



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación de Soria

Grado en Educación Primaria. Mención en lengua
extranjera: inglés

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

**GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA:
INTRODUCCIÓN A LA CULTURA INGLESA**

Autor: María Martínez Soria

Tutores académicos: Beatriz Tarancón Álvaro y M^a Cruz Dulce Bermejo

Curso académico: 2017/2018

Soria, 18 de junio de 2018

RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo principal la aplicación de la gamificación en la enseñanza de la cultura inglesa en Educación Primaria. Para ello, se ha realizado una investigación sobre el concepto de gamificación, los elementos principales que lo conforman y la importancia de la motivación en dicha metodología y en la etapa de Educación Primaria. Asimismo, se explican una serie de estrategias y herramientas que pueden utilizarse para gamificar en el aula y se insiste en la importancia de la cultura en la enseñanza de una segunda lengua extranjera. Estos conceptos teóricos han servido como base para diseñar una propuesta didáctica en la que se utiliza la gamificación para introducir la cultura inglesa en el aula de Primaria. Finalmente, se concluye este documento reflexionando acerca del uso de esta técnica en el aula y analizando la implementación de la propuesta didáctica.

Palabras clave: gamificación, motivación, lengua extranjera, cultura, propuesta.

ABSTRACT

This work deals with the concept of gamification as a way to introduce English culture in the Primary Education classroom. An investigation on the concept of gamification has been carried out, taking into account its main elements and the importance of motivation in the above mentioned methodology in the stage of Primary Education. Likewise, a series of strategies and tools that can be used in the classroom to gamify is explained and the importance of the culture in the second foreign language learning process is emphasized. These theoretical concepts have been the foundations in the design of a didactic offer in which gamification is used to introduce English culture in the classroom of Primary Education. Finally, this document concludes reflecting on the use of this technique in the classroom and analysing the implementation of the didactic offer.

Key words: gamification, motivation, foreign language, culture, offer.

INDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS.....	7
3. JUSTIFICACIÓN	8
4. MARCO TEÓRICO	10
4.1. MARCO LEGAL EN LA ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS 10	
4.2. LA IMPORTANCIA DE LA CULTURA EN LA ENSEÑANZA DE UNA LENGUA	12
4.3. ¿QUÉ ES GAMIFICACIÓN?	13
4.3.1. ¿Qué es el juego?	16
4.3.2. Rasgos de la gamificación.....	18
4.3.3. Herramientas de gamificación	19
4.4. GAMIFICACION EN EDUCACION PRIMARIA.....	20
4.4.1. Motivación en Educación primaria	20
4.4.2. Aplicación de la gamificación a la enseñanza de una segunda lengua ..	21
5. Metodología.....	23
6. PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN	24
6.1. METODOLOGIA	25
6.2. TEMPORALIZACION.....	25
6.3. OBJETIVOS DEL PROYECTO:	26
6.4. MISIONES:.....	27
6.5. EVALUACION:.....	37
6.6. CONCLUSIONES DE LA PROPUESTA DIDACTICA	38
7. CONCLUSIONES.....	43
8. BIBLIOGRAFÍA.....	44
9. ANEXOS	47

9.1.	Anexo I	47
9.2.	Anexo II	47
9.3.	Anexo III	48
9.4.	Anexo IV	49
9.5.	Anexo V	50
9.6.	Anexo VI	51
9.7.	Anexo VII	52
9.8.	Anexo VIII	53
9.9.	Anexo IX	58
9.10.	Anexo X	58
9.11.	Anexo XI	59
9.12.	Anexo XII	60
9.13.	Anexo XIII	62
9.14.	Anexo XIV	63
9.15.	Anexo XV	64
9.16.	Anexo XVI	67

1. INTRODUCCIÓN

El juego es una parte esencial en la vida de cualquier niño. Es más, Brower (1988) señala que “el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo”. Ya sea por medio de juegos tradicionales o a través de las nuevas tecnologías, tan en auge en la sociedad actual, el niño tiene a su disposición infinidad de formas de juego que le ayudan en su desarrollo tanto cognitivo como personal. Actualmente los videojuegos son uno de los medios de entretenimiento más populares entre los niños y la población joven. Estos videojuegos presentan unas características que hacen que los niños se involucren en una actividad llegando a pasar horas jugando sin presentar signos de aburrimiento o cansancio. La gamificación se pregunta cuáles son estas características e intenta buscar la aplicación de estas en entornos y contextos no lúdicos para aumentar la motivación de los participantes en una actividad. Esta propuesta surgió en 2008 y se ha ido expandiendo a diferentes ámbitos, desde el marketing a la sanidad pasando por la educación.

