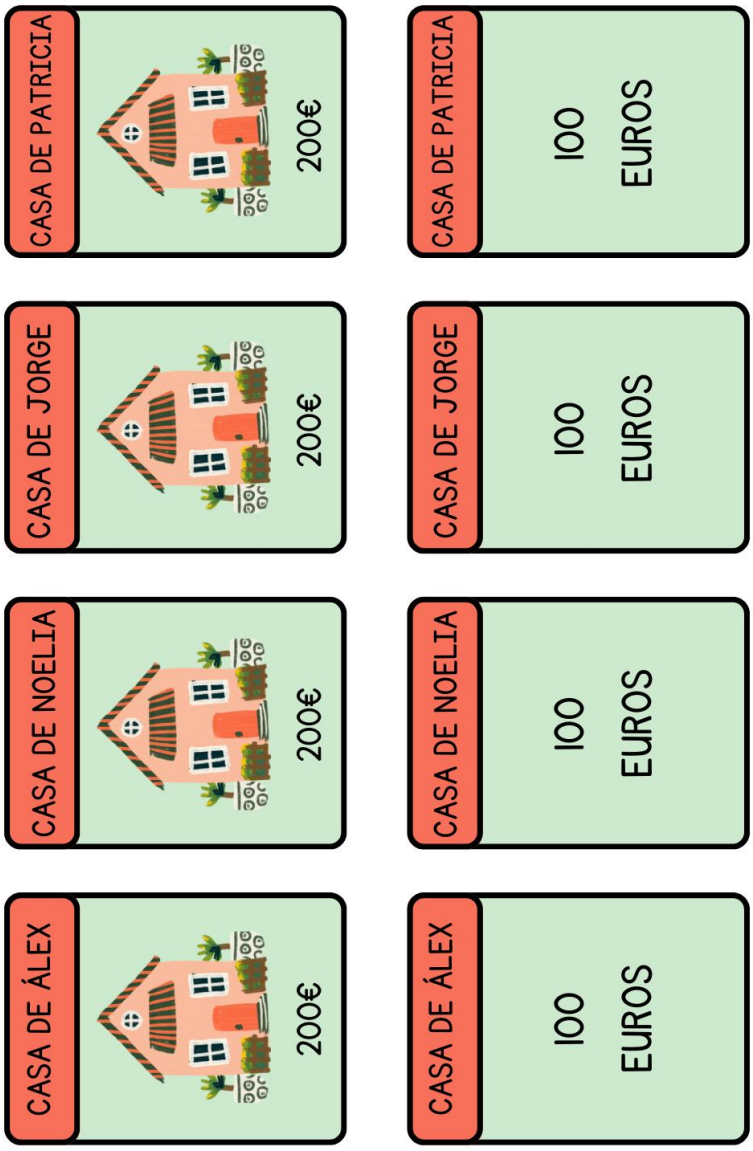
TARJETAS MONOPOLY



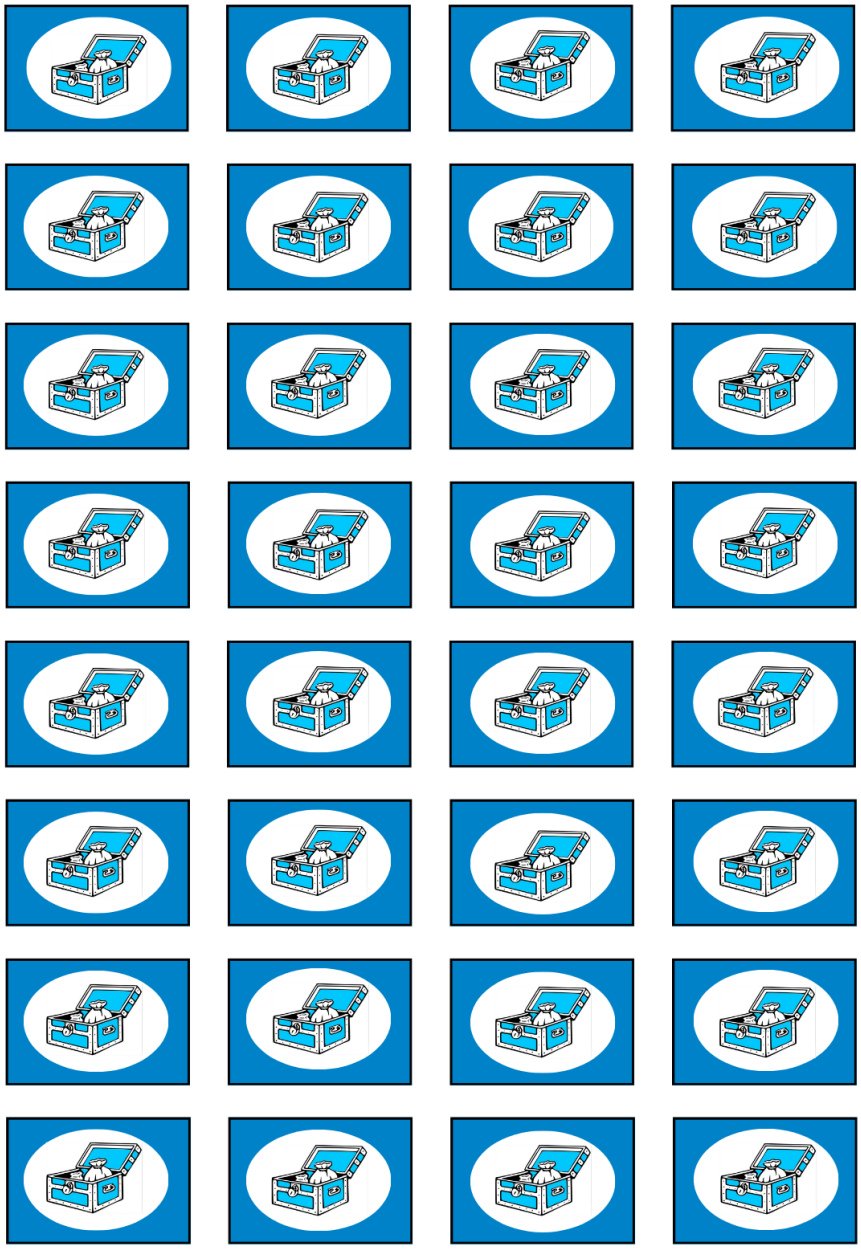
TARJETAS MONOPOLY



TARJETAS MONOPOLY



TARJETAS DE LA COMUNIDAD



TARJETAS DE LA COMUNIDAD

RECIBES 200 € POR TU CUMPLEAÑOS	RECIBES 100 €	AYUDAS A SALVAR A UNA FAMILIA (GANAS 20 EUROS)	RECIBES UN PREMIO DE 500 €
PAGA UNA MULTA DE 100 €	SACA OTRA TARJETA DE LA CAJA DE LA COMUNIDAD	VE A LA CÁRCEL	SACA UNA TARJETA DE LA SUERTE
PAGAS UNA FACTURA DE 150 €	HAS GANADO UN CONCURSO, RECIBES 100 €	QUEDAS LIBRE DE IR A LA CÁRCEL (ÚSALA CUANDO NECESITES)	VETE A LA CASILLA DE SALIDA
DOS TURNOS SIN JUGAR	REGALO: CADA COMPAÑERO Y COMPAÑERA TE DA 20€	PIERDES EL TURNO	HAS GANADO UN PREMIO: RECIBES 500€
PAGA UNA MULTA DE 50 €	MULTA POR LA POLICÍA: PAGA 120 €	TIRA DOS VECES SEGUIDAS EN LA PRÓXIMA PARTIDA	PAGA A CADA COMPAÑERO 5€
TIRA DE NUEVO	HAS PERDIDO EL TURNO EN LA PRÓXIMA PARTIDA	ERROR: LA POLICÍA TE DEVUELVE 100 €	SACA OTRA TARJETA DE LA CAJA DE LA COMUNIDAD
LA POLICÍA TE DA 150 €	RECIBES UN PREMIO DE 200 €	SACAS UNA TARJETA DE LA SUERTE	PAGAS EL CUMPLEAÑOS DE TU PADRE: 200 €
PAGAS EL CUMPLEAÑOS DE TU PADRE: 200 €	PAGAS EL CUMPLEAÑOS DE TU ABUELA: 200 €	PAGAS LA COMIDA FAMILIAR: 120 €	RECIBES 100€ POR TU CUMPLEAÑOS

