

UNIVERSIDAD DE ALMERÍA



FACULTAD DE EDUCACIÓN

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO DE FIN DE GRADO

LA GAMIFICACIÓN COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN EDUCACIÓN PRIMARIA: LA PRÁCTICA DE LA DESTREZA ORAL (SPEAKING)

GAMIFICATION AS AN ENGLISH TEACHING METHOD IN PRIMARY SCHOOL: THE PRACTICE OF ORAL SKILL (SPEAKING)

JUNIO 2020

ALUMNO: Francisco Gabriel Borrego Milán

TUTORA: María Elisa Prieto

COTUTORA: Madalina Armie

RESUMEN

El presente trabajo de fin de grado se centra en la aplicación de la gamificación en el aula de primaria y de su función motivadora. En la primera parte del mismo se define el término de “gamificación” y se presentan las numerosas aplicaciones de esta metodología innovadora para la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera. En la segunda parte de esta investigación y en base a los aspectos teóricos analizados previamente, se ha creado una propuesta de intervención en la que se propone la aplicación de un sistema gamificado para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en la etapa de Educación Primaria.

Palabras clave: Educación Primaria, Gamificación, Innovación, Lengua extranjera, Motivación.

ABSTRACT

The present dissertation focuses on the application of gamification in Primary Education and its motivating role. In the first part of this investigation the concept of gamification is defined, while focusing on the numerous applications of this innovative methodology of gamification for the teaching and learning of English as a foreign language. Based on these theoretical premises, the second part of this research presents an intervention proposal created for the teaching of English as a foreign language in Primary Education.

Key words: Foreign language, Gamification, Innovation, Motivation, Primary Education.

ÍNDICE

RESUMEN	2
1. INTRODUCCIÓN	5
2. JUSTIFICACIÓN	7
3. OBJETIVOS	8
4. MARCO TEÓRICO	9
4.1. ¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?	9
4.2. BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA	11
4.3. CLAVES, METAS Y TÉCNICAS DE LA GAMIFICACIÓN	13
4.4. LA MOTIVACIÓN	14
4.5. DINÁMICAS Y MECÁNICAS DEL JUEGO	16
4.6. TIPOS DE JUGADORES	17
5. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA	19
5.1. EL CENTRO	19
5.2. LAS FAMILIAS	19
5.3. PROFESORADO Y PERSONAL	20
5.4. ALUMNADO DEL CENTRO	20
5.4.1. ALUMNADO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	21
6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	22
6.1. MARCO LEGAL	22
6.2. PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA	23
6.3. SESIONES	27
7. EVALUACIÓN Y RÚBRICA	33
8. CONCLUSIONES	37
9. BIBLIOGRAFÍA	39
ANEXO 1	43
ANEXO 2.....	44

ANEXO 3..... 45
ANEXO 4..... 46
ANEXO 5..... 47

1. INTRODUCCIÓN

El juego representa un papel fundamental en el desarrollo durante la niñez, ya que las actividades lúdicas pueden estimular los sentidos y fomentar la concentración, dos aspectos clave en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este trabajo de fin de grado se desarrollará una propuesta didáctica alternativa a la manera tradicional de la enseñanza del inglés para alumnos de Educación Primaria.

Actualmente, considerando los cambios producidos en las aulas de todo el mundo, los métodos convencionales de enseñanza de inglés pueden llegar a ser aburridos e incluso monótonos para el alumnado porque no se adaptan a la realidad en la que los estudiantes se encuentran fuera de los centros educativos. Esto, hace que la motivación y las ganas por aprender esta nueva lengua sean mínimas y esto puede repercutir de forma negativa dificultando su aprendizaje en el futuro. La globalización y la gran expansión de las nuevas tecnologías debe verse como un aliado en la educación que nos permita desarrollar las competencias necesarias para cambiar las tendencias metodológicas en las aulas.

Bien es cierto que cada vez más, en un mundo sin fronteras, el conocimiento de una segunda lengua está resultando casi primordial para relacionarnos con personas de distintas lenguas, viajar, leer noticias y como no, poder trabajar en diferentes contextos, ya que la mayoría de las personas eligen el inglés como segunda lengua, siendo este uno de los idiomas más hablados y el idioma de comunicación preferido.

En la actualidad, aunque ya en menos medida, el alumnado es un mero receptor de la información, puesto que la lección magistral era y es en muchos casos la opción más utilizada por parte de los docentes. El problema de este tipo de metodología es que se centra exclusivamente en la memorización de los contenidos expuestos por el docente y la exposición del grupo estudiantil en una prueba escrita para su posterior evaluación. También, se ha de tener en cuenta, que algunas de estas metodologías de índole tradicional están centradas únicamente en el uso del libro de texto como único medio para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto tiene un demoledor efecto sobre los estudiantes, ya que ocasiona una pérdida de motivación y promueven una actitud pasiva por parte de los mismos.

La aplicación de una metodología innovadora como es la gamificación, basada en el juego por medio de recompensas, conseguirá aumentar la motivación de los estudiantes y les hará partícipes de su propia enseñanza.

Hoy día muchos centros educativos han optado por ofrecer una educación bilingüe en la que las clases se imparten en inglés. Esto resulta muy importante, ya que, para lograrlo, los docentes, deben tener una competencia comunicativa elevada para poder impartir las asignaturas establecidas con los conocimientos didácticos y la metodología correcta para cada etapa del desarrollo del alumno. Las clases, además, deberán motivar, promover el interés y facilitar el aprendizaje significativo.

El fin de este trabajo es mejorar la destreza del speaking de los niños/as a través del juego. Se tendrá en cuenta la realidad del aula, así como, la enseñanza de las lenguas extranjeras dentro del marco teórico de la Comunidad Autónoma de Andalucía sobre la adquisición de una segunda lengua. Los niños/as serán, sin duda, los protagonistas de esta investigación en todo momento. Se pretenderá lograr así un ambiente distendido y que genere la suficiente confianza para que los alumnos y alumnas se expresen en inglés de forma natural.

Hay muchos recursos que se tienen a disposición para gamificar el aula. Existen infinidad de páginas web, aplicaciones e incluso juegos tradicionales. Para ello bastará con que los juegos puedan adaptarse a los contenidos que se desarrollarán en el aula.

Este estudio consta de dos partes, en primer lugar, tomando como punto de partida diferentes autores y distintas vertientes teóricas, el bloque teórico dará respuesta a tales preguntas como por ejemplo ¿Qué es la gamificación?, ¿Por qué es importante el uso del juego en el aprendizaje de una segunda lengua, en este caso, inglés?, ¿Cómo se ve afectada la motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje empleando esta metodología innovadora? En segundo lugar, se ofrecerá una propuesta didáctica dirigida al alumnado de segundo de primaria basada en estas teorizaciones sobre el uso del juego o la gamificación en el aula para mejorar la destreza del “speaking”.

2. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo toma como partida la aplicación de la gamificación en el aula de inglés para conseguir mejorar la destreza del speaking. En este trabajo se proponen una serie de actividades y estrategias que resultarán ser de utilidad para motivar a los alumnos/as a no perder el interés por la enseñanza de una segunda lengua y así poder enfrentarse diariamente a los retos que se propondrán en el aula, haciéndoles partícipes y ayudándoles a mantener una buena relación de colaboración con sus compañeros y con el maestro. La gamificación debe motivar a los alumnos a aprender mucho mejor y preocuparse más por la escuela, ya que tal y como afirma Fred Genesee (1994),

usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas, puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico. (p.264)

La respuesta a la elección del speaking para esta propuesta de intervención como destreza a mejorar, radica en las observaciones realizadas durante las primeras sesiones del periodo de prácticas. Con la aplicación de la gamificación se intenta, por una parte, aumentar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de los conocimientos de una nueva lengua y por otra parte conseguir por parte de ellos el compromiso necesario en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se opta por mejorar la destreza del speaking para obtener mayor complicidad con el alumnado, implicarlo en el aula, incrementar el diálogo en la segunda, y así convertir el aprendizaje en algo fácil y divertido.

3. OBJETIVOS

El presente trabajo propondrá el empleo de la gamificación para la mejora de la destreza del “speaking” en el aula de inglés como lengua extranjera. La metodología se llevará a cabo mediante una serie de técnicas e instrumentos innovadores que pretenden fomentar el uso de la lengua inglesa por parte del alumnado.

Objetivos generales:

- ✓ Potenciar las destrezas lingüísticas y comunicativas orales para mejorar los resultados académicos
- ✓ Fomentar un uso adecuado de la lengua extranjera.
- ✓ Analizar el calado de metodologías innovadoras como es la gamificación para la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Objetivos específicos:

- ✓ Contemplar la enseñanza del inglés en Educación Primaria de una manera motivadora para los alumnos/as.
- ✓ Autoevaluar el rol del profesor durante el proceso.
- ✓ Evaluar el proceso de gamificación en la Educación Primaria.
- ✓ Conocer el significado de gamificación a fin de conseguir una definición.
- ✓ Conseguir una actitud crítica y reflexiva en los alumnos/as por medio de los contenidos, valores y roles experimentados en este trabajo.
- ✓ Promover el diálogo entre los alumnos/as para resolver los conflictos que se puedan crear en el aula.

4. MARCO TEÓRICO

En este capítulo se detallan los conceptos más relevantes con respecto a esta investigación tales como son los juegos, la gamificación y el aprendizaje basado en la gamificación. Asimismo, se repasará la evolución etimológica del término hasta la actualidad y se observará como se relacionan estos conceptos con otros tales como la motivación, el aprendizaje y la enseñanza de una lengua extranjera y la educación.