En este trabajo nos centraremos en el uso de la gamificación en Educación Primaria, más concretamente en la enseñanza de la cultura de una lengua extranjera y las posibilidades que esta nos ofrece. Con ello, pretendemos convertir una actividad educativa en algo más emocionante o apasionante para los alumnos puesto que les propondremos una implicación similar a la experimentan en los juegos. Para ello tenemos que tener en cuenta la motivación y la concentración del alumnado y la involucración del profesorado en la actividad para lograr la adquisición de la lengua extranjera y el aprendizaje de su cultura, objetivos destacados en nuestra gamificación.

Podríamos decir que esta metodología es innovadora e interesante si la aplicamos a la enseñanza de la cultura de la lengua inglesa o para aspectos más gramaticales o léxicos, porque aumenta el interés de los alumnos ya que responde a las demandas de la población más joven de la sociedad actual y favorece la eficacia del proceso enseñanza-aprendizaje.

El trabajo presentado a continuación está estructurado en distintas partes, cada una con sus propios objetivos concretos:

La primera parte parte de la importancia que se le da a la enseñanza de las lenguas extranjeras en el currículo de la ley actualmente vigente en España y más concretamente en Castilla y León. En esta primera parte se habla asimismo de la enseñanza de la cultura de las lenguas extranjeras en Educación Primaria y de su importancia en el desarrollo

integral de las competencias lingüísticas del alumnado. Posteriormente esta parte se centra en el concepto de gamificación basándonos en información extraída de varias fuentes. También nos centramos en los elementos y en las características típicas del juego en las que se basa la gamificación para lograr una mayor motivación en el alumnado al que va dirigida. Asimismo, nombramos diferentes herramientas que nos permiten gamificar dentro del aula insistiendo en la importancia de la motivación anteriormente citada durante el proceso de gamificación.

La segunda parte incluye una propuesta didáctica basada en los estudios realizados en el apartado previo sobre la metodología de la gamificación y en la importancia de la cultura dentro del proceso de enseñanza/aprendizaje de la lengua extranjera. Para ello nos hemos basado en los contenidos y los estándares de aprendizaje que se encuentran recogidos en la ley educativa vigente actualmente, y en los aspectos culturales de la lengua inglesa que más pueden llamar la atención de los alumnos para crear así un ambiente de juego donde logremos la mayor implicación posible de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, concluimos el trabajo con un apartado de conclusiones en el que ofrecemos una reflexión acerca de las posibilidades de la gamificación en el ámbito educativo así como sus limitaciones. También llevamos a cabo un pequeño análisis de la implementación de parte de la propuesta didáctica en el tercer curso de primaria.

2. OBJETIVOS

El trabajo presentado a continuación pretende cumplir con una serie de objetivos según los diferentes apartados del mismo.

En el marco teórico se busca:

- Saber el concepto de gamificación desde la concepción del mismo de diferentes autores para concretar una definición global y completa del término.
- Conocer el concepto de juego y sus elementos para la aplicación de los mismos a la gamificación
- Conocer estrategias de aplicación de la gamificación en el aula de Educación Primaria.
- Mostrar el grado de motivación del alumno de Educación Primaria

Esto sirve de fundamentación teórica para crear una intervención práctica adecuada al aula y usando como técnica la gamificación que cumplirá los siguientes objetivos:

- Poner en práctica la gamificación como parte de la metodología activa en el aula.
- Lograr despertar en el alumnado una mayor motivación e interés por el contenido a enseñar por medio de la gamificación.

Finalmente, el apartado de conclusiones se pretende cumplir los siguientes objetivos:

- Analizar la propuesta didáctica parcialmente implementada en un centro educativo.
- Valorar la gamificación como herramienta de enseñanza en Educación Primaria

3. JUSTIFICACIÓN

El juego está presente en la vida del ser humano desde su nacimiento como forma de entretenimiento e influye en el desarrollo íntegro de la persona. Por ello, el juego es uno de los medios utilizados durante la infancia para aprender, fomentar la creatividad, la imaginación, desarrollar las capacidades cognitivas, las habilidades motrices finas y gruesas así como procesos de socialización e integración entre personas, entre otras muchas cosas.