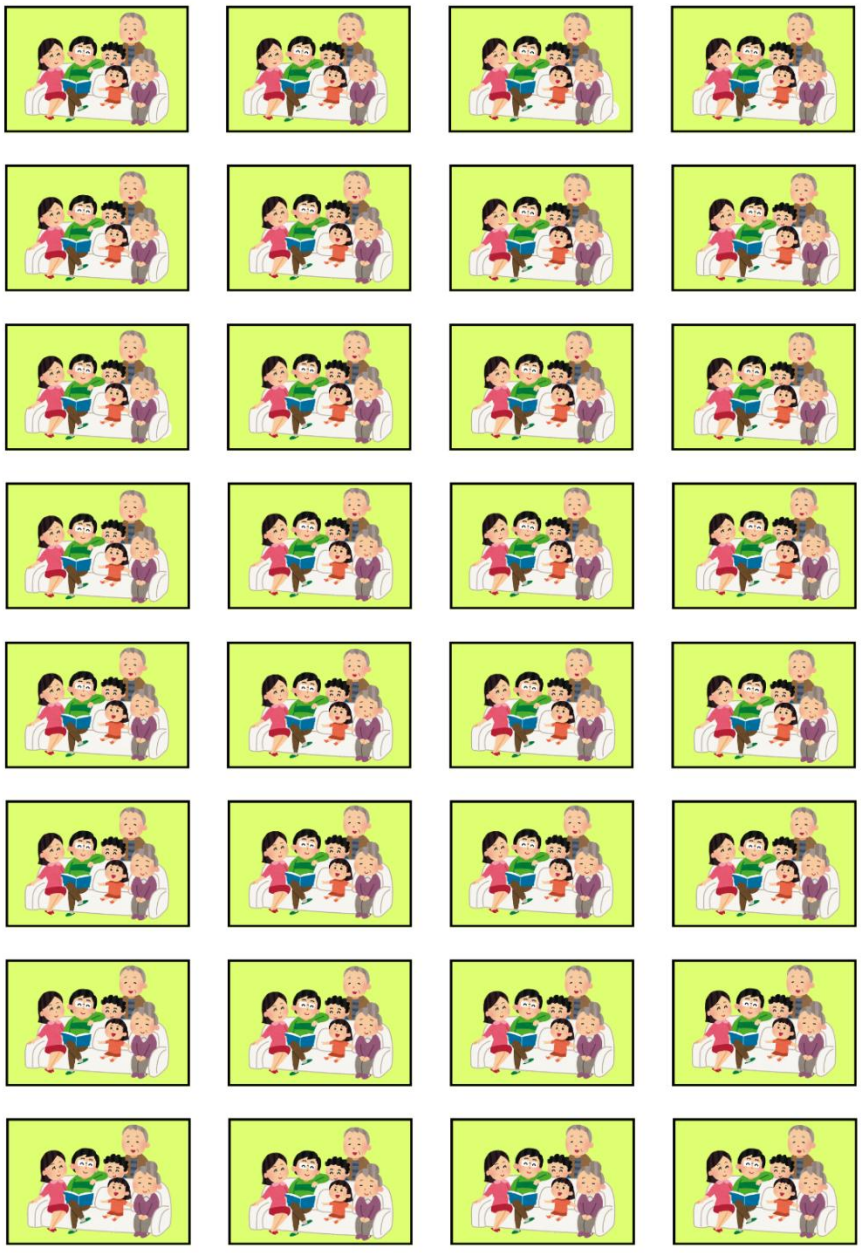
TARJETAS DE LA SUERTE



TARJETAS DE LA SUERTE

VE A LA CÁRCEL	VETE A LA CASILLA DE SALIDA, PERO SIN COBRAR 200 €	QUITA UNA CASILLA A UN COMPAÑER@	RECIBES 100 € DE LA BANCA
VETE A LA CASILLA QUE QUIERAS	NO VAS A LA CÁRCEL	UN TURNO SIN JUGAR	TIRA DOS VECES SEGUIDAS EN EL PRÓXIMO TURNO
VUELVE A LA CASILLA DE SALIDA Y COBRA LOS 200 €	COMODÍN (TE LIBRAS DE IR A LA CÁRCEL)	RECIBES 20 € DE TODOS TUS COMPAÑER@S	COGE OTRA CARTA DE LA SUERTE
DEBES 50 € A LA BANCA	COMODÍN (TE LIBRAS DE PAGAR A UN COMPAÑER@)	PIERDES EL TURNO	DEBES DAR UNA CASILLA A UN COMPAÑER@
INTERCAMBIA LAS CASILLAS CON UN COMPAÑER@	COMODÍN (TE LIBRAS DE IR A LA CÁRCEL O DE PAGAR A UN COMPAÑER@)	TIRA OTRA VEZ	CAMBIA LAS CASILLAS CON UN COMPAÑER@
TE LIBRAS DE PAGAR A UN COMPAÑER@ (ÚSALA CUANDO QUIERAS)	VETE A LA CASILLA QUE QUIERAS Y VUELVE A TIRAR	VETE A LA CASILLA QUE QUIERAS Y VUELVE A TIRAR	TE QUEDAS DOS TURNOS SIN TIRAR
RECIBE 200 € DE LA BANCA	AVANZA 5 CASILLAS	VE A LA CASILLA Y GANA LOS 100 €	DA 100 € A LA BANCA
RETROCEDE 5 CASILLAS	VE A LA CASILLA, PERO NO GANAS LOS 100 €	PUEDES MANDAR A UN COMPAÑERO A LA CÁRCEL	LA BANCA TE DEBE 50€