4.1.¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

Los numerosos estudios en el campo del desarrollo psicoevolutivo, Freud (1905), Klein (1971), Piaget (1965), vienen a indicar las peculiaridades que caracterizan el ritmo de desarrollo tan diferente de cada alumno, a la vez que insiste sobre la importancia de la fomentación de un ámbito heterogéneo en las aulas, en el que cada sujeto pueda demostrar sus capacidades, y potenciar sus individualidades. En la misma medida, Hoffman, Paris y Hall (1995) consideran que el desarrollo psicoevolutivo en el alumnado se caracteriza por ser continuo, acumulativo, direccional, organizado y diferenciado (pp.4-5).

El término gamificación no existe en castellano y actualmente su término más cercano sería el de “ludificación”. La gamificación procede del anglicismo “gamification” y se puede comprobar que su raíz etimológica proviene de la palabra “game” y que traducido literalmente al castellano es “juego”, cuya definición por parte de la Real Academia de la Lengua (2014) define juego como “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Muy en línea con la misma es la definición de Ahmed y Rahman, (2012) quienes afirman que,

el juego es una actividad libre, espontánea, que encarna alegría y diversión y se muestra en distintas formas: puede ser individual en ciertos períodos y colectivos en otros; en cierto sentido, para el niño es un lenguaje simbólico por medio del cual se expresa a sí mismo (autoexpresión). (p.i)

Para Jesper Juul (2001), el juego incluye cinco partes esenciales, normas, resultados cuantificables variables, resultados evaluados, el apego del jugador a los resultados y el

esfuerzo.¹ Siguiendo en la misma línea, Elkonin (1980) define el juego como es “una variedad de práctica social consistente en reconstruir una actividad que destaque su contenido social, humano, sus tareas y las normas de sus relaciones sociales, al margen de su propósito práctico real.” (p.28). Como se puede ver, todas estas definiciones identifican al juego como una actividad espontánea, libre y divertida.

El término gamificación tiene su origen en contextos no lúdicos, como el empresarial. Este término se utilizó por primera vez referido a su aplicación en el aula en 2008 a raíz de la expansión del mundo de la tecnología y el boom de los videojuegos. Su definición a cargo de Deterding, Dixon, Khaled (2011) implica el uso de elementos de los juegos en contextos no lúdicos.² Dentro del ámbito empresarial, la gamificación, consistía en motivar a las personas para conseguir un mayor rendimiento. En la década de 1980 ya se ponen los cimientos para la gamificación aplicada al mundo de la enseñanza, con los estudios de Lepper y Malon (1987), quienes presentaron una influyente deconstrucción de mecanismos sociales y cognitivos que son empleados en actividades basadas en juegos. Como era de esperar el término acabó por ser acuñado en diversos campos, entre ellos el educativo y en el que se pueden encontrar diversas definiciones de gamificación que han ido evolucionando. Deterding et al. (2011) definen el concepto como el proceso del uso del juego memorístico y los mecanismos de estos para resolver problemas.³ Lee y Hammer (2011) añaden que es el uso de mecánicas, dinámicas e infraestructuras del juego para promover las conductas deseadas.⁴ Más tarde, Kapp (2012), ofrece una de las definiciones más completas y es que la gamificación es el uso de mecanismos, estética y el pensamiento del juego para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y solucionar problemas.⁵

Pero para saber con certeza a lo que se refiere el término de gamificación también debemos conocer lo que no es gamificación. Foncubierta y Rodríguez (2014) añaden que “un juego es un producto acabado, que se puede reconocer como algo concreto. La gamificación

¹ “Traducción propia”. Original: “rules, variable quantifiable outcomes, valued outcomes, player attachment to outcomes and effort”. (Juul, J., 2001).

² “Traducción propia”. Original: “using game design elements in non-game context”. (Deterding, Dixon, Khaled, 2011).

³ “Traducción propia”. Original: “The process of using game thinking and mechanics to solve problems” (Deterding, 2011, p.1).

⁴ “Traducción propia”. Original: “The use of game mechanics, dynamics, and frameworks to promote desired behaviours” (Lee y Hammer, 2011).

⁵ “Traducción propia”. Original: “Gamification is using game-based mechanics, aesthetics, and game thinking to engage people, motivate action, promote learning and solve problems. (Kapp, 2012, p.10).

parte de un contenido didáctico y es una actividad aderezada con elementos o pensamientos del juego” (pp.2-3).

Se obtiene por tanto que la principal diferencia entre gamificación en la educación y juego y es que, en la primera, partimos de un contexto formativo para conseguir los objetivos de enseñanza y aprendizaje, mientras que el juego en general no cumple con dichas características.

Los docentes deben saber que el uso de un sistema gamificado en el aula es bueno y aconsejable pero también deben dar importancia a la búsqueda del momento preciso y es que no se puede hacer de cualquier cosa un juego para captar la atención del alumnado, sino que sean ellos mismos los que sepan cuando es el momento de atender y cuando el momento de realizar actividades más divertidas o de carácter lúdico. El docente debe ser el encargado de crear ese espacio para que los estudiantes se integren. Hoy en día existen múltiples plataformas para poder aprender de manera lúdica y aumentar la motivación del alumnado tales como *Class Dojo* o *Classcraft*, los cuales hacen un seguimiento continuado del progreso de los estudiantes por parte de los docentes. Pero el uso de las TIC no está tan extendido, ya que algunos centros escolares no disponen de los recursos necesarios para utilizarlos, por lo que el ingenio y el uso de juegos clásicos se convierten en un aliado poderoso del docente.

Comprender la diferencia entre el concepto de juego y de gamificación convertirá una actividad gamificada en el aula en un éxito o en un fracaso. Encarar este reto supone aceptar un desafío de envergadura, ya que aspectos como la motivación y el compromiso se ven continuamente evaluados en el sistema educativo.

4.2.BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA

La gamificación es un método innovador para motivar a los estudiantes a aprender mucho mejor y a preocuparse por su educación, por eso debemos tener claro lo que define al significado de gamificación, evaluar sus beneficios, sus inconvenientes y sus posibilidades en el futuro de la educación. Para Melo (2015), la gamificación es una opción que incita y hace más atractiva la participación del alumnado, facilita las actividades más difíciles, motiva la participación, crea retroalimentación a través de las recompensas, promueve la insistencia y el triunfo. Asimismo, la gamificación fomenta la autonomía, convierte actividades aburridas en divertidas, fomenta

la comunicación y las relaciones sociales, crea ambientes de confianza. Jane McGonigal (2011) afirma que hace sentir a los estudiantes completamente vivos, les da una sensación de propósito, saca su máximo potencial y los hace sentir mucho más creativos. Además, fomenta la motivación intrínseca que es la que según los expertos fomenta el aprendizaje significativo, es una enseñanza personalizada, ya que se adapta al medio, grupo e individuo. Contiene el factor de la sorpresa y es una metodología centrada en el alumno (learner-centred).

La gamificación no consiste en amenizar el aula para hacerla más divertida, sino que el entretenimiento forma parte de la metodología captando la atención del alumno para motivarlo e incentivarlo a realizar las tareas. Para muchos estudiantes el aprendizaje es tedioso e incluso aburrido, diversos estudios nos confirman que actualmente los alumnos modernos son impacientes, descentrados y están desbordados de tareas por lo que su formación educativa se convierte en un reto.

Pero no solo eso, el uso de juegos también tiene beneficios para el aula. Estos beneficios se han dividido en cuatro categorías que según Martha Lengeling y Casey Malarcher (1997. p. 42) podemos encontrar como beneficios afectivos, son aquellos donde el filtro afectivo disminuye, incitan a un uso del lenguaje creativo y espontáneo, promueven la competencia comunicativa y son motivadores y divertidos. En segundo lugar, mencionan a los beneficios cognitivos donde la función de los juegos es fortalecer, ponen el foco en la gramática comunicativa y sirven tanto para ampliar como para revisar. Señalan otro beneficio donde actúa, la dinámica de clase,⁶ que se centran en el alumnado y el profesor actúa como un mero facilitador. Cohesiona la clase, promueve la entera participación de la clase y promueve una competición sana. Por último, el beneficio de adaptabilidad, que se ajustan fácilmente a la edad, nivel e intereses del alumnado, ya que son fáciles de ajustar a la edad, al nivel y a los intereses. Utilizan las cuatro destrezas y requieren una mínima preparación después del desarrollo.

⁶ “Traducción propia”. Original: “Class dynamics” (Martha Lengeling y Casey Malarcher, 1997, p. 42).

4.3. CLAVES, METAS Y TÉCNICAS DE LA GAMIFICACIÓN

La gamificación en el ámbito de la educación propone el uso de juegos con su sistema de normas, las experiencias de los jugadores y los roles culturales para modificar la conducta de los alumnos/as. Para entender el potencial de la gamificación Lee & Hammer (2011) establecen cómo se desarrollan ese tipo de habilidades, como son las cognitivas donde las normas implícitas en los juegos hacen a los jugadores explorar a través de una experimentación y un descubrimiento activo. Según Koster (2004), en términos generales, los juegos guían a los jugadores a través del proceso de dominio y los mantiene involucrados en tareas potencialmente difíciles.⁷ Para Locke & Latham (1990) los juegos también proporcionan múltiples rutas para el éxito, permitiendo a los estudiantes elegir sus propios objetivos secundarios dentro de la tarea. Esto también apoya la motivación y el compromiso.⁸ Por lo que algunas de las habilidades que se desarrollan en esta área sean la atención, la memoria, el lenguaje, el razonamiento y la orientación espacial.

Otra de las habilidades son las emocionales, donde el fracaso en el juego conforma la mayor transformación emocional. Gee (2008) menciona que la única forma de aprender a jugar es fallar repetidamente, aprendiendo algo cada vez.⁹ Los juegos proveen muchas experiencias emocionales positivas como optimismo y orgullo (McGonigal, 2011),¹⁰ e invocan una variedad de emociones poderosas, desde la curiosidad hasta la frustración y la alegría (Lazarro, 2004).¹¹ Sin duda, la principal habilidad es la de gestionar la capacidad de ganar y sobre todo de aprender a perder, a gestionar la pérdida.