Si usamos el juego para todo lo mencionado anteriormente, parece lógica su aplicación en el ámbito educativo para lograr así una mayor motivación en los alumnos a la hora de aprender algunos contenidos que de por sí no les llaman la atención. Una manera de poner esto en práctica dentro del aula es a través de la gamificación, ya que está fundamentada en el uso del juego como técnica de motivación y de afectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El avance en la sociedad y en la educación viene acompañado de un avance en tecnología, contando los centros con numerosos recursos digitales y los profesores con numerosos cursos de formación sobre el uso de los mismos. Los niños actualmente son nativos digitales porque desde pequeños se han visto sumergidos en una sociedad donde las nuevas tecnologías están presente en todos los ámbitos, en cambio los profesores son inmigrantes digitales. Según Prensky (como se citó en Cabra-Torres, F., & MarCiales-ViVas, G. P., 2009) “Los estudiantes de hoy son hablantes nativos del lenguaje digital de los computadores, los videojuegos y la Internet”. Esto supone una brecha digital entre ambos por lo que los profesores deben estar en constante formación y aprendizaje de las mismas. La educación a lo largo de los últimos años ha cambiado mucho y está en continuo avance. Por ello debemos adaptar las metodologías a la sociedad en la que nos encontramos sin dejar de lado algunos aspectos de la más “enseñanza tradicional”. Atrás ha quedado la relación vertical profesor- alumno, los castigos físicos y la no interacción entre el profesor y los alumnos o entre los propios alumnos. Actualmente están en pleno auge las metodologías activas, los grupos cooperativos, el aprendizaje por proyectos y el uso de las nuevas tecnologías dentro del aula entre otros.

En esta nueva sociedad y en este ámbito educativo en plena evolución, las lenguas extranjeras tienen un papel relevante. Actualmente vivimos en un mundo globalizado donde la relación con personas de otros países a través de la tecnología están en completo

desarrollo. Saber otros idiomas abre un gran abanico de posibilidades académicas, laborales y de ocio, ya que la persona se sabrá desenvolver en diferentes situaciones y le serán de ayuda a la hora de tomar decisiones. El conocimiento de lenguas extranjeras ayuda a ver y comprender el mundo desde otros puntos de vista y conocer otras culturas lo que nos proporciona un gran enriquecimiento intelectual y cultural.

Uno de los objetivos reflejados en la actual ley educativa de Castilla y León hace referencia a la importancia de la adquisición de una segunda lengua. Este objetivo es según el Boletín Oficial del Estado de Castilla y León. Artículo 4 (2014) es “adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas”.

Centrándonos en la importancia del juego en el proceso de aprendizaje de los alumnos y los cambios que se han dado en los últimos tiempos en educación debido a la sociedad en la que vivimos y a los avances en tecnología, se han seleccionado una serie de elementos que consideramos de mayor importancia para trabajar el aspecto cultural de una lengua extranjera, así como las destrezas lingüísticas de la misma para hacer una propuesta didáctica. Se creará un ambiente lúdico que favorezca el aprendizaje y la motivación, en el que el papel del alumno sea activo, ya que deberá superar misiones. Fomentaremos asimismo el trabajo en grupo consiguiendo que todos los alumnos mejoren sus habilidades sociales y evitando posibles discriminaciones o rechazos. Por medio de estas misiones, además de desarrollar sus habilidades sociales y su competencia lingüística, los alumnos descubrirán y aprenderán aspectos culturales de países anglosajones.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. MARCO LEGAL EN LA ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS

En la actual ley vigente se hace referencia en múltiples ocasiones a las lenguas extranjeras. Como ya he nombrado antes, en la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, uno de los objetivos presentes es “Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas”.