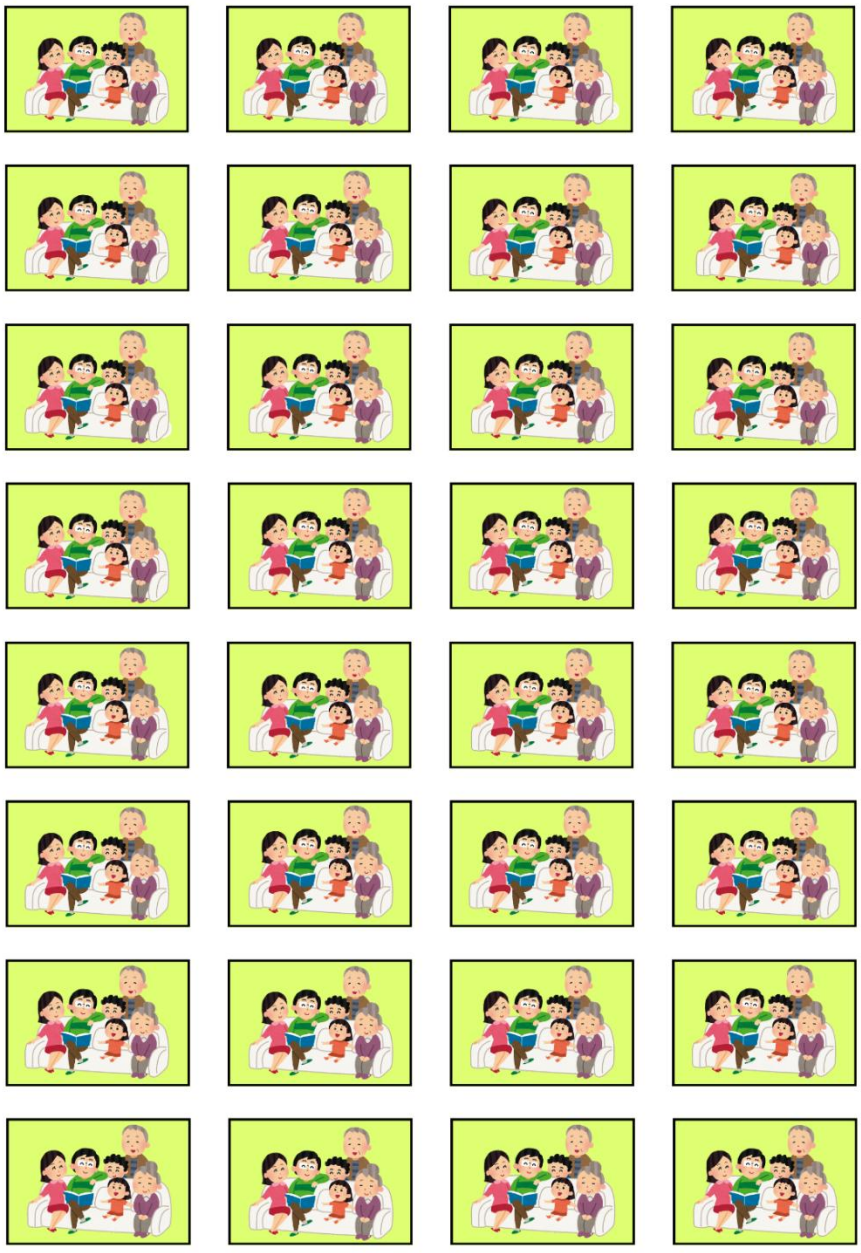
TARJETAS PARA CONSEGUIR LAS CASILLAS



TARJETAS PARA CONSEGUIR LAS CASILLAS

¿CUÁNTOS HERMANOS TIENES Y CÓMO SE LLAMAN?	¿CÓMO SE LLAMA TU MADRE?	¿CÓMO SE LLAMA TU PADRE?	¿DÓNDE VIVEN TUS ABUELOS Y ABUELAS?
¿CÓMO SE LLAMAN TUS ABUELOS? ¿Y TUS ABUELAS?	¿CUÁNTOS AÑOS TIENEN TUS TÍOS Y TÍAS?	¿TIENES PRIMOS O PRIMAS?	¿TIENES MASCOTAS EN TU FAMILIA?
¿CUÁNTOS AÑOS TIENE TU HERMANA?	¿TIENES UNA FAMILIA GRANDE O PEQUEÑA?	¿CUÁNDO ES EL CUMPLEAÑOS DE TU PADRE?	¿QUIÉN ES LA PERSONA MÁS MAYOR DE TU FAMILIA?
ESCRIBE 3 FRASES SOBRE TU FAMILIA	ESCRIBE CÓMO ES TU MADRE (SU NOMBRE, EDAD Y SU COLOR DE PELO)	¿CUÁNTAS PERSONAS HAY EN TU FAMILIA?	ESCRIBE CON QUIÉN VIVES
DESCRIBE A TU HERMANO O HERMANA	ESCRIBE QUÉ HACES CON TU FAMILIA EL DOMINGO	ESCRIBE DONDE VIVE TU FAMILIA	 DESCRIBE LA IMAGEN
 ESCRIBE QUÉ VES EN LA IMAGEN	¿QUÉ PERSONAS HAY? 	ESCRIBE QUÉ TE GUSTA HACER DESPUÉS DE CLASE	ESCRIBE CÓMO SE LLAMAN TRES PERSONAS DE TU FAMILIA
CUÉNTAME QUÉ HICISTE AYER CON TU FAMILIA	CUÉNTAME CON QUIÉN JUEGAS AL FÚTBOL	CUÉNTAME CÓMO ES TU MADRE	CUÉNTAME CÓMO ES TU PADRE
CUÉNTAME QUÉ HICISTE EL LUNES CON TU FAMILIA	CUÉNTAME EL ÚLTIMO VIAJE QUE HICISTE CON TU FAMILIA	CUÉNTAME A QUÉ JUEGAS CON TU HERMANA	CUÉNTAME QUIÉN TE ACOMPAÑA AL PARQUE

TARJETAS PARA CONSEGUIR LAS CASILLAS



TARJETAS PARA CONSEGUIR LAS CASILLAS

¿QUÉ ES LO QUE HACÉIS LOS DÍAS DE LLUVIA?	ESCRIBE EL NOMBRE DE LA ÚLTIMA PELÍCULA QUE VISTE CON TU FAMILIA	¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE GUSTA HACER CON TU FAMILIA?	¿QUIÉN ES EL MÁS DIVERTIDO DE TU FAMILIA?
DIBUJA A TU MADRE	DIBUJA A TU PADRE	DIBUJA A TU HERMANA	DIBUJA A TU ABUELA
DIBUJA A TU ABUELO	DIBUJA A TU FAMILIA (TODOS JUNTOS)	DIBUJA A UNA ABUELA CON EL PELO GRIS Y UN VESTIDO ROSA	DIBUJA A UNA MADRE CON UN PANTALÓN VERDE Y UNA BLUSA ROSA
DIBUJA A UN PADRE Y UN HIJO JUGANDO AL FÚTBOL	DIBÚJATE A TI Y A TU HERMANA O HERMANO	DIBUJA A TU PRIMO O PRIMA JUGANDO AL BALONCESTO	DIBUJA A UN NIÑO Y A SU MASCOTA
DIBUJA A UNA MADRE Y UNA HIJA HABLANDO	DIBUJA A TU ABUELA DURMIENDO	DIBUJA A UN PADRE Y A UN BEBÉ	DIBUJA A UN MADRE Y A UN BEBÉ
ESCRIBE QUÉ VES EN ESTA IMAGEN 	¿QUÉ PERSONAS HAY? 	DESCRIBE LA IMAGEN 	DESCRIBE LA IMAGEN 
¿QUIÉN ES LA MADRE? 	¿QUIÉN TIENE AL BEBÉ? 	¿CON QUIÉN ESTÁ EL ABUELO? 	¿CON QUIÉN ESTÁ EL ABUELA? 
¿QUÉ TE GUSTA HACER CON TU MADRE?	¿QUÉ TE GUSTA HACER CON TU PADRE?	¿QUÉ TE GUSTA HACER CON TU HERMANA?	¿QUÉ TE GUSTA HACER CON TU PRIMO?