Por último, la habilidad social, puesto que respetar las normas, trabajar en equipo, resolver conflictos, cooperar, son algunas de las habilidades sociales que se verán desarrolladas. Los juegos permiten a los jugadores probar nuevas identidades y roles, pidiéndoles que tomen

⁷ “Traducción propia”. Original: “More broadly stated, games guide players through the mastery process and keep them engaged with potentially difficult task” (Koster, 2004)

⁸ “Traducción propia”. Original: “games also provide multiple routes to success, allowing students to choose their own sub-goals within the larger task. This, too, supports motivation and engagement.” (Locke y Latham, 1990).

⁹ “Traducción propia”. Original: “The only way to learn how to play the game is to fail at it repeatedly, learning something each time” (Gee, 2008).

¹⁰ “Traducción propia”. Original: “They provide many positive emotional experiences, such as optimism and pride” (McGonigal, 2011).

¹¹ “Traducción propia”. Original: “Games invoke a range of powerful emotions, from curiosity to frustration to joy”, (Lazarro, 2004).

decisiones en el juego desde sus nuevos puntos de vista (Gee, 2008).¹²Un buen diseño de una actividad gamificada podría ayudar a los jugadores, en este caso los estudiantes, a enfrentarse a roles significativos que sean fructíferos para su aprendizaje.

Los elementos del juego están destinados “a solucionar problemas como la dispersión, la inactividad, la no comprensión o la sensación de dificultad mediante el acto de implicar al alumno/a.” (Foncubierta y Rodríguez, 2012, p.2). El punto clave es la motivación y va unida directamente al proceso de gamificación y puede generar que los contenidos que van a aprender los estudiantes sean mucho más atractivos. Es indudable que camuflar la actividad a realizar por medio de actividades lúdicas, influirá en el comportamiento de los estudiantes propiciando el aprendizaje del contenido didáctico deseado. En el siguiente apartado de este trabajo se explicará en qué consiste la motivación y cómo la gamificación en el aula propicia un mayor interés por parte de los alumnos hacia la escuela.

4.4. LA MOTIVACIÓN

Según la Real Academia de la Lengua (2014), la motivación es el conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona. También en el mismo sentido, la definición de su infinitivo “motivar”, significa influir en el ánimo de alguien para que proceda de un determinado modo, estimular a alguien o despertar su interés. Brown (2007) afirma que la motivación es un jugador estrella en el elenco de personajes asignados a escenarios de aprendizaje de un segundo idioma en todo el mundo.¹³

Sin ninguna duda, cualquier profesional de la educación se habrá planteado alguna vez cómo hacer la educación más interesante para sus alumnos/as. Se conocen muchos métodos para incrementar el compromiso de los estudiantes y la motivación es uno de ellos. Pero, ¿qué papel desempeña la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje y qué relación tiene con la motivación?

¹² “Traducción propia”. Original: “Games allow players to try on new identities and roles, asking them to make in-game decisions from their new vantage points” (Gee, 2008).

¹³ “Traducción propia”. Original: “motivation is a star player in the cast of characters assigned to second language learning scenarios around the world”. (Brown, 2007, p.168).

Tal como se ha mencionado en este estudio la gamificación es el uso de actividades lúdicas para adquirir o favorecer el aprendizaje de conceptos y habilidades. Su objetivo es ser el origen de un aprendizaje motivador y efectivo para los estudiantes. Esto causará un mayor compromiso por parte de los alumnos/as en su propio proceso de aprendizaje. El impacto que produce la motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje la convierte en el principal motivo de los cambios en el comportamiento y el principal factor en el aprendizaje.

La motivación “es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos.” (Martínez-Salanova Sánchez, 2001). Se podría decir que la motivación es aquello que nos impulsa a hacer algo de manera intrínseca, cuando está relacionada con la satisfacción personal de realizar la tarea con éxito. Está considerada con una motivación positiva y se relaciona con nuestros deseos internos desde el punto de vista de la psicología. Cuanto más motivada está una persona intrínsecamente más fácil le será cumplir sus objetivos.

Los factores que influyen este tipo de motivación son los propios de deseos de superación o de lograr el objetivo por parte del alumno/a. Es con la que se consigue una buena productividad, ya que el alumno/a no se contenta con conseguir la recompensa, sino que se convierte en parte de lo que realiza y pone en ello gran empeño. Algunos de los factores de la motivación intrínseca son la realización personal, la estimulación propia, no persigue ninguna retribución o no fomenta la competencia ni el afán de resultados. Motivación extrínseca, es aquella que está relacionada con los estímulos que proceden de fuera del alumno/a, viene impulsada por nuestro entorno. Estos elementos del exterior hacen elevar la motivación y consiguen que nuestros actos vayan dirigidos hacia un estímulo exterior, como podría ser un premio o el simple hecho del reconocimiento de los demás. En este tipo de motivación alcanzar el objetivo viene marcado de manera indirecta con la consecución de la recompensa y esta se convierte casi en un subproducto. La motivación intrínseca es la más efectiva en el sistema de enseñanza y aprendizaje.

Resumiendo, la motivación es lo que hace que un estudiante actúe y se comporte de una determinada manera para ejecutar con éxito la tarea propuesta, contando para ello con una serie de procesos psicológicos, intelectuales y fisiológicos que deciden en cada momento la energía necesaria para hacerles frente. Se podría afirmar que ningún aprendizaje se realizaría sin

motivación y es que como ya hemos mencionado, cuanto mayor sea la motivación de los estudiantes mayor será su determinación para la adquisición de los contenidos.

4.5. DINÁMICAS Y MECÁNICAS DEL JUEGO

La gamificación utiliza los componentes de los juegos, así como sus dinámicas y sus mecánicas cuyo fin es el de motivar e implicar al alumnado en un contexto claro de aprendizaje. No se debe confundir, como se ha mencionado anteriormente, con un mero juego, sino que implica el aprendizaje de cierto contenido didáctico.

Se puede definir a las mecánicas como las normas del juego y que tienen que cumplirse para poder alcanzar el objetivo final del juego. Están orientadas hacia el progreso. Algunas de estas mecánicas a considerar son los puntos que es la puntuación que se establece en la tarea a realizar. Se trata de lograr la mayor o ganar la mayor cantidad de puntos como sea posible. Se utilizan para encauzar las acciones de los estudiantes hacia el objetivo en concreto. La mayor acumulación de estos es el fin principal de cada estudiante. Las acciones que realice cada uno será premiado con una cantidad de puntos, consiguiendo así acercarse al objetivo marcado. Otro aspecto por referir aquí es el sistema de recompensas, premios o medallas que son asignados por el profesorado, y el cual consiste en la consecución del objetivo propuesto por medio de motivar a los alumnos/as a conseguir el premio. Nos encontramos también con los niveles, donde el maestro/a asignará diferentes niveles que los estudiantes deberán ir superando. La consecución de un nivel superior al propio mostrará el progreso conseguido.

Parte de las mecánicas también son las clasificaciones, que son listas que se crearán después de realizar las tareas. Estas listas mostrarán las puntuaciones de los alumnos/as de mayor a menor. Se considera uno de los elementos imprescindible en un sistema gamificado, ya que ordena visualmente a los estudiantes según la cantidad de puntos conseguidos. Esta clasificación debe ser clara y lo más sencilla posible para que los alumnos puedan visualizarla sin complicaciones y que esta siga siendo un elemento motivador. Y por último las misiones, cuyo fin es resolver un reto de forma colectiva o individual. Superar una serie de etapas o pruebas por parte del estudiante.

Con respecto a las dinámicas implican al alumnado en el juego que se va a realizar en el aula, son aquellas que despiertan las inquietudes a los estudiantes. Según sea la dinámica

utilizaremos algunas de las mecánicas que ya se conocen. Una de estas dinámicas son las recompensas cuya función es atraer el interés del alumnado a través de la obtención de premios o recompensas cuando alcanzan el objetivo planteado. Esto supone la atracción principal del juego. Es la obtención de un beneficio por medio de una acción. Sigue el estatus que es la consecución de reconocimiento delante de sus compañeros, respeto, gracias a la realización de la tarea que se le ha asignado.

Otro elemento para considerar es la competición que es una de las dinámicas más motivadoras, debió a la necesidad de los alumnos/as de comparar sus puntuaciones entre ellos gracias a las pruebas que van superando. Es la comparación con el rival, aunque debemos aplicarla con cuidado porque su mala administración puede causar problemas. Los logros constituyen otro apartado dentro de las dinámicas cuyo fin consiste en obtener reconocimientos por mera satisfacción personal. Asimismo, es el altruismo y como su propio nombre indica todos los logros que consiguen los alumnos al realizar las tareas son para el bien común, teniendo en cuenta que eso les beneficiará como personas. Por último, el feedback o la retroalimentación, es lo que permite a los estudiantes en cada momento saber cuál es su progreso en el sistema gamificado.

Se debe tener en cuenta que para que la obtención de una respuesta positiva, la consecución de los objetivos planteados por el docente no debe ser ni muy difíciles ni muy fáciles. Con la aplicación de un sistema gamificado se obtiene un desarrollo de habilidades como la autoconfianza, que aumenta con este sistema de manera que se van logrando objetivos, pero también se aprende a ganar o a perder y a gestionar esa pérdida. Esto genera una mayor tolerancia a la frustración, puesto que los estudiantes a través del juego y por medio de la motivación aprenden a gestionar todas estas emociones.

4.6. TIPOS DE JUGADORES

Para conseguir una implantación satisfactoria de un sistema gamificado se debe contestar algunas cuestiones como, ¿qué les gusta a los estudiantes?, ¿qué no les gusta?, ¿qué esperan encontrar en el juego?, etc. Por eso es necesario conocer a quién va dirigido el sistema gamificado. Es fundamental pues, conocer las características de los jugadores, en este caso los estudiantes, que se puedan encontrar y averiguar lo que les motiva.