En el BOCYL nº 117 del viernes, 20 de junio de 2014 se observan los siguientes artículos:

En el artículo 14: Aprendizaje de lenguas extranjeras o cooficiales se han las siguientes referencias:

1. De acuerdo con lo establecido en el artículo 13 del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, la lengua castellana sólo se utilizará como apoyo en el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera. Se priorizarán la comprensión y la expresión oral.
2. La consejería competente en materia de educación podrá autorizar que una parte de las áreas del currículo se imparta en lenguas extranjeras o en lenguas cooficiales de otras Comunidades Autónomas de acuerdo con lo establecido reglamentariamente y respetando, en todo caso, los aspectos básicos del currículo establecido en la presente orden. Se procurará que a lo largo de la etapa el alumnado adquiera la terminología propia de las áreas en ambas lenguas.
3. Los centros que impartan una parte de las áreas del currículo en lenguas extranjeras aplicarán, en todo caso, los criterios para la admisión del alumnado establecidos en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Entre tales criterios no se incluirán requisitos lingüísticos.
4. Las secciones lingüísticas creadas en centros públicos de la Comunidad de Castilla y León por la consejería competente en materia de educación que, de acuerdo con lo previsto en el artículo 6.bis.7 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, impartan currículos mixtos de enseñanzas del sistema educativo español y de otros sistemas educativos, se regirán por lo establecido en la presente orden y, en todo caso, en sus disposiciones específicas.

En el artículo 25: *medidas generales u ordinarias de atención a la diversidad*, se hace referencia a las segundas lenguas extranjeras de manera que se puedan establecer medidas o alternativas metodológicas para la enseñanza de las mismas así como para su evaluación en alumnos con necesidades educativas especiales. Se hará en aquellos con discapacidad o dificultad.

Las orientaciones metodológicas de la lengua extranjera (inglés) en el BOCYL nº 117 del viernes, 20 de junio de 2014 indican que se deben desarrollar las cuatro destrezas comunicativas propuestas por el Marco Europeo de las Lenguas: comprensión oral y escrita y expresión oral y escrita (*listening, reading, speaking* y *writing* respectivamente). También se indica el objetivo principal de la lengua extranjera que es el uso activo de dicha lengua en contextos comunicativos, para ello el docente creará tareas, proyectos, juegos comunicativos siguiendo los elementos que el currículo estipula que deben ser conocidos por el alumno según la etapa escolar en la que se encuentre. También por medio de estos proyectos se promoverán distintas destrezas, actitudes o valores.

En el BOCYL, se recoge también el papel clave que juega la motivación del alumnado en su aprendizaje, promoviendo que el propio alumno presente un papel activo, autónomo y responsable en este proceso. Este aprendizaje tiene que abarcar todos los contenidos posibles ya sea socioculturales, sociolingüísticos y gramaticales, entre otros. En este sentido, la gamificación tiene mucho que aportar.

4.2.LA IMPORTANCIA DE LA CULTURA EN LA ENSEÑANZA DE UNA LENGUA

En el proceso de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera hay que tener en cuenta dos factores fundamentales:

- Las habilidades lingüísticas de la lengua: expresión oral, comprensión oral, expresión escrita y comprensión escrita
- Factores históricos y culturales de la lengua a aprender.

Si se pretende adquirir correctamente las habilidades lingüísticas del idioma y tener una formación integral en el mismo, hay que tener conocimiento tanto de la cultura como de la historia de la lengua.

Van Ek (1984) considera “la competencia sociocultural como un componente más y de igual importancia que los demás en la competencia comunicativa.”

Conocer otras culturas permite al ser humano enriquecerse personalmente ya que abre las puertas a nuevos conocimientos y nuevas comunicaciones con otros seres de la misma o de otras culturas. También ayuda a fomentar y valorar la cultura propia.

Para Oliveras (2000), “la competencia intercultural consiste básicamente en ser capaz de comportarse de forma apropiada en el encuentro intercultural, es decir, de acuerdo con las normas y convenciones del país, e intentar simular ser un miembro más de la comunidad.”. Posteriormente este mismo autor, Oliveras (ibid: 36) define la competencia intercultural como “una cuestión de actitud hacia otras culturas en general y hacia culturas específicas en particular”.

La incorporación de la competencia intercultural en la enseñanza de las lenguas ha supuesto no solamente un cambio en la concepción de los planteamientos metodológicos sino también, y como ocurre en todo proceso de innovación pedagógica, un cambio de mentalidad en aquellos que participan en el proceso de enseñanza/aprendizaje. (Castro, Méndez y Sercu, 2005). Los docentes de lenguas extranjeras deben acercar la cultura de la lengua que enseñan a sus alumnos para que sean los propios alumnos lo que creen las relaciones convenientes entre la cultura materna y la cultura a aprender.