DINERO



DINERO



DINERO



DINERO



DINERO



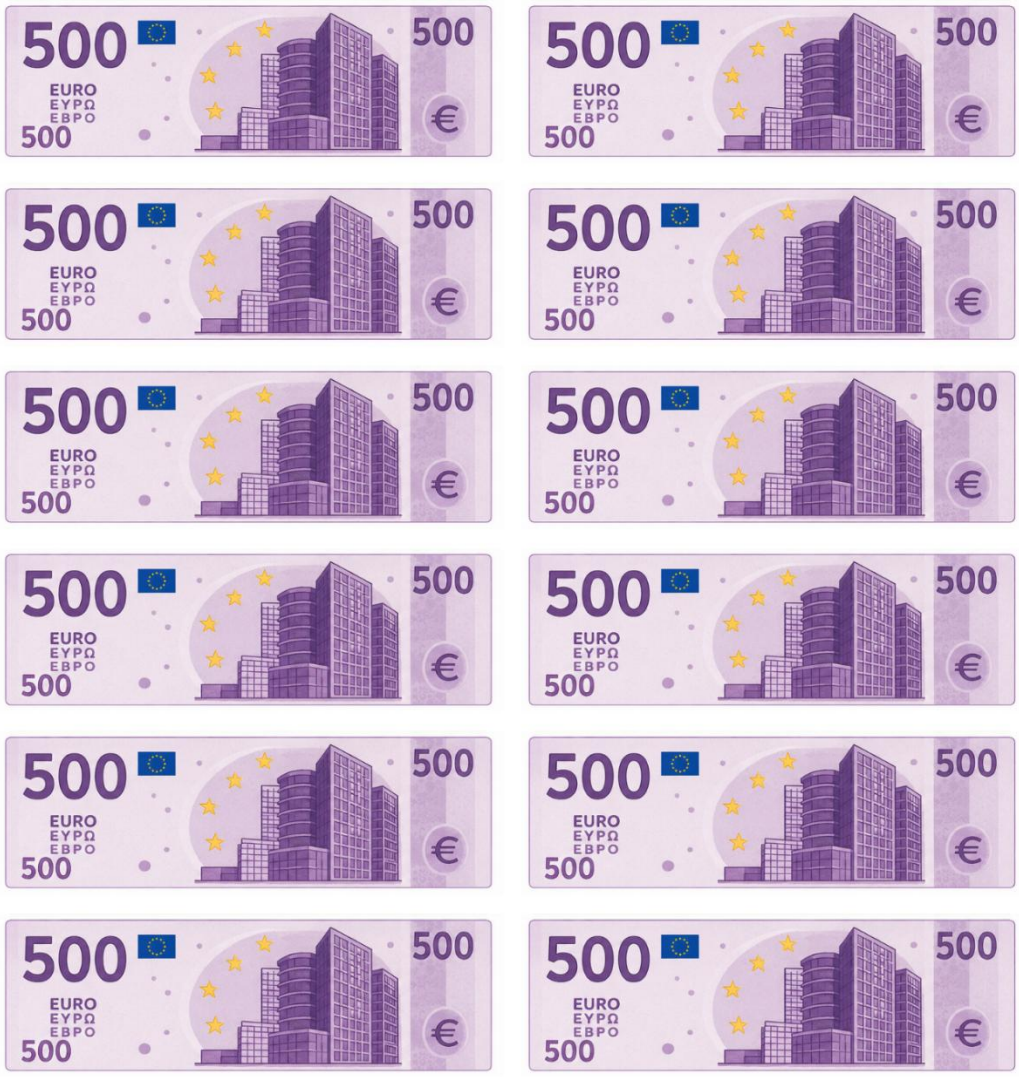
DINERO



DINERO



DINERO



MONOPOLY: FAMILIAS Y FORTUNAS

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA DOCENTE

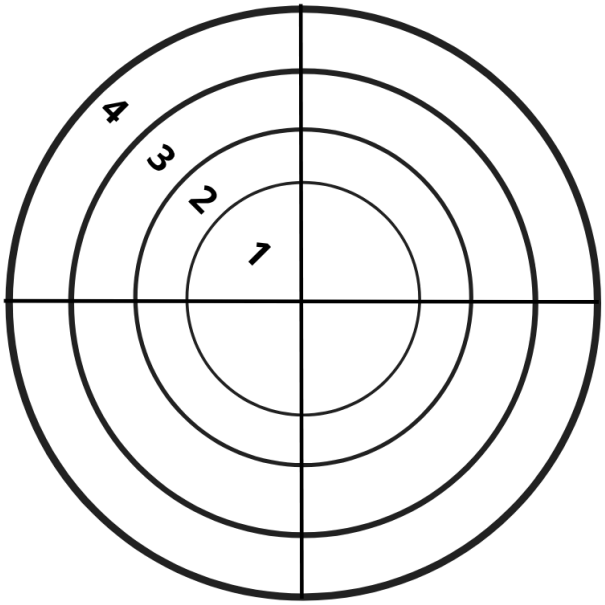
CRITERIOS	EXCELENTE (4)	BIEN (3)	CORRECTO (2)	EN PROCESO DE MEJORA (1)
LÉXICO DE LA FAMILIA	Utiliza correctamente el vocabulario relacionado con la temática	Utiliza la mayoría del vocabulario trabajado	Reconoce y utiliza el vocabulario, pero con ayuda	Le cuesta reconocer el vocabulario aprendido, incluso con apoyo visual
COMPRENSIÓN ORAL	Comprende las instrucciones y preguntas del juego	Comprende la mayoría de las instrucciones y preguntas	Comprende las instrucciones y las preguntas, pero con apoyo	Necesita ayuda constante para seguir la dinámica
EXPRESIÓN ORAL	Se expresa con oraciones sencillas, pero de forma autónoma	Se expresa de forma comprensible, pero con alguna dificultad	Se expresa con apoyos	Tiene gran dificultad para expresarse oralmente
INTERACCIÓN ORAL	Se comunica con la docente de forma sencilla, pero correcta	Se comunica con la maestra, pero con pequeñas dificultades	Se comunica de forma limitada y con apoyos con la docente	Apenas interacciona con la docente durante el juego
EXPRESIÓN ESCRITA	Escribe palabras u oraciones sencillas correctamente	Escribe palabras u oraciones, pero con algún error	Necesita apoyo para escribir	No consigue escribir las respuestas de las preguntas
REPRESENTACIÓN	Representa las situaciones de forma autónoma	Representa adecuadamente con ayuda puntual	Necesita apoyo	Su representación no refleja el mensaje de la tarjeta
RESPETO DE NORMAS	Respeta el turno y las reglas del juego	Respeta las normas con algún recordatorio	Necesita recordatorios frecuentes	No respeta las normas del juego

MONOPOLY: FAMILIAS Y FORTUNAS

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO

Sé el vocabulario de la familia

Soy capaz de hablar sobre la familia



1: NECESITO MUCHA AYUDA
2: NECESITO UN POCO DE AYUDA
3: LO HAGO BIEN
4: LO HAGO MUY BIEN SOLO

Soy capaz de escribir sobre la familia

Sé representar dibujos sobre la familia

CITY AND GO: DESCUBRIENDO LA CIUDAD

OBJETIVOS:

- Ampliar el vocabulario relacionado con la ciudad, el horario y transporte, la vivienda y la ropa.
- Fomentar la expresión oral y escrita.
- Promover la comprensión oral.
- Desarrollar la interacción oral.

NORMAS DEL JUEGO

- Respetar el turno de participación.
- Escuchar atentamente a los compañeros.
- Realizar las pruebas asignadas según el color de la casilla.

MATERIALES Y RECURSOS

- Tablero del juego *Party and go: Girls*, dividido por colores (amarillo: vocabulario, verde: expresión escrita, morado: expresión oral y rosa: representación).
- Fichas de objetos necesarios (se encuentran dentro del propio juego).
- Fichas para el juego.
- Dado.
- Ficha de presentación.
- Tarjetas de cada destreza lingüística.

TEMPORALIZACIÓN

- En cada sesión se trabajará una temática. La sesión durará 50 minutos.

FICHA DE PRESENTACIÓN

NOMBRE:

EDAD:

NACÍ EN:

VIVO EN:

MI COLEGIO ES:

ME GUSTA:

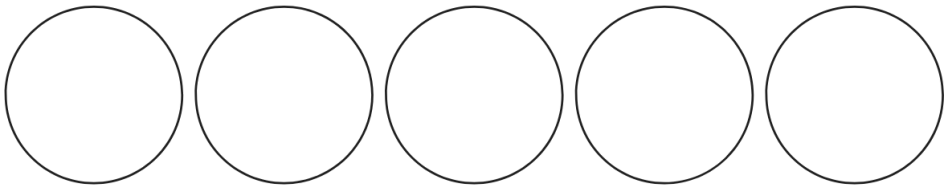
NO ME GUSTA:

COMIDA FAVORITA:

DEPORTE FAVORITO:

QUIERO VIAJAR A:

OBJETOS IMPORTANTES PARA EL VIAJE



TARJETAS SOBRE LA ROPA

NOMBRA TRES PRENDAS DE INVIERNO	NOMBRA TRES PRENDAS DE VERANO	NOMBRA 2 ACCESORIOS	 ¿QUÉ ES ESTO?
NOMBRA DOS PRENDAS QUE VAN EN LA CABEZA	NOMBRA TRES PRENDAS QUE LLEVAN BOTONES	NOMBRA DOS PRENDAS QUE USAS TODOS LOS DÍAS	 ¿QUÉ ES ESTO?
NOMBRA DOS PRENDAS QUE VAN EN LOS PIES	¿QUÉ ROPA ES? 	 ¿QUÉ ES ESTO?	 ¿QUÉ ES ESTO?
 ¿QUÉ ES ESTO?	 ¿QUÉ ES ESTO?	 ¿QUÉ ES ESTO?	¿QUÉ ES ESTO? 
ESCRIBE TRES PRENDAS QUE TE QUIERES COMPRAR	ESCRIBE DOS PRENDAS QUE LLEVAS TODOS LOS DÍAS	ESCRIBE DOS PRENDAS QUE LLEVAS CUANDO VAS DE EXCURSIÓN	ESCRIBE QUÉ ROPA LLEVAS CUANDO ESTÁS ENFERMO
ESCRIBE TRES PRENDAS PARA IR A LA PLAYA	ESCRIBE QUÉ ROPA LLEVASTE AYER	ESCRIBE QUÉ LLEVAS CUANDO HACES DEPORTE	ESCRIBE UNA LISTA DE ROPA PARA UN FIN DE SEMANA
ESCRIBE UNA ORACIÓN CON: "QUIERO COMPRAR"	¿QUÉ ROPA LLEVAN? 	ESCRIBE QUÉ ROPA LLEVAS EN CASA	ESCRIBE DOS PRENDAS QUE TE GUSTAN

TARJETAS SOBRE LA ROPA

¿QUÉ ROPA LLEVAN? 	ESCRIBE CINCO PRENDAS DE ROPA	ESCRIBE QUÉ ROPA NO TE GUSTA	¿QUÉ ROPA LLEVAN? 
¿QUÉ ROPA LLEVAS HOY?	¿QUÉ ROPA LLEVA TU MAESTRO HOY?	¿QUÉ ROPA LLEVAS CUANDO LLUEVE?	¿QUÉ ROPA LLEVAS PARA IR AL COLEGIO?
¿QUÉ ZAPATOS LLEVAS HOY?	¿QUÉ ROPA LLEVA TU COMPAÑERO?	¿QUÉ ROPA LLEVAS CUANDO HACE CALOR?	¿QUÉ ROPA LLEVA TU MADRE HOY?
¿QUÉ ROPA LLEVA TU PADRE HOY?	¿QUÉ COLORES LLEVAS EN LA ROPA?	¿QUÉ ROPA TE GUSTA LLEVAR?	¿TE GUSTA IR A COMPRAR ROPA?
¿QUÉ ROPA HAY EN TU ARMARIO?	¿TE PONES ALGUNA PRENDA ESPECIAL EN TU CUMPLEAÑOS?	¿QUÉ ROPA LLEVAS CUANDO VAS AL PARQUE?	¿QUÉ ROPA LLEVAS EN EDUCACIÓN FÍSICA?
DIBUJA UNA CAMISETA	DIBUJA UN PANTALÓN AZUL	DIBUJA UNOS CALCETINES	DIBUJA A UNA MADRE CON UN PARAGUAS
DIBUJA UN VESTIDO	DIBUJA UN PIJAMA	DIBUJA UN ABRIGO ROJO	DIBUJA UNOS GUANTES NEGROS

TARJETAS SOBRE LA ROPA

DIBUJA UN JERSEY VERDE	DIBUJA A UNA ABUELA CON BOTAS	DIBUJA UN VESTIDO DE RAYAS	DBUJA UN GORRO ROJO
DIBUJA UNA FALDA	DIBUJA UNA NIÑA CON ROPA DE VERANO	DIBUJA UNOS ZAPATOS MARRONES	DIBUJATE A TI CON UN SOMBRERO

TARJETAS SOBRE LA VIVIENDA

¿QUÉ ES ESTO?



