

ACTION GAMES

Gran parte del aprendizaje tiene lugar a través del juego. Los juegos infantiles pretenden ayudar a los niños a prepararse para el mundo real, dándoles oportunidades de encontrarse en situaciones nuevas.

En este momento están en un período en el que juegan solos y no les gusta cooperar con el grupo. Esto desaparecerá gradualmente conforme su deseo de socialización sea mayor. Pueden formar parte de juegos organizados aunque no son buenos perdedores.

Razones para usar el juego como forma de aprendizaje:

1. Jugar es una forma natural de aprender en los niños de estas edades
2. El lenguaje utilizado es repetitivo y/o usa estructuras básicas
3. A través del juego aprenden a aceptar reglas y a cooperar en algo comunitario
4. Los juegos ayudan a mejorar la coordinación física , a desarrollar la creatividad y destrezas sociales.
5. El juego crea una atmósfera favorable para el aprendizaje

Criterios para elegirlos:

1. Deben ser relevantes en cuanto al uso que del idioma se hace
2. Deben ser simples de explicar y de jugar
3. Cualquiera puede participar en ellos. No deben ser necesarias grandes habilidades
4. Debe ser divertido
5. Debemos evitar juegos competitivos
6. No tienen que ser especialmente ruidosos
7. La señal de **stop** tiene que estar claramente definida (pandero, palmada...)

Cómo enseñarlos:

1. Debemos jugar con uno o dos niños a modo de demostración
2. Hacer varios ensayos antes de jugar
3. Como los niños son muy competitivos dejar que haya varios ganadores
4. Si algún niño se cayera en el desarrollo del juego concederles minutos de atención y dejarles que se incorporen de nuevo cuando ellos quieran
5. En el caso de que realmente se hagan daño intentar quitarle importancia y arrancarle alguna sonrisa. Hay que evitar generar ansiedad
6. Debemos establecer una señal para parar el juego
7. Tenemos que tener claras las reglas del juego
8. Determinar los límites espaciales donde transcurre el juego

Quién se la liga? (en el caso de que haya un personaje inicial)

A través de la rima **One potato...** o de **How- many-people-are-at- the-sta-tion** (el niño al que le toca dice un número y a partir de él se cuenta para elegir)

<u>GAMES</u>

- **Mime the word**
- **Memory**
- **Yes and no chairs** (en dos filas delante de dos sillas se van enseñando dibujos acompañados de una frase)
- **Kim's game** : se ocultan flashcards y se tienen que decir los cambios
- **The wheel** que va ocultando el vocabulario que se quiere practicar
- **The magic bag** : se puede jugar con música

- **Word chain:** repetir una estructura e ir añadiendo elementos

I like pizza
I like pizza and apples
I like pizza, apples and ice cream

Es muy útil con colores, partes del cuerpo, ropas, animales,..

I've got a mouth
I've got a mouth and two eyes
...

- **The crocodile:** los niños tienen que cambiar de orilla con el cocodrilo por medio (versión de “somos los piratas de los mares...”) Cuando alguien se equivoca se convierte en cocodrilo
- **There are three in your group:** los niños tienen que ir formando grupos de tantos niños como el profesor dice
- **Whose hand/ shoe/ nose... is it?** . Los niños se esconden detrás de una sábana y el resto del grupo tiene que averiguar de quiénes son las partes del cuerpo, las prendas, los objetos... que se enseñan
- **Touch something** :los niños se tienen que desplazar hasta donde están las flashcards con los objetos que se están requiriendo. Los dibujos nunca deben ser de una mancha de color, se puede usar con un dibujo para que al nombrarlo se acostumbre a decir el adjetivo delante
- **The number game:** los niños van aumentando una serie numérica y si fallan , el resto de la clase dice : **”You are out”**

- Hot potato: los niños deben decir una palabra perteneciente al mismo campo semántico (colours, numbers, animals...)
- Hotter, colder, burning and freezing
- Hunt the slipper
Tell me, tell me, tell me true
Which of you has got my shoe?
- Ring a ring o roses
A pocket full of posies
Atishoo; atishoo;
We all fall down
- Happy families. En grupos de cuatro intentar conseguir grupos de palabras del mismo campo semántico
Have you got...?
- Simon says
- Pass the ball
- Foot prints
- Chinese whispers
- Earthquake: los niños cambian de posición cuando se repite una parte del vocabulario que se quiere trabajar. Siempre hay uno que se la liga
- What time is it, Mr Wolf? It's one o'clock
- Tic, tac toe: Las tres en raya

- Board race. En dos grupos , deben correr hacia la palabra mencionada (en la pizarra habrá flashcards)

- Duck ,duck, goose

- Hot hands
Manos diferentes con grupos temáticos de vocabulario. En tres grupos. Se van borrando dedos

- Bingo

- Cops and robbers. Con flashcards en el suelo el ladrón nominado tiene que robar una de ellas y el policía perseguirle antes de que vuelva a su casa

- Lip Reading

- Connect four
What colour is a banana?/How many eyes...

Existen numerosos juegos para desarrollar en el aula. Es conveniente elaborar una recopilación de los más frecuentes y útiles en la clase de Inglés para poder ir alternándolos y no ser repetitivos. Se puede incluso confeccionar un libro.