Para enumerarlos se utiliza la selección de Bartle (2003) hace de ellos en la cual enumera 4 tipos de jugadores con diferentes intereses y motivaciones. El primero de ellos es el “killer” (asesino), son aquellos que buscan competir con otros. Su intención es colocarse por delante de todos, solo juega para ganar. Se les puede retener con clasificaciones o categorías donde vean la evolución de su progreso hacia la cima. Le sigue, el “achiever” (triunfador), cuyo objetivo es superar los retos establecidos con éxito y conseguir su recompensa. Están enfocados en lograr estatus. Su motivación es personal y por el bien del grupo, motivación intrínseca. Se les retiene con un sistema de logros. Tercero, el “socializer” (sociable), su motivación radica en las acciones sociales, disfruta consiguiendo sus logros con el resto. Se sienten orgullosos de sus amistades. Se les retiene con feed de noticias, chats y listas de amigos. Y finalmente, el “explorer” (explorador) que disfruta de la actividad. Son aquellos a los que les gusta aprender más, descubrir lo desconocido. Se les retiene con logros complejos.

Bartle (2003) define estos perfiles de jugadores usando dos variables, jugadores vs. mundo e interacción vs. acción. La primera variable relaciona la interacción de los jugadores con el juego. “Killers” o “socializer” buscarán relacionarse con los demás mientras que explorer y achiever buscarán formas de relacionarse con el sistema. La segunda variable indica la manera de actuar de los jugadores. “Killers” y “achiever” actuaran sobre algún elemento, mientras que “socializer” y “explorer” interactuaran mutuamente.

Bartle (2003) también indica el porcentaje de jugadores que nos podemos encontrar, alrededor del 80% de los estudiantes son “socializadores”, “exploradores” y “triunfadores” estarían aproximadamente en el 10% y solo un 1% o menos serían “killers” o “asesinos”. Estos datos son de gran valor al crear una estructura gamificada, ya que al hacerlo debemos aprovechar el alto porcentaje de la personalidad socializadora para obtener una mayor fidelización y potenciar el aprendizaje cooperativo en el aula.

5. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA

5.1. EL CENTRO

El centro, CEIP “San Valentín, está localizado en la ciudad de Almería en el barrio del Tagarete, lindando con el de las 500 Viviendas. Son dos de los barrios de la capital almeriense con un nivel socioeconómico bajo. Cuenta con alumnado de procedencia extranjera como Marruecos, Venezuela, Colombia, Bolivia, Perú, etc. Es continuo el tráfico de alumnos durante todo el curso escolar debido a la movilidad de sus familias con sus países de origen siendo su asistencia inconstante, lo que provoca serias dificultades para el seguimiento de la actividad del centro. La ratio por clase es baja estableciéndose una media de 15 estudiantes, quienes forman grupos muy heterogéneos.

El edificio fue construido en la década de los sesenta y aunque se ha ido acondicionándose a las necesidades actuales, como implantación de wifi, biblioteca informatizada, fotocopiadoras, etc., es patente la necesidad de recursos que aún no tienen disponibles, tanto dentro como fuera del aula, para conseguir los estándares de educación.

Cuenta con un patio de recreo, que sirve también de pista de fútbol y de baloncesto, que usan tanto los alumnos de infantil como los de primaria que usan a diferente hora para que no coincidan. Este patio también se utiliza como lugar para representar los trabajos que realizan los alumnos, como el día de la mujer trabajadora, o para la celebración de eventos, como el día de Andalucía. En este periodo de tiempo donde coinciden todas las clases de primaria es donde aparecen la mayoría de conflictos, ya que las provocaciones y los insultos son de los más habitual. El profesorado encargado de la vigilancia del alumnado en el recreo poco puede hacer porque en algunos momentos se ven desbordados.

5.2. LAS FAMILIAS

El tipo de unidad familiar es muy dispar. La situación tanto económica como social está relacionada con el perfil donde se haya el barrio. Alto nivel de desempleo, bajo nivel cultural haciendo que la relación que entre la escuela y la familia sea nula.

Sí es cierto que por parte de las familias existe cierta preocupación por la educación de sus hijos e hijas, pero en los momentos que han tenido que colaborar activamente, esta colaboración no se ha materializado.

Se nota que algunas familias han declinado la educación de sus hijos totalmente en la escuela. Eso hace que valores como la convivencia, la paz y ciertos valores transmitidos en el seno familiar se vean seriamente amenazados durante el transcurso de las clases. Incluso, las continuas faltas de respeto y responsabilidad, casos de absentismo, desplantes, etc., muestran un compromiso inexistente por parte de las familias de este tipo de alumnado.

5.3. PROFESORADO Y PERSONAL

El centro lo forman dieciséis maestros y maestras que se reparten de la siguiente manera. Dos maestras de Educación Infantil, un maestro de Educación Física. Cuenta también con una maestra de psicopedagogía terapéutica y dos maestras de lengua extranjera de inglés y una de francés. Existe una maestra de religión, cuatro maestros de primaria y una maestra especialista de música. El centro comparte con otros centros un maestro de A.T.A.L., una logopeda y una maestra de refuerzo educativo. También dispone de un equipo de orientación educativa formado por un médico y un orientador. Con respecto al personal no docente cuenta con una limpiadora, una portera y un administrativo.

5.4. ALUMNADO DEL CENTRO

Un número aproximado de noventa alumnos componen el centro. Como se ha mencionado anteriormente, existe una gran variedad cultural y curricular debido a la procedencia inmigrante de parte de las familias de los estudiantes, aunque la mayoría de los alumnos y alumnas han nacido en España. Resaltar asimismo el gran número de alumnos y alumnas procedente de otras nacionalidades, siendo mayoritarios los marroquíes, o de países de América latina. También podemos encontrar estudiantes procedentes de Rusia o Rumanía. Normalmente el alumnado tiene una buena integración, pero se convierte en un gran reto para los docentes puesto que algunos llegan sin conocer el idioma y con unas diferencias curriculares significativas.

5.4.1. ALUMNADO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Se corresponde con la clase de 2º de primaria del centro. La clase está compuesta por 12 estudiantes donde se mezclan diferentes nacionalidades como marroquí, española, colombiana y venezolana. Con un nivel bajo en lengua extranjera la maestra sigue como único guion el libro de texto, motivando situaciones en las que las clases pueden resultar monótonas. Como consecuencia, los estudiantes se dispersan en numerosas ocasiones, sobre todo en la impartición de contenido teórico.

Ocasionalmente, realizan algún juego como “Simon says” como premio al final de la jornada si han trabajado bien o se han comportado correctamente. No se correspondería a gamificación este momento de la clase porque la actividad se convierte en el uso de un juego, donde repasan algunos de los verbos de acción visto en el libro, pero que fuera del contexto de este juego los alumnos no son capaces de recordar, tampoco se obtiene recompensa ninguna por los aciertos. Entendemos que no se produce aprendizaje significativo. Los alumnos no cuentan con buenos resultados académicos, salvo excepciones tal es el caso de dos alumnos quienes son repetidores, ya que no consiguieron alcanzar los objetivos marcados en el currículo. Dos son, también, los alumnos que requieren de la especialista de PT y cuatro los que reciben refuerzo en alguna de las asignaturas instrumentales.

Cuentan con un nivel de atención muy bajo, siempre a la espera de que la maestra de la solución para acabar las fichas. El clima de la clase es tenso debido a las numerosas interrupciones de uno de los alumnos, repetidor, diagnosticado con conducta disruptiva. Siempre en actitud desafiante con sus compañeros y compañeras e incluso con la maestra, prácticamente no hace nada si no se está exclusivamente pendiente de él por lo que el ritmo de la clase es intermitente. La motivación del grupo es baja con la maestra siempre intentando mantenerlos ilusionados con algún tipo de juego o estrategia.

6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

La siguiente propuesta de intervención se llevará a cabo durante las prácticas de 4º curso de grado de Educación Primaria de la Universidad de Almería en el CEIP San Valentín de la ciudad de Almería. Esta propuesta consiste en la aplicación de la gamificación de la asignatura de inglés en el 2º curso de primaria y pretende ayudar a adquirir y mejorar su destreza en el *Speaking*. Se considera que con la mejoría de esta destreza ayudará para conseguir un mejor nivel en las demás destrezas orales y escritas. El centro, tal y como se hizo patente anteriormente, se encuentra en una zona deprimida social y económicamente y no dispone de los recursos necesarios para implantar un sistema gamificado digital en el cual el uso de pantallas digitales es necesario, así que se opta por el uso de juegos tradicionales adaptados a un sistema gamificado.