En muchas ocasiones, los aspectos culturales de una lengua extranjera resultan más atractivos para los alumnos que los aspectos meramente lingüísticos, por ello si la cultura

toma un papel importante durante las clases podemos llegar a absorber toda la atención del alumnado y trabajar desde una manera transversal los aspectos gramaticales.

El aspecto socio-cultural de una lengua ha tomado importancia en el proceso enseñanza-aprendizaje gracias a las TICs, que han ayudado y facilitado este proceso haciendo las clases más prácticas y con ello más entretenidas. Además, los docentes tienen pleno acceso a materiales auténticos. Asimismo, actualmente existen numerosas herramientas educativas que permiten desarrollar este aspecto gracias a las TICs. Scopeo (2009) hace referencia a algunas de ellas como son las redes sociales donde personas de diferentes culturas o con intereses comunes se comunican y comparten información; recursos multimedia como YouTube que permite a los usuarios almacenar y visualizar material fotográfico, videos, audios entre otros donde exponen sus conocimientos y crear comunidades entorno a ello. Otros recursos como blogs o wikis donde los usuarios generan contenidos para compartirlos y difundirlos apoyando el desarrollo de la inteligencia colectiva. Y por último herramientas de recuperación de información como Google donde los usuarios buscan sus necesidades informativas y disponen de filtros para facilitar la búsqueda.

4.3.¿QUÉ ES GAMIFICACIÓN?

Según Paharia (2010), el concepto de gamificación es un concepto reciente, documentado por primera vez en 2008.

Para Karl. M. Kapp (2012) es “la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdico para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas”. Esta definición podría ser la más completa de todas las propuestas a continuación porque tiene en cuenta numerosos aspectos característicos de la gamificación. Hace referencia a la estética, la cual es muy importante en los juegos ya que tiene la capacidad de atraer al jugador o al colectivo al que está dirigida la gamificación. También tiene en cuenta la motivación, que ayuda a modificar o condicionar la actitud del jugador, así como influir en su conducta. Nombra el aprendizaje, ya que ha centrado sus investigaciones sobre gamificación en los efectos que esta produce en la educación y no en cualquier entorno no lúdico. Kapp también habla de que la gamificación serviría resolver problemas en el ámbito educativo, ya que, por ejemplo, podríamos solucionar la falta de interés del alumnado hacia una materia.

En cambio, Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011) lo definen como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”.

Tanto Kapp como Zichermann y Cunningham hacen referencia a la solución de problemas por medio de la gamificación y el pensamiento de los jugadores. Estos tres autores coinciden en que la finalidad de cualquier juego que lleve implícito la gamificación es influir en la conducta social y psicológica del jugador. También defienden que a través de ciertos elementos de los juegos, los jugadores aumentan el tiempo que dedican al juego y su predisposición psicológica a continuar jugando.

Llevando esto al ámbito educativo podemos decir que gracias a los juegos de la gamificación podemos conseguir llamar la atención del alumnado y que logren un aprendizaje significativo de una materia o de un contenido que no habían alcanzado.

Para Werbach y Hunter (2012) “La gamificación es el uso de elementos y de diseños propios de los juegos en contextos que no son lúdicos” es decir, se basa en características y elementos inherentes del juego haciendo que estos sean atractivos y adictivos en los ámbitos sobre los que se quiere actuar. Con adictivos Werbach y Hunter quieren decir que los elementos usados en la gamificación tienen que llamar la atención al alumnado para tenerle enganchado al juego y que llegue a involucrarse en las diferentes misiones adquiriendo el conocimiento en todas ellas. En caso de no ser adictivos, perderá el interés por la actividad y les resultará monótono y no adquirirán los conocimientos que se pretendían conseguir con la actividad. Estos autores, Werbach y Hunter (2012), también la definen como “el proceso de manipulación de la diversión para servir de objetivos al mundo real”. Es decir, la diversión de los juegos se utiliza para lograr cumplir con los objetivos de la gamificación no pertenecientes al juego si no al sistema gamificado.

Por otra parte Deterding (2011), lo define como “el uso de las mecánicas de juego en entornos ajenos al juego”. Esta definición sirvió para crear las primeras bases académicas de gamificación. Con ella Deterding defiende que se pueden usar los juegos a contextos que no sean de ocio si diversión. Un ejemplo de estos entornos podría ser el entorno educativo con un fin de enseñanza-aprendizaje.

Ramírez (2014) dice que gamificar es “aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos”.