¿QUÉ ES ESTO?





¿QUÉ ES ESTO?



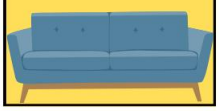


¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ ES ESTO?



¿QUÉ ES ESTO?





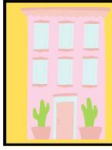
¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ ES ESTO?



¿QUÉ ES ESTO?





¿QUÉ ES ESTO?



¿QUÉ ES ESTO?





¿QUÉ ES ESTO?

¿QUÉ ES ESTO?



¿QUÉ ES ESTO?



DESCRIBE TU SALÓN

DESCRIBE TU COCINA

¿TE GUSTA VER LA TELEVISIÓN?

¿CUÁNTAS SILLAS HAY EN TU CASA?

¿EN QUÉ PARTE DE LA CASA ESTÁ?



DESCRIBE TU CASA IDEAL

¿TU HABITACIÓN TIENE ESCRITORIO?

¿EN QUÉ PARTE DE LA CASA ESTÁ?



ESCRIBE UNA ORACIÓN CON LA PALABRA HABITACIÓN

ESCRIBE DOS OBJETOS QUE HAYA EN LA COCINA

ESCRIBE DOS OBJETOS QUE HAYA EN EL BAÑO

ESCRIBE QUÉ TE GUSTA HACER EN EL SALÓN

TARJETAS SOBRE LA VIVIENDA

ESCRIBE UNA ORACIÓN CON LA PALABRA TELEVISIÓN	ESCRIBE UNA ORACIÓN CON LA PALABRA TELEVISIÓN	 ¿QUÉ VES EN LA IMAGEN?	 ¿QUÉ VES EN LA IMAGEN?
¿CÓMO ES TU HABITACIÓN?	¿TE GUSTAR COCINAR?	¿DÓNDE GUARDAS TUS JUGUETES?	¿TU COCINA ES PEQUEÑA?
¿TÚ SALÓN TIENE TELEVISIÓN?	¿VIVES EN UNA CASA O EN UN PISO?	¿QUÉ TE GUSTARÍA PONER EN TU HABITACIÓN?	¿QUÉ VES EN LA IMAGEN? 
¿TU HABITACIÓN ES GRANDE O PEQUEÑA?	¿DE QUÉ COLOR ES TU SALÓN?	 ¿QUÉ VES EN LA IMAGEN?	¿TU HABITACIÓN TIENE DOS CAMAS?
¿CUÁNTOS BAÑOS HAY EN TU CASA?	¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE GUSTA DE TU CASA?	¿QUÉ VES EN LA IMAGEN? 	 ¿QUÉ VES EN LA IMAGEN?
DIBUJA TU CASA	DIBUJA TU HABITACIÓN	DIBUJA TU SALÓN	DIBUJA UNA MESA CON CUATRO SILLAS
DIBUJA TU TELEVISIÓN	DIBUJA UNA LÁMPARA	DIBUJA UN SOFÁ AZUL Y BLANCO	DIBUJA A TU MADRE PADRE EN LA COCINA

TARJETAS SOBRE LA VIVIENDA

DIBÚJATE PEINANDO A TU HERMANA	DIBUJA A TU MADRE LAVÁNDOSE LOS DIENTES	DIBUJA UN ARMARIO	DIBUJA UNA BAÑERA CON AGUA
DIBUJA UNA MESA AMARILLA	DIBUJA TU CUADRO FAVORITO	DIBÚJATE A TI Y A TU MADRE EN EL SOFÁ VIENDO LA TELEVISIÓN	DIBUJA UNA SILLA MORADA

TARJETAS SOBRE LAS HORAS Y TRANSPORTES

NOMBRA 3 TRANSPORTES	NOMBRA UN TRANSPORTE QUE VAYA POR EL MAR	¿QUÉ ES ESTO? 	¿QUÉ HORA ES? 
NOMBRA UN TRANSPORTE CON 2 RUEDAS	¿QUÉ ES ESTO? 	¿QUÉ ES ESTO? 	NOMBRA UN TRANSPORTE CON 2 RUEDAS
¿QUÉ ES ESTO? 	¿QUÉ ES ESTO? 	¿QUÉ HORA ES? 	¿QUÉ HORA ES? 
¿QUÉ ES ESTO? 	¿QUÉ ES ESTO? 	¿QUÉ ES ESTO? 	¿QUÉ ES ESTO? 
ESCRIBE UNA ORACIÓN CON LA PALABRA AUTOBÚS	ESCRIBE A QUÉ HORA COMES ENTRE SEMANA	COMPLETA LA ORACIÓN: YO SALGO DE CASA A LAS...	COMPLETA LA ORACIÓN: LA CLASE EMPIEZA A LAS...
ESCRIBE A QUÉ HORA MERIENDAS	ESCRIBE A QUÉ HORA ES EL RECREO	ESCRIBE A QUÉ HORA DESAYUNAS	COMPLETA LA ORACIÓN: MI MADRE VA AL TRABAJO EN...
ESCRIBE UNA ORACIÓN CON LA PALABRA BICICLETA	ESCRIBE EN QUÉ TRANSPORTE LLEGASTE A ESPAÑA	ESCRIBE A QUÉ HORA CENAS	COMPLETA LA ORACIÓN: MI HERMANA SE DUERME A LAS...

TARJETAS SOBRE LAS HORAS Y TRANSPORTES

COMPLETA LA ORACIÓN: YO VOY A BRASIL EN....	ESCRIBE UNA ORACIÓN CON LA PALABRA TREN	 ¿DÓNDE CREES QUE ESTÁ?	 ¿DÓNDE CREES QUE ESTÁ?
¿QUÉ TRANSPORTES USAS A DIARIO?	¿CÓMO VIENES AL COLEGIO?	¿CUÁL ES TU TRANSPORTE FAVORITO?	¿A QUÉ HORA TE LEVANTAS EL FIN DE SEMANA?
¿QUÉ TRANSPORTES HAY EN TU CIUDAD?	¿QUÉ HICISTE AYER POR LA TARDE?	¿QUÉ HORA ES?	¿A QUÉ HORA VUELVES DEL COLEGIO?
¿QUÉ TRANSPORTE USA TU FAMILIA?	¿QUÉ TRANSPORTE TE GUSTA?	¿QUÉ TRANSPORTE NO TE GUSTA?	¿CUÁNTO TARDAS EN LLEGAR A CLASE?
¿TE GUSTA VIAJAR EN AVIÓN?	DESCRIBE LA IMAGEN 	DESCRIBE LA IMAGEN 	
DIBUJA UNA PARADA DE AUTOBÚS	DIBUJA DOS TRANSPORTES DIFERENTES	DIBUJA A TU PADRE EN UN COCHE	DIBUJA UNA MOTO AMARILLA
DIBUJA UN RELOJ QUE MARQUE LAS CINCO Y CUARTO	DIBUJA UN RELOJ QUE MARQUE LAS OCHO Y MEDIA	DIBÚJATE A TI COMIENDO UN SÁNDWICH EN UN TREN	DIBUJA UN AVIÓN EN EL CIELO

TARJETAS SOBRE LAS HORAS Y TRANSPORTES

DIBUJA UN SEMÁFORO EN VERDE	DIBUJA UNA CALLE CON UN COCHE Y UNA BICICLETA	DIBUJA UN RELOJ QUE MARQUE LAS DOCE EN PUNTO	DIBUJA UN AUTOBÚS CON CINCO VENTANAS
DIBUJA TU TRANSPORTE FAVORITO	DIBUJA A TU HERMANA CON UN PANTALÓN NEGRO EN UNA BICICLETA	DIBUJA UN TREN ROJO Y NEGRO	DIBUJA UN RELOJ QUE MARQUE LA SALIDA DEL COLEGIO