6.1. MARCO LEGAL

Esta propuesta de intervención se llevará a cabo bajo el marco legal de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

- DECRETO 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 13-03-2015).
- INSTRUCCIÓN 12/2019, de 27 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que imparten Educación Primaria para el curso 2019/2020.
- ORDEN de 4 de noviembre de 2015, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 26-11-2015).
- DECRETO 285/2010, de 11 de mayo, por el que se regula el Sistema de Información Séneca y se establece su utilización para la gestión del sistema educativo andaluz (BOJA 26-05-2010)

6.2. PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA

UNIDAD DIDÁCTICA: ANIMALS EVERYWHERE!					
CICLO	NIVEL	Nº. estudiantes	Sesiones	Trimestre	Fecha
1º	2º de Primaria	12	6	2º	02/03/2020- 13/03/2020
OBJETIVOS GENERALES					
<p>Estos objetivos están relacionados con el marco legal de la Comunidad Autónoma de Andalucía. (Real Decreto 97, 2015).</p> <ul style="list-style-type: none">- O.LE.1. Escuchar y comprender mensajes en interacciones verbales variadas, utilizando las informaciones transmitidas para llevar a cabo tareas concretas diversas y relacionadas con su experiencia.- O.LE.2. Expresarse e interactuar en situaciones sencillas y habituales, utilizando procedimientos verbales y no verbales y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo para responder con autonomía suficiente y de forma adecuada, respetuosa y de cooperación y correcta en situaciones de la vida cotidiana.- O.LE.3. Escribir textos con fines variados sobre temas tratados previamente en el aula y con ayuda de modelos.- O.LE.4. Leer de forma comprensiva textos diversos, relacionados con sus experiencias e intereses, para extraer información general y específica con una finalidad previa.- O.LE.5. Aprender a utilizar con progresiva autonomía todos los medios a su alcance, incluidas las nuevas tecnologías, para obtener información y para comunicarse en la lengua extranjera.- O.LE.6. Utilizar eficazmente los conocimientos, experiencias y estrategias de comunicación adquiridos en otras lenguas para una adquisición más rápida, eficaz y autónoma de la lengua extranjera.- O.LE.7. Valorar la lengua extranjera y las lenguas en general como medio de comunicación entre personas de distintas procedencias y culturas desarrollando una actitud positiva hacia la diversidad plurilingüe y pluricultural integrada en nuestra comunidad andaluza.					

- O.LE.8. Manifestar una actitud receptiva, de confianza progresiva en la propia capacidad de aprendizaje y de uso de la lengua extranjera
- O.LE.9. Identificar aspectos fonéticos, de ritmo, acentuación y entonación, así como estructuras lingüísticas y aspectos léxicos de la lengua extranjera, usándolos como elementos básicos de la comunicación.

COMPETENCIAS

- Comunicación lingüística (CCL)
- Aprender a aprender (CAA)
- Competencia sociales y cívicas (CSYC)
- Conciencia y expresiones culturales (CEC)

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Estos objetivos están relacionados con el marco legal de la Comunidad Autónoma de Andalucía. (Real Decreto 97, 2015).

- O.LE.1. Escuchar y comprender mensajes en interacciones verbales variadas, utilizando las informaciones transmitidas para llevar a cabo tareas concretas diversas y relacionadas con su experiencia.
- O.LE.2. Expresarse e interactuar en situaciones sencillas y habituales, utilizando procedimientos verbales y no verbales y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo para responder con autonomía suficiente y de forma adecuada, respetuosa y de cooperación y correcta en situaciones de la vida cotidiana.
- O.LE.8. Manifestar una actitud receptiva, de confianza progresiva en la propia capacidad de aprendizaje y de uso de la lengua extranjera
- O.LE.9. Identificar aspectos fonéticos, de ritmo, acentuación y entonación, así como estructuras lingüísticas y aspectos léxicos de la lengua extranjera, usándolos como elementos básicos de la comunicación.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Uso del presente simple para describir a los animales. Bird, bat, squirrel, butterfly, duck, frog, hedgehog, lizard, fox, owl.
- Aprender los nombres de los animales de la unidad y saber expresarlos correctamente.
- Uso de CAN para describir las habilidades de los animales.
- Utilización de Can para hacer preguntas y responder sobre los animales.
- Uso de la tercera persona del singular en expresiones orales.
- Describir los animales y sus características. Colores. Black, blue, green, red, white, pink, brown, yellow.
- Contar los números del 1 al 20 para contabilizar el número de animales, partes del cuerpo, etc.
- Utilizar verbos que expresan habilidad. Run, swim, climb, fly, jump.
- Formación de preguntas básicas y la organización de los elementos en las frases. Hacer preguntas y responder sobre el número de animales, partes del cuerpo, cantidad de colores, etc. How many (animals) can you see?

METODOLOGÍA

Los objetivos marcados requieren de una propuesta metodológica activa y participativa donde el trabajo individual y cooperativo será primordial. En esto será de vital importancia la motivación del alumnado que conseguiremos conforme se vaya implementado el sistema gamificado. Se partirá de los conocimientos previos del alumnado, ya que su aprendizaje irá evolucionando con los conocimientos que vaya adquiriendo.

Para conseguir la competencia comunicativa necesaria se debe optar por elegir potenciar la destreza oral productiva, speaking y receptiva, listening.

También debemos atender a la diversidad y es que los estudiantes aprenden de diferente forma y ritmo. Esta metodología debe ser flexible para que todo el alumnado pueda participar.

RECURSOS

1. Flashcards (ANEXO 1)
2. Pizarra
3. Libro de texto
4. Mini pizarras
5. Stickers (pegatinas) (ANEXO 3)
6. Tabla de clasificación (ANEXO 5)
7. Ordenador
8. Cajas
9. Animales de juguete
10. Ceras de colores
11. Pinturas
12. Dado de gomaespuma
13. Post it.
14. Canicas

CONTENIDOS

- The animals
- The colours
- The numbers 1-20
- Action verbs

6.3. SESIONES		
SESIÓN 1		TIEMPO: 45'
DESARROLLO	Actividad inicial – 15'	<p>Se presentarán las flashcards con el nuevo vocabulario. A continuación, se jugará a “The fire dice”. Consiste en lanzarse un dado de gomaespuma de un compañero a otro con las imágenes de los animales a trabajar. Se pondrá música y al pararla el que tenga el dado en ese momento tiene que ver que animal tiene delante y describirlo.</p> <p>Formas gramaticales, “it’s a bird/bat/frog/lizard...”, “It’s got two legs/two eyes/a tail”.</p>
	Actividad principal – 20'	<p>Se formarán 3 equipos de 4 miembros cada uno. La actividad consiste en emparejar los nombres o las imágenes con su flashcard correspondiente (ANEXO 1). Dichos elementos están colocados en la pizarra con masilla adhesiva. Tras unos minutos de muestra, se les da la vuelta. Un miembro de cada equipo girará una tarjeta buscando su pareja. El resto de la clase contestará a la pregunta, “Is it correct?” “Yes, it is” o “No, it isn’t”. Se puntúa a cada grupo tanto si acierta como si pierde pudiendo acumular puntuación negativa. Clasificación visible en la pizarra con 10 puntos para los aciertos, - 2 para los fallos.</p> <p>Formas gramaticales a usar, “it’s a bird/bat/frog/lizard...”, “it’s my turn”, “it’s your turn”, “I’m the winner”, “I can’t remember”.</p>
	Actividad final – 8'	Actividad 1, pág. 38, libro de texto (ANEXO 2), listen and say.
	Feedback – 2'	Se realiza una evaluación de la sesión por parte del alumnado atendiendo a aspectos como la motivación y aprendizaje. (ANEXO 4).
COMPETENCIAS		CCL, CAA, CSYC
RECURSOS		1, 2, 3, 5, 7, 12.

SESION 2		TIEMPO: 45'
DESARROLLO	Actividad inicial – 15'	“Mystery picture”. Sesión grupal, 3 grupos de 4 estudiantes. Se enumerarán y se llamará a cada número del grupo y se le enseña una imagen misteriosa que tendrán que descifrar relacionada con el vocabulario de los animales de la unidad. Con un margen 30 segundos para verla y volver al grupo para contarles a los demás lo que han visto, uno de ellos será el encargado de dibujar lo que su compañero ha visto. Se llama al siguiente número y se repite la dinámica. Una vez que todos la han visto se comprueba quien completó la imagen más detallada entre todos.
	Actividad principal – 20'	“Guess who”. La actividad consiste en adivinar de qué animal se trata. Se reparte un trozo de papel a cada estudiante y escribe el nombre del animal que le gusta. Cada estudiante le dará el papel a otro de manera que nadie se quedará con el papel que escribió, el cual no podrá mirar. Se coloca el papel en la frente y cada jugador tendrá que ir haciendo preguntas a los demás para adivinar que lleva escrito en la frente. Formas gramaticales, “can it fly/swim/climb?” “Yes, it can”. “No, it can’t”. “Is it red/White/blue/?” “Yes, it is”. “No, it isn’t”. Clasificación visible en la pizarra con 10 puntos para los aciertos, -2 para los fallos.
	Actividad final – 8'	Escuchar la canción “animals everywhere” del libro y repetición de los nombres de los animales, interpretándolo simultáneamente. Actividad 2, pág. 38, (ANEXO 1),
	Feedback – 2'	Se realiza una evaluación de la sesión por parte del alumnado atendiendo a aspectos como la motivación y aprendizaje. (ANEXO 4).
COMPETENCIAS		CCL, CSYC
RECURSOS		1, 2, 3, 5, 6, 13.

SESION 3		TIEMPO: 45'
DESARROLLO	Actividad inicial – 15'	“Hangman” El ahorcado. Consiste en descifrar la palabra que se elija sin que lo sepan los estudiantes. Estos, mediante el uso de turnos por grupo, irán diciendo letras hasta completar los huecos o resolverla antes. Vocabulario de animales, partes del cuerpo, verbos que indiquen como se desplazan.
	Actividad principal – 20'	Con la ayuda de la pizarra se presenta el verbo CAN como habilidad para describir mucho mejor a los animales y añadir nuevo vocabulario. Para esta actividad se utilizará el role play y se realiza individualmente. Se elegirá por medio de un sorteo a un estudiante que desempeña el papel del maestro. Será el que haga las preguntas a sus compañeros sobre que pueden hacer o no hacer el animal que elija y premiará a los que respondan correctamente por medio de unas pegatinas (ANEXO 3). Por ejemplo, “Can a frog jump?” Las respuestas serán válidas utilizando toda la estructura gramatical. “No, it can’t” /” Yes, it can”. Los estudiantes irán rotando conformen vayan preguntándose unos a otros intercambiando el papel del maestro.
	Actividad final – 8'	Actividad del libro, listen and number. (ANEXO 2, Ilustración 3)
	Feedback – 2'	Se realiza una evaluación de la sesión por parte del alumnado atendiendo a aspectos como la motivación y aprendizaje. (ANEXO 4).
COMPETENCIAS		CCL, CAA
RECURSOS		1, 2, 3, 5, 6.