"La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora" (Marín, I., & Hierro, 2013)

Estos tres últimos autores citados tienen en común que aplican la gamificación a entornos de no juego, es decir, en contextos donde no sea común el juego con el fin de hacer ese contexto más lúdico. Unido a las definiciones de autores anteriores estos entornos podrían ser los entornos educativos propiciando un cambio en el comportamiento como bien citaN Marín y Hierro.

El término gamificación es un anglicismo, proveniente del inglés "gamification" y está relacionado con los conceptos típicos de los videojuegos. Pero gamificar no es sinónimo de jugar ya que involucra conceptos como motivación, educación y conocimiento, es decir, la gamificación es una técnica que pretende aumentar la motivación de los alumnos en su proceso de adquisición de un conocimiento para lograr mejores objetivos.

Esta metodología educativa es la unión de dos formas de enseñanza existentes con anterioridad, estos términos son ludificación y aprendizaje basado en juegos. En este caso cambian los juegos tradicionales por otros juegos más novedosos con el fin de motivar más al alumno, potenciar su creatividad y alcanzar un aprendizaje significativo.

La diferencia entre gamificación y el aprendizaje basado en juegos en el aula es que el aprendizaje basado en juegos consiste en la utilización de los juegos como herramienta de apoyo para la asimilación de los conocimientos o como herramienta de apoyo y evaluación de los conocimientos. En cambio, la gamificación está basada en la incorporación de dinámicas o mecanismos de juego a procesos o situaciones que de por sí no implican juego, valiéndose de la predisposición psicológica de la persona para participar en dichos juegos.

La educación siempre ha estado basada en un sistema de status y puntos. Las notas de los exámenes sirven como puntos y el subir de curso es la superación de niveles. Esto es lo que algunos autores han definido como pointsificación. Tampoco se debe confundir gamificación con pointsificación., Teixes (2014) con pointsificación se refiere a la utilización simple de estas mecánicas (las de la gamificación) sin tener en cuenta las

dinámicas y la estética propias de la gamificación propiamente dicha. Es decir, solo se proporcionan puntos o recompensas a los jugadores; en cambio la gamificación pretende además de proporcionar puntos a los jugadores, aumentar los niveles de motivación durante la actividad y hacer de una situación que no implique juego una actividad lúdica y “jugable”.

4.3.1. ¿Qué es el juego?

La Real Academia de la Lengua Española define el término juego como:

- 1ª acepción: acción y efecto de jugar por entretenimiento.
- 2ª acepción: ejercicio recreativo o de competición sometido reglas, y en el cual se gana o se pierde.

Zapata (1990) dice que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”.

Zapata, (1990) posteriormente estableció que “El juego, explica, es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo”.

Comparando las definiciones extraídas de la RAE y las propuestas por Zapata podemos decir que en las primeras no se hace referencia al ámbito educativo en ninguna de ellas. Para la RAE jugar es meramente entretenimiento y no implica aprendizaje en cambio Zapata sí que hace referencia a ello, incluso le da una ligera importancia del juego en la vida de las personas.

Según la pedagoga Janet R. Moyles (1990) “la situación de juego aporta estimulación, variedad, interés, concentración y motivación”.

Por otro lado, Andrew Wright (1984) defiende que “los juegos ofrecen a los participantes confianza en sí mismos y en sus capacidades”.

Estas dos definiciones de juego tienen en común que hacen referencia a lo que se desarrolla por medio del juego ya sea la estimulación, la concentración la motivación o las capacidades del alumno. Comparándolas con las anteriores, vemos que estas no hacen referencia al ámbito educativo pero que indirectamente pueden estar relacionadas con él.

Cagigal (1996) lo define como “acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la

tensión”. Cagigal hace referencia a la forma en que se realiza el juego, elemento que los anteriores autores no habían nombrado. Este autor también habla de la tensión que se crea durante el juego y por el cual se adquiere la motivación y el interés que nombra Moyles.