TARJETAS SOBRE LA CIUDAD

¿DÓNDE TRABAJAN LOS MÉDICOS?	 ¿QUÉ ES ESTO?	¿DÓNDE JUEGAN LOS NIÑOS?	¿DÓNDE COMPRAS MEDICAMENTOS?
¿CÓMO SE LLAMA TU COLEGIO?	 ¿QUÉ ES ESTO?	 ¿QUÉ ES ESTO?	¿DÓNDE COMPRAS EL PAN?
¿DÓNDE VES PELÍCULAS?	 ¿DÓNDE ESTÁ?	 ¿QUÉ ES ESTO?	 ¿QUÉ ES ESTO?
 ¿QUÉ ES ESTO?	 ¿QUÉ ES ESTO?	BANK  ¿QUÉ ES ESTO?	 ¿QUÉ ES ESTO?
¿VIVES EN EL CENTRO DE LA CIUDAD?	 ¿QUÉ VES EN LA IMAGEN?	 ¿QUÉ VES EN LA IMAGEN?	PIZZA  ¿QUÉ VES EN LA IMAGEN?
ESCRIBE EL NOMBRE DE TU CIUDAD	DESCRIBE TU CIUDAD CON 3 PALARAS	¿QUÉ TRANSPORTES HAY EN TU CIUDAD?	¿CÓMO ERA TU ANTIGUA CIUDAD?
ESCRIBE SI TE GUSTA TU CIUDAD Y POR QUÉ	ESCRIBE DÓNDE COMPRAS COMIDA	ESCRIBE DÓNDE COMPRAS COMIDA	¿CUÁL ES TU PARQUE FAVORITO?

TARJETAS SOBRE LA CIUDAD

ESCRIBE QUÉ HAY EN TU CIUDAD	ESCRIBE DÓNDE COMPRAS LA FRUTA	ESCRIBE DÓNDE COMPRAS LA FRUTA	¿CUÁL ES TU RESTAURANTE FAVORITO?
¿QUÉ TIENDAS HAY EN TU CALLE?	¿CÓMO ES TU PARQUE FAVORITO?	¿HAY HOSPITAL EN TU CIUDAD?	¿CÓMO ES TU CIUDAD?
¿QUÉ HACES EN EL PARQUE?	¿TU CIUDAD ES TRANQUILA O RUIDOSA?	¿QUÉ CAMBIARÍAS DE TU CIUDAD?	¿VAS AL PARQUE LOS FINES DE SEMANA?
¿QUÉ HACES LOS FINES DE SEMANA EN TU CIUDAD?	¿DÓNDE ESTÁ TU COLEGIO Y CÓMO ES?	¿POR DÓNDE DAS PASEOS EN TU CIUDAD?	¿VIVES CERCA DE ALGUNA PLAZA?
¿QUÉ HAY EN EL CENTRO DE TU CIUDAD?	¿EN QUÉ SE DIFERENCÍAN TU ANTIGUA CIUDAD Y ESTA?	¿QUÉ TE GUSTA HACER EN TU CIUDAD?	¿VAS A ALGÚN SITIO EL FIN DE SEMANA?
DIBUJA UN HOSPITAL	DIBUJA UNA PANADERÍA	DIBUJA UNA PLAZA CON UNA FUENTE	DIBUJA UN RESTAURANTE
DIBUJA UNA FRUTERÍA	DIBUJA UNA TIENDA DE ROPA	DIBÚJATE A TI EN UN PARQUE CON TU PRIMO	DIBUJA TU LUGAR FAVORITO DE TU CIUDAD

TARJETAS SOBRE LA CIUDAD

DIBUJA UN SUPERMERCADO	DIBUJA UN PASO DE PEATONES	DIBUJA UNA HELADERÍA	DIBUJA UN ESTADIO DE FÚTBOL
DIBUJA UNA IGLESIA	DIBUJA UN EDIFICIO DE CINCO PLANTAS DE COLOR ROJO	DIBUJA UN PUENTE Y DEBAJO UN RÍO	DIBUJA UNA LIBRERÍA

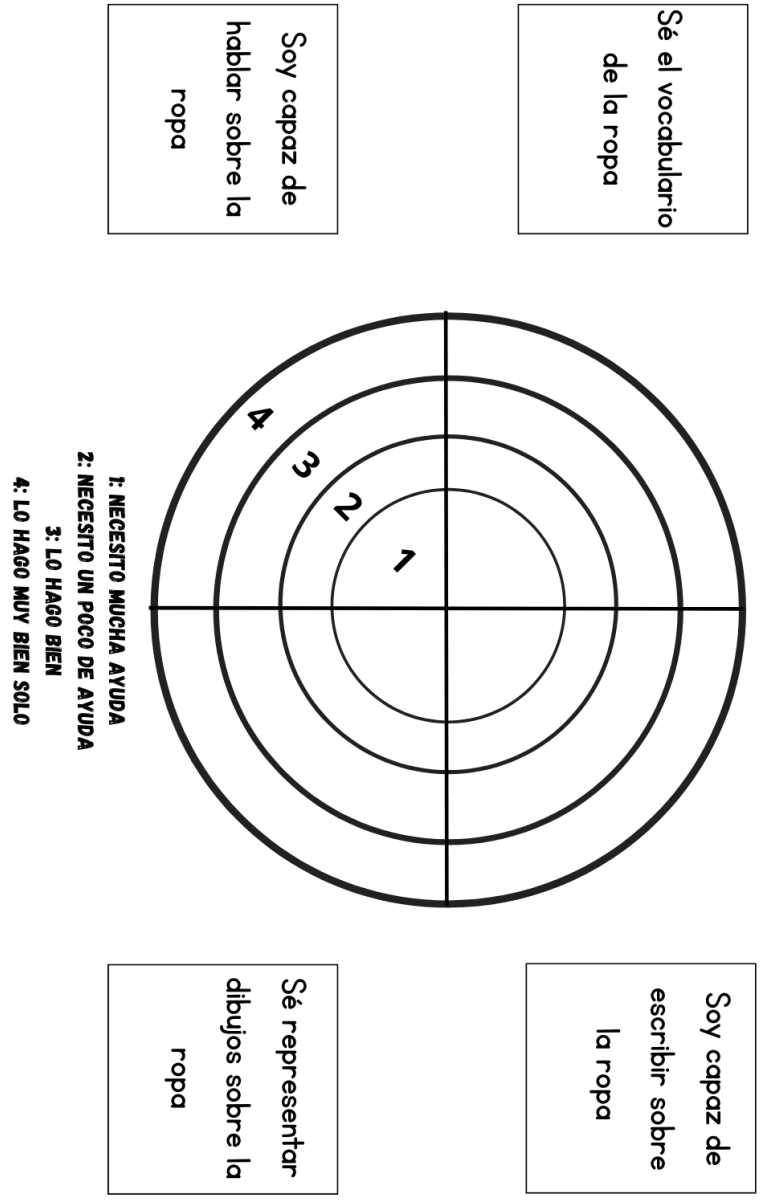
CITY AND GO: DESCUBRIENDO LA CIUDAD

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA DOCENTE

CRITERIOS	EXCELENTE (4)	BIEN (3)	CORRECTO (2)	EN PROCESO DE MEJORA (1)
VOCABULARIO RELACIONADO CON (ROPA, VIVIENDA, HORARIO Y TRANSPORTES Y CIUDAD)	Utiliza correctamente el vocabulario relacionado con la temática	Utiliza la mayoría del vocabulario trabajado	Reconoce y utiliza el vocabulario, pero con ayuda	Le cuesta reconocer el vocabulario aprendido, incluso con apoyo visual
COMPRENSIÓN ORAL	Comprende las instrucciones y preguntas del juego	Comprende la mayoría de las instrucciones y preguntas	Comprende las instrucciones y las preguntas, pero con apoyo	Necesita ayuda constante para seguir la dinámica
EXPRESIÓN ORAL	Se expresa con oraciones sencillas, pero de forma autónoma	Se expresa de forma comprensible, pero con alguna dificultad	Se expresa con apoyos	Tiene gran dificultad para expresarse oralmente
INTERACCIÓN ORAL	Se comunica con la docente de forma sencilla, pero correcta	Se comunica con la maestra, pero con pequeñas dificultades	Se comunica de forma limitada y con apoyos con la docente	Apena interacciona con la docente durante el juego
EXPRESIÓN ESCRITA	Escribe palabras u oraciones sencillas correctamente	Escribe palabras u oraciones, pero con algún error	Necesita apoyo para escribir	No consigue escribir las respuestas de las preguntas
REPRESENTACIÓN	Representa las situaciones de forma autónoma	Representa adecuadamente con ayuda puntual	Necesita apoyo	Su representación no refleja el mensaje de la tarjeta
RESPETO DE NORMAS	Respeta el turno y las reglas del juego	Respeta las normas con algún recordatorio	Necesita recordatorios frecuentes	No respeta las normas del juego