SESION 4		TIEMPO: 45'
DESARROLLO	Actividad inicial – 15'	“Pictionary”. El juego consiste en adivinar la palabra que otra persona dibujó. Formados los equipos y decidido el alumno o alumna que va a dibujar, se les enseña una tarjeta con una imagen o palabra que los demás no pueden ver, y comienzan a dibujar. Si los compañeros consiguen adivinar la palabra o la imagen ganarán los puntos establecidos para su equipo. Vocabulario utilizado sobre los animales.
	Actividad principal – 20'	“I spy with my little eye”. Juego en grupo para adivinar lo que uno de los estudiantes ve y mantiene en secreto para que sus compañeros a través de preguntas adivinen de que se trata. Se comienza el juego con la frase “I spy with my little eye, something that... is red, can fly o ...begin with the letter F”. Los demás, por medio de preguntas, tratan de adivinar que animal es o su hábitat. Las flashcards estarán repartidas por la clase antes del comienzo del juego.
	Actividad final – 8'	Actividad del libro, listen and tick or cross. (ANEXO 2, Ilustración 6).
	Feedback – 2'	Se realiza una evaluación de la sesión por parte del alumnado atendiendo a aspectos como la motivación y aprendizaje. (ANEXO 4).
COMPETENCIAS		CCL, CAA
RECURSOS		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.

SESION 5		TIEMPO: 45'
DESARROLLO	Actividad inicial – 15'	“Rats race”. Consiste en colocar las flashcards en la pizarra lo más rápido posible. Se dispone de las flashcards repetidas como número de grupos haya. El maestro será el encargado de decir el nombre del animal u objeto a colocar en la pizarra, por ejemplo, “bat” y un miembro de cada equipo buscará en su montón de flashcards y correrá hacia la pizarra. Una vez allí repetirá el nombre del animal correctamente. El más rápido recibirá la puntuación para su equipo.
	Actividad principal – 20'	<p>Se organiza la clase en grupos puestos en fila al final de la misma. El maestro mostrará una flashcard de los animales o los verbos de las acciones que pueden realizar al último de la fila que tendrá que susurrársela a su compañero o compañera hasta que llegue al primero. Este saldrá corriendo hacia la pizarra donde escribirá la palabra y la dirá en voz alta. Esta acción se repetirá para que todos dispongan de su oportunidad.</p> <p>Se puntúa a cada grupo tanto si acierta como si pierde pudiendo acumular puntuación negativa. Conforme avanza el juego se puntúa a los equipos en una clasificación visible que hacemos en la pizarra, con 10 puntos para el grupo que acierte escribirlo y nombrarlo correctamente, 5 puntos para el grupo que solo consiga una de las dos cosas y -2 para quienes no consigan ninguno de los dos objetivos.</p>
	Actividad final – 8'	Actividad del libro. Listen and stick (ANEXO 2, Ilustración 4).
	Feedback – 2'	Se realiza una evaluación de la sesión por parte del alumnado atendiendo a aspectos como la motivación y aprendizaje. (ANEXO 4).
COMPETENCIAS		CCL, CEC, CSYC
RECURSOS		1, 2, 3, 5, 6, 7, 9.

SESION 6		TIEMPO: 45'
DESARROLLO	Actividad inicial	<p>“El juego de la oca” Con las flashcards de la unidad se creará un tablero en la clase uniendo varias mesas. Con la forma de un rectángulo o un círculo se le añadirán las casillas de “start” (“salida”), “finish” (“meta”), “move back 2 spaces” (“retrocede dos casillas”), “Go back to start” (“Vuelve a la salida”), “move forward 3 spaces” (“Avanza tres casillas”), “miss a turn” (“Un turno sin jugar”). Falta añadir un objeto a cada grupo y un dado. Cuando uno de los grupos caiga en una de las tarjetas, un miembro dirá la palabra en alto y alguna de sus características y se puntuará. Gana el que llegue a la casilla de meta con la mayor puntuación.</p>
	Actividad principal	<p>La forma de trabajar esta actividad será individual. Se colocan 3 cajas que se forraran de la misma manera y se introducen en ellas objetos como lápices, gomas, ceras, estuches, flashcards del vocabulario estudiado, canicas, bloques de plastilina, caramelos, muñecos. En la primera caja objetos sencillos y poco numerosos, en la siguiente se aumentará los objetos como la dificultad de los mismos. La última caja será la más difícil. Las cajas se colocarán al comienzo de la clase junto a la pizarra encima de unas mesas a la vista de todos. Cada estudiante cogerá un objeto de cada caja y lo describirá a sus compañeros y compañeras. Se puntuará individualmente tanto si se acierta como si se pierde pudiendo acumular puntuación negativa. Los aciertos correctamente contarán con 10 puntos, los que no consigan realizar parte de la actividad conseguirán 5 puntos, para quienes no consigan hacerla -2 puntos.</p>
	Actividad final	Actividad del libro de texto. (ANEXO 3, Ilustración 8).
	Feedback	Se realiza una evaluación de la sesión por parte del alumnado atendiendo a aspectos como la motivación y aprendizaje. (ANEXO 4).
COMPETENCIAS		CCL, CAA, CSYC, CEC
RECURSOS		1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.

7. EVALUACIÓN Y RÚBRICA

Esta rúbrica se corresponde con la evaluación de la unidad didáctica del libro de clase de 2º de primaria siguiendo los objetivos y competencias marcadas por la Decreto 97/2015, de 3 de marzo y Orden de 4 de noviembre de 2015.

ALUMNO/A:					
		Niveles de logro			
		En vías de adquisición (1-4)	Adquirido (5-6)	Avanzado (7-8)	Excelente (9-10)
CE.1.1 Reconocer e identificar la idea y el sentido esencial de los mensajes e instrucciones referidos a la actividad habitual del aula, junto con un repertorio de vocabulario de uso habitual y expresiones en textos orales muy breves y sencillos como instrucciones de clase, rimas, canciones, saludos, etc.					
LE.1.1.1	Reconoce e identifica la idea y el sentido global de los mensajes e instrucciones referidos a la actividad habitual del aula, junto con un repertorio de vocabulario de uso muy habitual y expresiones en textos orales breves y sencillos como	No reconoce ni identifica la idea y el sentido global de los mensajes e instrucciones referidos a la actividad habitual del aula, junto con un repertorio de vocabulario de uso muy habitual y expresiones en textos orales breves y sencillos como instrucciones de clase,	Reconoce e identifica la idea y el sentido global de los mensajes e instrucciones referidos a la actividad habitual del aula, junto con un repertorio de vocabulario de uso muy habitual y expresiones en textos orales breves y sencillos como instrucciones de clase,	Reconoce e identifica sin dificultad la idea y el sentido global de los mensajes e instrucciones referidos a la actividad habitual del aula, junto con un repertorio de vocabulario de uso muy habitual y expresiones en textos orales breves y sencillos como	Reconoce e identifica siempre sin dificultad la idea y el sentido global de los mensajes e instrucciones referidos a la actividad habitual del aula, junto con un repertorio de vocabulario de uso muy habitual y expresiones en textos orales breves y sencillos como

instrucciones de clase, rimas, canciones, saludos, etc.	rimas, canciones, saludos, etc.	rimas, canciones, saludos, etc.	instrucciones de clase, rimas, canciones, saludos, etc.	instrucciones de clase, rimas, canciones, saludos, etc.
CE.1.6 Participar en conversaciones breves y en pequeños diálogos con los compañeros/as, identificando y usando algunas expresiones sencillas sobre temas familiares y necesidades inmediatas, adquiriendo un vocabulario frecuente para expresar información personal de asuntos cotidianos, así como patrones básicos para hablar de sí mismo, su familia, etc.				
LE.1.6.1 Participa en conversaciones breves y en pequeños diálogos con los compañeros.	No participa en conversaciones breves y en pequeños diálogos con los compañeros.	Participa en conversaciones breves y en pequeños diálogos con los compañeros.	Participa activamente en conversaciones breves y en pequeños diálogos con los compañeros.	Participa siempre activamente en conversaciones breves y en pequeños diálogos con los compañeros.
LE.1.6.2. Identifica y usa algunas expresiones sencillas sobre temas familiares y necesidades inmediatas, adquiriendo un vocabulario frecuente para expresar información personal de asuntos cotidianos, así como patrones básicos para hablar	No identifica ni usa expresiones sencillas sobre temas familiares y necesidades inmediatas, adquiriendo un vocabulario frecuente para expresar información personal de asuntos cotidianos, así como patrones básicos para hablar de sí mismo, su	Identifica y usa algunas expresiones sencillas sobre temas familiares y necesidades inmediatas, adquiriendo un vocabulario frecuente para expresar información personal de asuntos cotidianos, así como patrones básicos para hablar de sí mismo, su	Identifica y usa numerosas expresiones sencillas sobre temas familiares y necesidades inmediatas, adquiriendo un vocabulario frecuente para expresar información personal de asuntos cotidianos, así como patrones básicos para hablar de sí mismo, su	Identifica y usa todas las expresiones sencillas aprendidas sobre temas familiares y necesidades inmediatas, adquiriendo un vocabulario frecuente para expresar información personal de asuntos cotidianos, así como patrones básicos para hablar

de sí mismo, su familia, etc.	familia, etc.	familia, etc.	familia, etc.	de sí mismo, su familia, etc.
CE.1.8 Participar en pequeños diálogos breves y sencillos utilizando técnicas no verbales (gestos, expresiones, contacto visual...), reproduciendo patrones sonoros, con entonación y ritmo básicos y con un vocabulario limitado y de uso habitual para comunicarse en situaciones de la vida cotidiana donde tengan que intervenir brevemente, como: saludar, despedirse, presentarse, etc.				
LE.1.8.1 Conoce y recuerda un vocabulario limitado y habitual para comunicarse en situaciones de la vida cotidiana donde tengan que intervenir brevemente, p. e. para saludar, despedirse, presentarse, etc.	No conoce ni recuerda un vocabulario limitado y habitual para comunicarse en situaciones de la vida cotidiana donde tengan que intervenir brevemente, p. e. para saludar, despedirse, presentarse, etc.	Conoce y recuerda un vocabulario limitado y habitual para comunicarse en situaciones de la vida cotidiana donde tengan que intervenir brevemente, p. e. para saludar, despedirse, presentarse, etc.	Conoce y recuerda un vocabulario frecuente y habitual para comunicarse en situaciones de la vida cotidiana donde tengan que intervenir brevemente, p. e. para saludar, despedirse, presentarse, etc.	Conoce y recuerda sin dificultad el vocabulario frecuente y habitual para comunicarse en situaciones de la vida cotidiana donde tengan que intervenir brevemente, p. e. para saludar, despedirse, presentarse, etc.
LE.1.8.2 Reproduce palabras y pequeñas frases de uso cotidiano, relacionadas con sus intereses y necesidades, con un repertorio muy limitado de patrones sonoros, rítmicos y de entonación	Reproduce con mucha dificultad palabras y pequeñas frases de uso cotidiano, relacionadas con sus intereses y necesidades, con un repertorio muy limitado de patrones sonoros, rítmicos y de	Reproduce palabras y pequeñas frases de uso cotidiano, relacionadas con sus intereses y necesidades, con un repertorio muy limitado de patrones sonoros, rítmicos y de entonación básicos.	Reproduce habitualmente palabras y pequeñas frases de uso cotidiano, relacionadas con sus intereses y necesidades, con un repertorio muy limitado de patrones sonoros, rítmicos y de entonación	Reproduce siempre sin dificultad palabras y pequeñas frases de uso cotidiano, relacionadas con sus intereses y necesidades, con un repertorio muy limitado de patrones sonoros, rítmicos y de

básicos.	entonación básicos.		básicos.	entonación básicos.
LE.1.8.3 Participa en pequeños diálogos breves y sencillos utilizando técnicas no verbales (gestos, expresiones, contacto visual, ...).	Participa con dificultad en pequeños diálogos breves y sencillos utilizando técnicas no verbales (gestos, expresiones, contacto visual, ...).	Participa en pequeños diálogos breves y sencillos utilizando técnicas no verbales (gestos, expresiones, contacto visual, ...).	Participa activamente en pequeños diálogos breves y sencillos utilizando técnicas no verbales (gestos, expresiones, contacto visual, ...).	Participa muy activamente en pequeños diálogos breves y sencillos utilizando técnicas no verbales (gestos, expresiones, contacto visual, ...).
CE.1.16. Escribir mensajes breves sobre temas habituales ajustándose a la función comunicativa adecuada según el tipo de texto practicando patrones gráficos básicos para empezar a escribir palabras comunes de uso habitual.				
LE.1.16.1 Escribe mensajes breves sobre temas habituales ajustándose a la función comunicativa adecuada según el tipo de texto, practica patrones gráficos básicos para empezar a escribir palabras comunes de uso habitual.	No escribe mensajes breves sobre temas habituales ajustándose a la función comunicativa adecuada según el tipo de texto, practica patrones gráficos básicos para empezar a escribir palabras comunes de uso habitual.	Escribe mensajes breves sobre temas habituales ajustándose a la función comunicativa adecuada según el tipo de texto, practica patrones gráficos básicos para empezar a escribir palabras comunes de uso habitual.	Escribe adecuadamente mensajes breves sobre temas habituales ajustándose a la función comunicativa adecuada según el tipo de texto, practica patrones gráficos básicos para empezar a escribir palabras comunes de uso habitual.	Escribe siempre adecuadamente mensajes breves sobre temas habituales ajustándose a la función comunicativa adecuada según el tipo de texto, practica patrones gráficos básicos para empezar a escribir palabras comunes de uso habitual.
CALIFICACIÓN GLOBAL:				

8. CONCLUSIONES

En este apartado se reflexiona sobre el informe realizado en este trabajo de fin de grado para valorar la utilidad de un sistema gamificado en primaria, especialmente en la enseñanza de una segunda lengua. Desafortunadamente durante este período de prácticas, el cual se ha llevado a cabo esta investigación, los centros escolares cerraron sus puertas debido al estado de alarma declarado a causa de la COVID-19 y aunque la evaluación de esta propuesta no se ha podido llevar a cabo podemos afirmar y gracias a los datos de observación, al desarrollo de algunas de las sesiones y basándose a los pocos resultados obtenidos a raíz de las notas tomadas durante el transcurso del periodo de prácticas, que la aplicación en clase de un sistema gamificado ha sido todo un éxito alcanzado los objetivos marcados al inicio de esta investigación.

Con la puesta en marcha de este sistema gamificado se ve la importancia que la utilización de metodologías innovadoras es necesario para abarcar todas las formas de aprender, además de cómo el docente debe adaptarse a cada una de las necesidades de los estudiantes.

Desde un principio se establecieron ciertos objetivos a alcanzar con este trabajo. La elección de elegir el speaking como destreza a mejorar no es casualidad, ya que, durante las primeras semanas, y con la intención de aplicar un sistema lúdico, pudimos observar cómo los alumnos apenas participaban en clase y únicamente se dedicaban a rellenar los ejercicios del libro. Añadir que aprender una nueva lengua no es fácil y más cuando la mayoría de los estudiantes son migrantes y tienen que aprender aparte la lengua con la que entenderse con los docentes y estudiantes. El sistema gamificado motiva a los alumnos a participar en clase, a la vez que sienta las bases del nuevo idioma en el estudiante para reforzar las demás destrezas necesarias.

Una de las limitaciones que se encontró en la aplicación de esta propuesta es la necesidad de unos recursos que a día de hoy algunos centros educativos aún carecen de ellos. La escasez de los recursos necesarios para poder utilizar y desempeñar un sistema gamificado basado en TIC en el centro asignado, resultó complicado dar salida a unas actividades planificadas para desarrollarse con recursos informáticos. La adaptación de este sistema a los juegos tradicionales no resultó fácil para que no perdiera el impacto que conseguiría un sistema informatizado. Aun así, los estudiantes respondieron entusiasmados y se pudo comprobar como

su motivación aumentaba día a día, queriendo saber de ante mano cómo íbamos a trabajar en el aula de inglés.

Como anteriormente reflejaba, la excepcionalidad de la situación durante el desarrollo de esta actividad no evitó que se consiguieran los objetivos que se marcaron al comienzo de este trabajo. Por último, la aplicación de la gamificación en el aula del inglés genera una respuesta positiva por parte del alumnado, pero se debe diseñar de manera correcta para evitar que genera todo lo contrario, desmotivación, y evitar que se interprete que solo están jugando. También debe considerarse en todo momento los intereses y necesidades del alumnado.

9. BIBLIOGRAFÍA

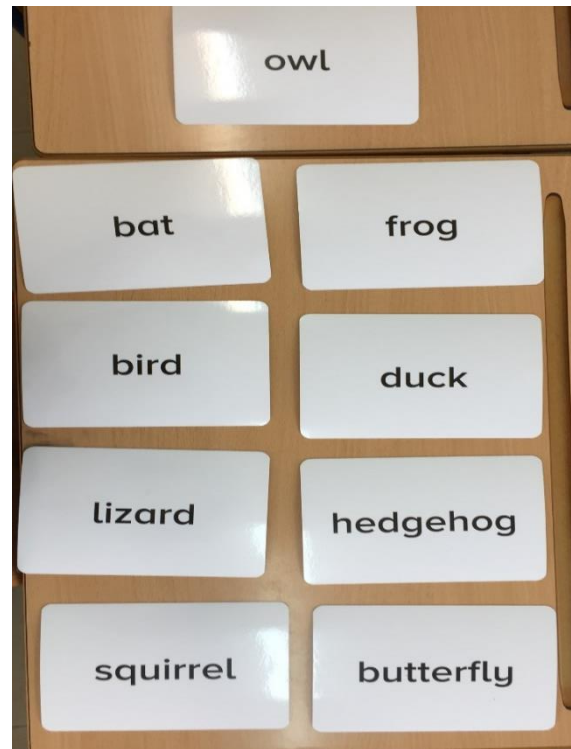
- 10 beneficios de la gamificación en el aula. Las actividades que permiten incorporar la gamificación permiten estimular el aprendizaje de los niños y niñas. (07 de septiembre de 2018) [Blog de robótica educativa]. Recuperado de: <https://ebot.es/beneficios-gamificacion-aula/> . [17 de abril de 2020].
- Ahmed, M. M., & Rahman, A. (2012). *El juego en el desarrollo psicológico de niños libios*. [Tesis doctoral inédita] Universidad Autónoma de Madrid, Facultad de Psicología, España.
- Bartle, R. (18 de noviembre de 1999). Players who suit MUDs, *Mud*. Colchester, Essex. Muse Ltd. Recuperado de: <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>. [17 de abril de 2020]
- Bernaus, M. (2001). *Didáctica de las lenguas extranjeras en la Educación Secundaria Obligatoria*. Madrid: Síntesis educación.
- Bridgeland, J., DiIulio, J. & Morison, K. B. (2006). *The silent epidemic*. Seattle: Gates Foundation.
- Brown, D. H. (2007). *Principles of language and teaching*. White Plains, New York: Pearson Education.
- Burke, B. (2014). *Gamify: how gamification motivates people to do extraordinary things*. EUA: Gartner, Inc.
- Cuadrado, S. (14 de febrero de 2017). *Mecánicas y dinámicas de juego. Fundamentos de la gamificación*. Recuperado de: <https://editales.com/mecanicas-dinamicas-juego-gamificacion/>. [14 de marzo de 2020].
- Deterding, S. (24 de enero de 2011). Meaningful play. Getting gamification right. Conferencia en Google Tech Talk. Recuperado de: <https://bit.ly/meaningfulplay>. Mountain View, CA. [17 de marzo de 2020]
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (septiembre de 2011). From game design elements to gamefulness: Defining “Gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek*. Conferencia en Envisioning Future Media Environments, Tapere, Finland.
- Dunne, B. y Newton, R. (2019). *Go! Andalusian edition*. Madrid: Editorial Richmond.
- Educación 3.0. (05 de agosto de 2019). ¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos? Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/> [17 de marzo de 2020].