CITY AND GO: DESCUBRIENDO LA CIUDAD

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO PARA LA PRIMERA SESIÓN



CITY AND GO: DESCUBRIENDO LA CIUDAD

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA DOCENTE

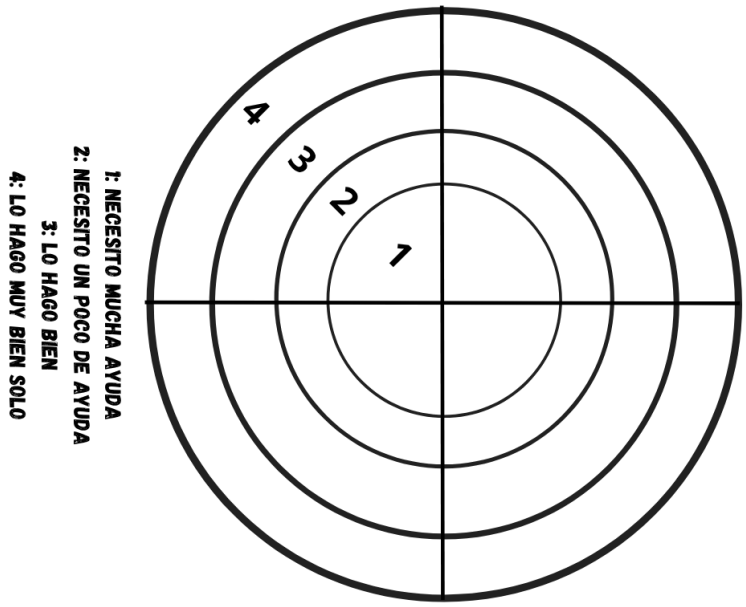
CRITERIOS	EXCELENTE (4)	BIEN (3)	CORRECTO (2)	EN PROCESO DE MEJORA (1)
VOCABULARIO RELACIONADO CON (ROPA, VIVIENDA, HORARIO Y TRANSPORTES Y CIUDAD)	Utiliza correctamente el vocabulario relacionado con la temática	Utiliza la mayoría del vocabulario trabajado	Reconoce y utiliza el vocabulario, pero con ayuda	Le cuesta reconocer el vocabulario aprendido, incluso con apoyo visual
COMPRENSIÓN ORAL	Comprende las instrucciones y preguntas del juego	Comprende la mayoría de las instrucciones y preguntas	Comprende las instrucciones y las preguntas, pero con apoyo	Necesita ayuda constante para seguir la dinámica
EXPRESIÓN ORAL	Se expresa con oraciones sencillas, pero de forma autónoma	Se expresa de forma comprensible, pero con alguna dificultad	Se expresa con apoyos	Tiene gran dificultad para expresarse oralmente
INTERACCIÓN ORAL	Se comunica con la docente de forma sencilla, pero correcta	Se comunica con la maestra, pero con pequeñas dificultades	Se comunica de forma limitada y con apoyos con la docente	Apena interacciona con la docente durante el juego
EXPRESIÓN ESCRITA	Escribe palabras u oraciones sencillas correctamente	Escribe palabras u oraciones, pero con algún error	Necesita apoyo para escribir	No consigue escribir las respuestas de las preguntas
REPRESENTACIÓN	Representa las situaciones de forma autónoma	Representa adecuadamente con ayuda puntual	Necesita apoyo	Su representación no refleja el mensaje de la tarjeta
RESPETO DE NORMAS	Respeta el turno y las reglas del juego	Respeta las normas con algún recordatorio	Necesita recordatorios frecuentes	No respeta las normas del juego

CITY AND GO: DESCUBRIENDO LA CIUDAD

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO PARA LA PRIMERA SESIÓN

Sé el vocabulario de la ropa

Soy capaz de hablar sobre la ropa



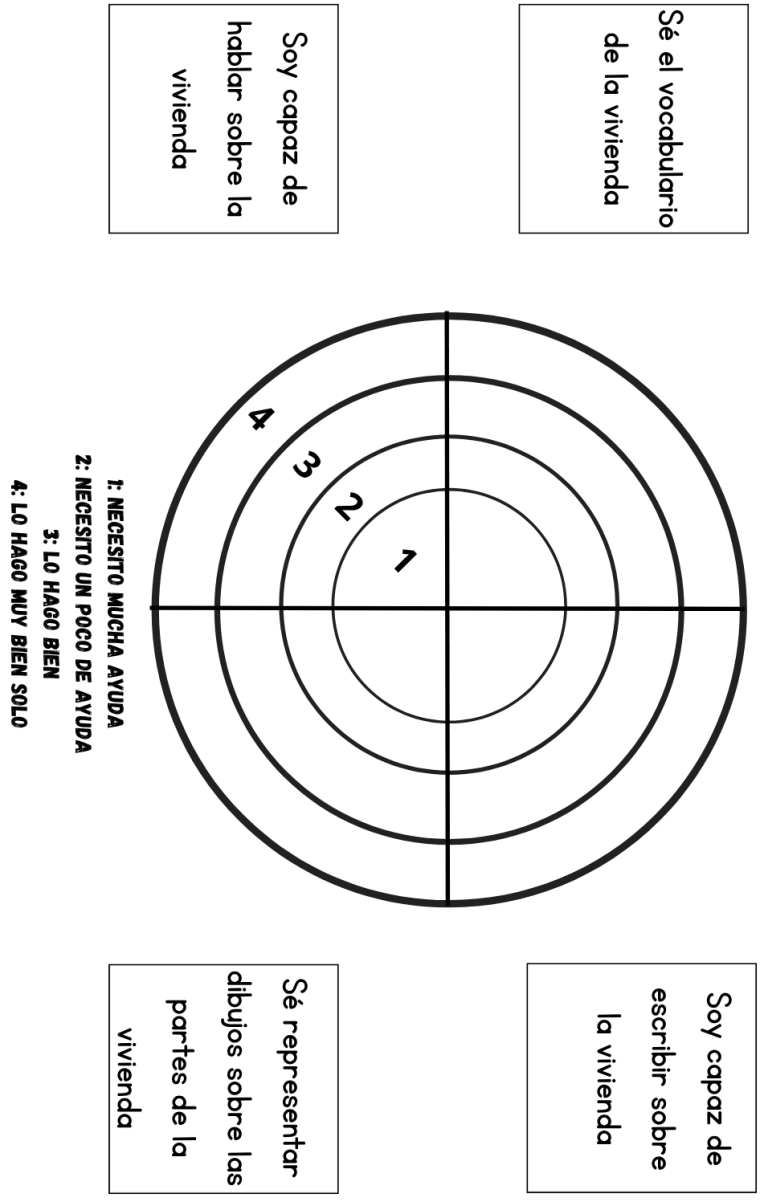
1: NECESITO MUCHA AYUDA
2: NECESITO UN POCO DE AYUDA
3: LO HAGO BIEN
4: LO HAGO MUY BIEN SOLO