- Juan, A. D. y García, I. M. (2013). *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. (6), nº 3, pp. 169-185.
- Figueroa, J. (27 de junio de 2015). *Using gamification to enhance second language learning*. *Digital Education Review*, 21, 32-54. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005.pdf> [17 de marzo de 2020].
- Foncubierta, J. & Rodríguez, C. (12 de diciembre de 2015). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen. Recuperado de https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf [17 de marzo de 2020].
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2008). The ecology of games: Connecting youth, games, and learning. In Katie Salen (Ed.), *John D. and Catherine T. MacArthur Foundation series on digital media and learning* (pp. 21-40) Cambridge, MA: The MIT Press. Recuperado de https://ase.tufts.edu/DevTech/courses/readings/Gee_Learning_and_Games_2008.pdf
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (6-9 de enero de 2014). Does gamification work? In *proceedings of the 47th Hawaii international conference on system sciences*. Hawaii, USA. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/256743509_Does_Gamification_Work_-_A_Literature_Review_of_Empirical_Studies_on_Gamification
- Harmer, J. (1998). *How to teach English: An introduction to the practice of English language teaching*. London: Longman.
- Haycraft, J. (1992). *An Introduction to English Language Teaching*. Harlow: Longman.
- Hoffman, L., Paris, S., Hall, E. (1995). *Psicología del desarrollo hoy*. Madrid: McGrawHill.
- Juul, J. (2003). "The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness". In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, (pp. 30-45). Utrecht: Utrecht University, 2003. Recuperado de <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Leblanc, G. (2004). Enhancing intrinsic motivation through the use of a token economy. *Essays in Education*, (11), pp. 1-20.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*. (15), pp. 1-5.

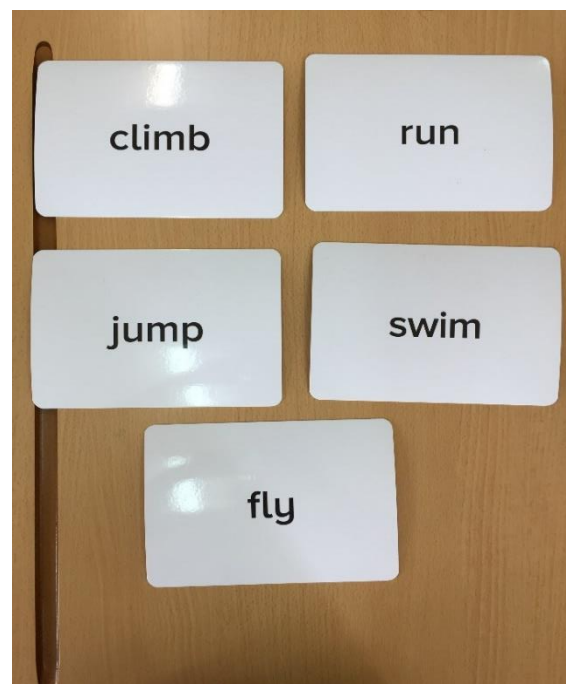
- Lengeling, M. y Malarcher, C. (1997). *Index cards: A natural resource for teachers*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/265072745_Index_Cards_A_Natural_Resource_for_Teachers
- Locke, E. A., y Latham, G. P. (1990). *A theory of goal setting and task performance*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- MacMillan, D. (20 de enero de 2011). *Gamification: a growing business to invigorate stale websites*. Recuperado de: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2011-01-19/gamification-a-growing-business-to-invigorate-stale-websites> [26 de marzo de 2020].
- Madrid, D. & McLaren, N. (2004). *TELF in primary education*. Granada: Universidad de Granada.
- Marczewski, A. (2015). *Even ninja monkeys like to play: gamification, game thinking and motivational design*. San Francisco: Blurb, Inc.
- Marczewski, A. *The intrinsic motivation, RAM*. (2014). Gamified UK. Recuperado de: <https://www.gamified.uk/gamification-framework/the-intrinsic-motivation-ramp/>. [2020, 26 March].
- Martínez-Salanova, E. (2001). *La motivación en el aprendizaje*. Recuperado de: <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0083motivacion.htm>
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Press.
- Melo, C. (5 de enero de 2015). *Qué es la gamificación y por qué es útil para el salón de clases*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <http://hipertextual.com/archivo/2015/01/que-es-gamificacion/> [2020, 25 April].
- Mora, C. (2015). *Qué es, mecánicas y dinámicas de la gamificación*. Recuperado de: <https://gamificationedufis.wordpress.com/2015/05/27/que-es-mecanicas-y-dinamicas-de-la-gamificacion/> [2020, 25 April].
- Philips, S. (1996). *Aula de inglés activa*. Oxford: Oxford University Press.
- Real Decreto 97/2015, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. (BOJA 13-03-2015).
- Salaberri, M.S. (1999). *Lingüística aplicada a la enseñanza de lenguas extranjeras*. Almería: Universidad de Almería.
- Sánchez, A. (1997). *Los métodos en la enseñanza de idiomas. Evolución histórica y análisis didáctico*. Madrid: SEGL

Suso, J. & Fernandez, E. (2001). *La didáctica de la lengua extranjera*. Granada: Comares.

ANEXO 1



1 Animals Flashcards



2 Abilities Flashcards

ANIMALS EVERYWHERE!

1 Listen, point and repeat. Then, match and say.

2 Listen and chant.



3 Look and say.



 bird
 butterfly
 squirrel
 duck
 frog
 lizard
 bat
 hedgehog

38 • Lesson 1 • Animals vocabulary

Ilustración 4. Actividad para sesión 2

1 Listen and tick ✓ or cross X.



	fly	climb	swim	run
 hedgehog	X			
 duck				
 lizard				

Yes, it can. = ✓
No, it can't. = X

Ilustración 6. Actividad para sesión 4

1 Listen and number. Then, listen again and repeat.



It can climb.



It can run.



It can swim.



It can't fly.

Ilustración 3. Actividad para sesión 3

CLIL GO FIND OUT!

1 Listen and stick.

 = active in the day  = active at night


hedgehog


fox


owl


squirrel


butterfly


bat

2 Read and write the animal.

① It's got big eyes. It can see at night.
It's an _____

② It can fly at night. It's black.

③ It can run. It's got big ears.



Natural Sciences: animals that are active at night • Lesson 4 • 41

Ilustración 5. Actividad para sesión 5

ANEXO 3

4

1 Listen and sing.   

One, two, three, four, five, six, seven,
How many apples can you see?
Eight, nine, ten, eleven, twelve,
Everybody, count with me!
Thirteen, fourteen, fifteen, sixteen,
I like apples! Yes, I do!
Seventeen, eighteen, nineteen, twenty!
How about you?



2 Count and write the number.

	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>

44 • Lesson 6 • Numbers 1 to 20 • How many (apples) can you see?

Ilustración 8. Actividad para sesión 6



Ilustración 7. Stickers para premios



Ilustración 9. Cajas para sesión 6

ANEXO 4

FEEDBACK (Elaboración propia)

¿Te ha gustado la clase?	SESIÓN 1			SESIÓN 2			SESIÓN 3			SESIÓN 4			SESIÓN 5			SESIÓN 6		
	L	S	N	L	S	N	L	S	N	L	S	N	L	S	N	L	S	N
Estudiante 1	X			X			X			X			X			X		
Estudiante 2		X			X			X		X			X			X		
Estudiante 3		X			X			X			X		X			X		
Estudiante 4		X				X		X						X		X		
Estudiante 5			X		X		X				X		X			X		
Estudiante 6			X		X		X				X		X			X		
Estudiante 7			X			X		X		X			X			X		
Estudiante 8		X		X			X			X			X			X		
Estudiante 9	X			X			X			X			X			X		
Estudiante 10	X			X			X			X			X			X		
Estudiante 11	X			X				X		X			X			X		
Estudiante 12		X		X				X		X			X			X		

*Leyenda

L = a lot; S = something; N = nothing.

ANEXO 5

Clasificaciones actividades grupales (Elaboración propia)

¿Te ha gustado la clase?	SESIÓN 1	SESIÓN 2	SESIÓN 5	
	Puntuación	Puntuación	Puntuación	Total
Estudiante 1	32	46	27	105
Estudiante 2				
Estudiante 3				
Estudiante 4				
Estudiante 5	18	32	27	67
Estudiante 6				
Estudiante 7				
Estudiante 8				
Estudiante 9	56	54	33	143
Estudiante 10				
Estudiante 11				
Estudiante 12				

Clasificaciones actividades individuales (Elaboración propia)

¿Te ha gustado la clase?	SESIÓN 3	SESIÓN 4	SESIÓN 6	
	Nº de pegatinas	Nº de pegatinas	Puntuación	Total
Estudiante 1	4	3	10	17
Estudiante 2	2	3	10	15
Estudiante 3	2	3	10	15
Estudiante 4	1	AUSENTE	5	6
Estudiante 5	4	3	10	17
Estudiante 6	4	4	10	18
Estudiante 7	3	4	10	17
Estudiante 8	4	2	10	16
Estudiante 9	4	3	10	17
Estudiante 10	3	4	10	17
Estudiante 11	2	3	10	15
Estudiante 12	2	3	10	15