Soy capaz de escribir sobre la ropa

Sé representar dibujos sobre la ropa

CITY AND GO: DESCUBRIENDO LA CIUDAD

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO PARA LA SEGUNDA SESIÓN

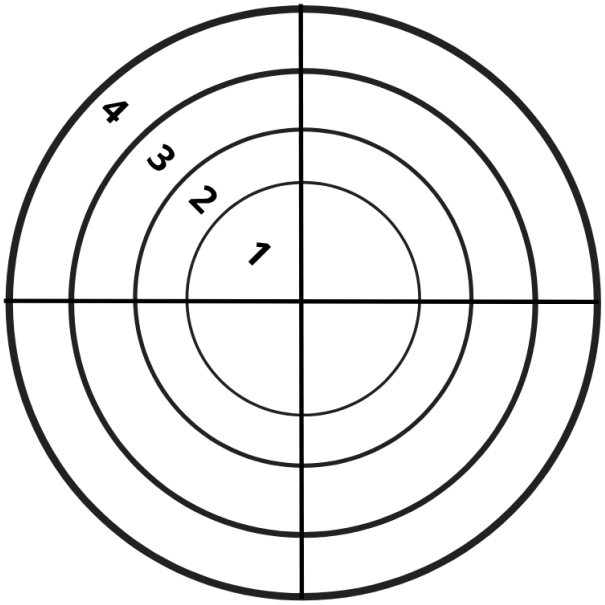


CITY AND GO: DESCUBRIENDO LA CIUDAD

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO PARA LA TERCERA SESIÓN

Sé el vocabulario de las horas y los transportes

Soy capaz de hablar sobre las horas y los transportes



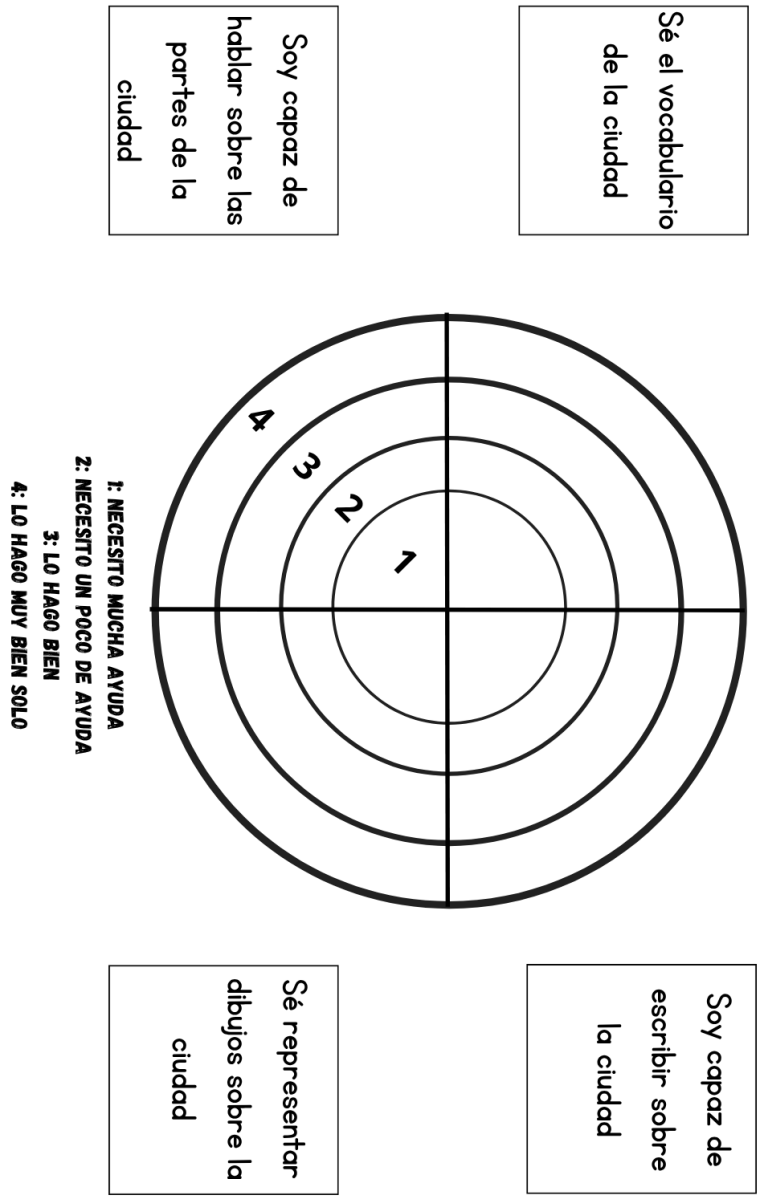
1: NECESITO MUCHA AYUDA
2: NECESITO UN POCO DE AYUDA
3: LO HAGO BIEN
4: LO HAGO MUY BIEN SOLO

Soy capaz de escribir sobre las horas y los transportes

Sé representar dibujos sobre las horas y los transportes

CITY AND GO: DESCUBRIENDO LA CIUDAD

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO PARA LA CUARTA SESIÓN



UNIVERSIDAD DE BURGOS | Facultad de Educación

ANEXO VI

SOSTENIBILIZACIÓN CURRICULAR

GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Titulación: Grado en Maestro de Educación Primaria
Apellidos y nombre alumno/a: Busto Sabando, Natalia
Título del trabajo: El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como enfoque para la enseñanza de español como lengua extranjera (nivel A1) en el alumnado de incorporación tardía al sistema educativo español.
Apellidos y nombre tutor/a: Abella García, Víctor

Reflexión sobre los aspectos de la sostenibilidad que se abordan en el trabajo El texto tendrá una extensión comprendida entre 600 y 800 palabras
La temática del presente Trabajo de Fin de Grado está especialmente vinculada con el Objetivo de Desarrollo Sostenible número 4 de la Agenda 2030 de las Naciones Unidas: *Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.* Este propósito se centra en la necesidad de garantizar que todo el alumnado, independientemente de su origen, religión, etnia o situación social, pueda acceder y disfrutar de una educación de calidad que promueva su crecimiento académico, personal y social. Una vez realizada la revisión teórica, se observa que el alumnado de incorporación tardía al sistema educativo suele presentar dificultades lingüísticas, sociales y culturales que condicionan su integración escolar. Uno de los principales inconvenientes es el desconocimiento del idioma, ya que muchos estudiantes llegan a las aulas sin conocimientos previos del español. Esta realidad repercute negativamente tanto en su desarrollo académico como en sus relaciones sociales, provocando sentimientos de inseguridad, desmotivación o aislamiento dentro del entorno escolar. Por este motivo, este trabajo busca promover una educación inclusiva en la que todos los estudiantes se desenvuelvan en un entorno acogedor que favorezca la adquisición del idioma. Respecto a las metas propuestas dentro del ODS 4, este Trabajo de Fin de Grado guarda una estrecha relación con la meta 4.1, cuyo propósito es garantizar una educación equitativa y de calidad en la etapa

de Primaria, obteniendo resultados efectivos. Para ello, es esencial que este grupo de estudiantes adquieran destrezas lingüísticas básicas, porque el dominio de la lengua vehicular constituye un factor fundamental para acceder al resto de contenidos curriculares y participar en el aula. Para motivar este proceso, la propuesta didáctica apuesta por metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), un enfoque que permite crear un entorno lúdico que incentive el interés del alumnado hacia el aprendizaje del español como lengua extranjera.

Igualmente, la propuesta se relaciona directamente con la meta 4.5. Este aspecto se centra en asegurar la igualdad de oportunidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, independientemente de las características sociales, económicas o culturales del estudiante. Como se ha indicado previamente, este proyecto se orienta a la enseñanza de español al alumnado de incorporación tardía al sistema educativo español. El aprendizaje del español desde un nivel A1 resulta imprescindible para favorecer la igualdad de oportunidades dentro del ámbito escolar. Partir de la adquisición de competencias lingüísticas básicas facilita la comunicación con los docentes y el resto del alumnado. De esta manera, comenzar desde este punto supone ofrecer a estos estudiantes las herramientas necesarias para integrarse progresivamente en el entorno escolar y acceder en igualdad de condiciones al aprendizaje del resto de asignaturas. En este sentido, esta metodología lúdica facilita dicho proceso al presentar los contenidos lingüísticos de forma accesible y adaptada a sus necesidades y ritmos de aprendizaje.

Paralelamente, este trabajo también se vincula con la meta 4.7, porque a través de esta propuesta se fomenta la adquisición de valores relacionados con la diversidad cultural y el respeto. En la actualidad, se ha incrementado la movilidad migratoria en España. Este fenómeno ha dado lugar a una sociedad cada vez más diversa y multicultural dentro del territorio y, en consecuencia, en los centros escolares. Esta realidad trae consigo la incorporación del alumnado procedente de diferentes países y contextos culturales al sistema educativo español. Por ello, resulta fundamental inculcar a los estudiantes el respeto, la tolerancia y la valoración de las diferentes culturas y formas de vida presentes en el aula. En este contexto, el ABJ favorece la interacción y la cooperación entre iguales mediante actividades dinámicas y participativas que incentivan una convivencia positiva. A través de experiencias lúdicas, los estudiantes también desarrollarán habilidades sociales y emocionales como la empatía y la colaboración.

En conclusión, este trabajo se relaciona directamente con el Objetivo de Desarrollo Sostenible número 4, porque apuesta por una educación inclusiva, equitativa y de calidad para este alumnado. A través de esta propuesta, se destaca la necesidad de asegurar oportunidades equitativas de acceso al aprendizaje desde las etapas iniciales, especialmente mediante la enseñanza del español como lengua extranjera.

Como futura maestra, este fenómeno migratorio supone un desafío educativo para el profesorado, porque implica responder a la diversidad del aula con metodologías inclusivas y flexibles que atiendan las necesidades específicas de cada estudiante.