Para Jane McGonigal (2011), pág. 21 todos los juegos tienen cuatro características en común:

- El objetivo: es aquello que todos los jugadores persiguen durante su participación en el juego. El objetivo es aquello en lo que focalizan su atención ya que lograrlo o no determinará el éxito o el fracaso de la actividad. Los objetivos les guían durante el juego, ya que pueden ir cambiando.
- Las normas: limitan el objetivo que los jugadores tienen que conseguir en el juego. Tienen la finalidad de desarrollar y promover las capacidades creativas y el pensamiento estratégico de los jugadores.
- El *feedback*: informa a los jugadores de lo que queda hasta lograr el objetivo. Puede ofrecerse en forma de clasificación, de puntos, de medallas,... o en caso de ser un juego de objetivo único el propio jugador sabrá el objetivo y cuando lo ha conseguido.
- La participación voluntaria: es decir, los jugadores saben en todo momento el objetivo del juego, las normas y el *feedback* y aceptan jugar al mismo garantizando así una experiencia gratificante para el jugador.

Estas características pueden verse también en el ámbito educativo, ya que durante cualquier propuesta didáctica de gamificación los alumnos deberán respetar las normas que se impongan durante los juegos, así como las propias normas del centro y del aula. Por otro lado, la gamificación en el aula persigue cumplir un objetivo principal que es que el alumno adquiera un conocimiento por medio de objetivos secundarios que puedan llamar su atención. Para cumplir estos objetivos, se realizan pequeños *feedbacks* al principio y al final de las sesiones para que los alumnos vayan adquiriendo los conocimientos y se sitúen durante cada sesión uniéndolas entre sí y con conocimientos que ya tienen. Por último, también está presente la participación de los alumnos durante las actividades de la gamificación ya que no se les obligará a jugar a algo que no quieran correctamente justificado.

Todos los juegos llevan consigo la libertad a hacer varias cosas durante el juego. La libertad a fracasar sin tener miedo a un castigo por haberlo hecho mal, libertad de explorar

y experimentar cosas que no están a su alcance en la vida real, libertad a jugar con diferentes personalidades y roles dentro de un mismo juego, libertad de elegir la intensidad o el esfuerzo dentro del juego entre otras.

4.3.2. Rasgos de la gamificación

La gamificación se basa en los rasgos del juego con la finalidad de cautivar al jugador, aumentar la motivación, absorber la atención del alumno, estimularlo, así como fomentar la implicación del alumnado en la tarea.

Estos rasgos según Fontcubierta (2014) son los siguientes:

- **Ranking:** Puede ser medido en puntuación o en porcentajes suponiendo para el jugador un progreso en el juego y en el aprendizaje. Al recibir una puntuación o clasificación, se produce en el jugador una estimulación característica del sentido de la competición.
- **Niveles:** se consigue una sensación de progreso o logro en el jugador ya que es consciente de que va avanzando en una escala de niveles de dificultad y esfuerzo.
- **Retos:** Elementos que suponen obstáculos para el jugador y que estimulan la motivación. Sirven para llamar la atención de los jugadores.
- **Avatar:** Sirven para que el jugador cree su propia identidad en el juego. Construyen la representación ideal de ellos mismos causando así agrado y confianza.
- **Logros:** con ellos el jugador experimenta una sensación de valía.
- **Presión en el tiempo:** produce una tensión o ansiedad en el jugador manteniendo este un estado de alerta constante. Con esto perfecciona las habilidades cognitivas ya que puntuación, tiempo y reto están muy unidos.
- **Feedback:** como ya se ha mencionado antes el feedback proporciona una participación activa del alumno y favorece la autonomía del alumno.
- **Cooperación:** la gamificación fomenta las habilidades sociales en aulas donde la relación entre los alumnos no es buena.
- **Bienes virtuales:** fomenta la motivación y las ganas a seguir jugando ya que son premios virtuales en el juego. Con ellos se incrementa la sensación de logro y mejorar la identidad propia del juego. Ejemplos de bienes virtuales son monedas, medallas y cromos entre otros.

–

4.3.3. Herramientas de gamificación

Actualmente el mercado ofrece una amplia variedad de herramientas y aplicaciones que ayudan a crear contextos de juego que pueden ser aplicados en el aula fomentando la gamificación. Estos contextos son aptos para afianzar conocimientos y desarrollar actividades con nuestros alumnos. Algunos de estas herramientas son las siguientes:

- Duolingo: el objetivo de esta herramienta es aprender una lengua por medio de una serie de recompensas y mediante un seguimiento diario en el progreso del aprendizaje del idioma.
- ClassDojo: Esta herramienta es usada para asignar puntos positivos o negativos al alumnado según su participación, calidad de deberes, comportamiento,... Con esto se consigue una retroalimentación a nivel grupal o individual constante. Cada alumno tiene un avatar diferente y al lado aparecen los puntos que tiene cada uno. También permite el envío de mensajes a las familias y el contacto continuo con los padres.
- Kahoot: en una plataforma de juego basada en el método de preguntas y respuestas. El profesor puede crear un cuestionario con varias respuestas sobre cualquier tema o puede elegir uno de los ya creados por otros usuarios de la plataforma. Una vez elegido o creado se mostrará a los alumnos que introducirán un código de acceso en los dispositivos móviles que posean ya sean ordenador, Tablet o Smartphone. Una vez que todos los alumnos están dentro de la plataforma empezarán a aparecer una serie de preguntas que el alumnado deberá responder en su dispositivo viendo los resultados y el ranking en la pantalla común.
- Juegos tradicionales: no hace falta utilizar siempre las nuevas tecnologías para crear actividades de gamificación. Si son correctamente adaptados a los contenidos que se pretenden enseñar cualquier juego es válido.

En la red existen numerosas unidades didácticas o juegos de gamificación que pueden ser aplicables a cualquier aula siempre y cuando el alumnado de las mismas muestre una predisposición idónea para ello. También hay que tener en cuenta que la gamificación tiene que estar adaptada al tipo concreto de alumnado con el que trabajamos en el aula y al que va dirigida así como el objetivo particular que queramos conseguir con dicha

gamificación. Gamificar no significa jugar y por ello no siempre se debe innovar en el aula ya que cada clase es diferente y puede funcionar o no.

4.4. GAMIFICACION EN EDUCACION PRIMARIA

4.4.1. Motivación en Educación primaria

La motivación es uno de los factores más importantes en el aprendizaje y que se ha de tener en cuenta a la hora de crear una unidad didáctica o una programación. La motivación indica la predisposición del alumnado a aprender, hacer actividades o simplemente implicarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Piaget define a la motivación como la voluntad de aprender, entendido como un interés del niño por absorber y aprender todo lo relacionado con su entorno.

Según Woolfolk “la motivación se define usualmente como algo que energiza y dirige la conducta”. La clave de la motivación se encuentra de acuerdo con Ausubel, en el interés que se cree por dedicarse a un aprendizaje, donde se intenta dar un sentido a lo que se aprende.

A lo largo de la historia se ha definido la motivación de distintas maneras. Pink define 3 tipos de motivación según el tipo de sociedad que ha existido y según los retos a los que se han tenido que enfrentar. La primera motivación o motivación 1.0 se centraba solamente en la supervivencia de la especie ya que era el primer sistema operativo humano. En segundo lugar, está la motivación 2.0 que se basa en un sistema de castigos y recompensas que fue útil hasta el siglo XX. Por último la motivación 3.0 está presente en el siglo XXI y en actividades creativas y no rutinarias como las de la motivación anterior. Es decir, tienen que ser actividades que no estén marcadas por un patrón de resolución como en la motivación 2.0 sino que haya muchas respuestas posibles o formas de llegar a la solución correcta haciendo que el alumnado desarrolle la creatividad y el pensamiento crítico.

Por otro lado, está la teoría de la autodeterminación, que se basa en que las personas están motivadas por defecto, es decir, muestran un esfuerzo y compromiso en sus vidas. Según Teixes (2014) esta motivación puede ser intrínseca o extrínseca.

La motivación intrínseca es aquella que busca el desafío y la novedad, ejercitar las capacidades del ser humano y aprender por medio de la exploración. Es decir aquella que

se hace por deseo propio y de manera interna ya que no se está condicionado por causas externas como recompensas o castigos.

En cambio, la motivación extrínseca es aquella que busca la obtención de recompensas externas de cualquier tipo ya sean elogios o dinero, por ejemplo. Cuando una persona está intrínsecamente motivada, pero se le sigue proporcionando recompensas produce un efecto de sobrejustificación. Mark Lepper (1973) lo explica de la siguiente manera: “la percepción que tiene el individuo de las causas que provocan sus conductas, determina su motivación”. Esto significa que si se dan recompensas extrínsecas a personas que ya se encuentran extrínsecamente motivadas, estas van perdiendo esa motivación. La razón del efecto de sobrejustificación se encuentra en la tendencia de las personas a prestar menos atención al disfrute de la actividad y más a las recompensas externas durante la misma.

4.4.2. Aplicación de la gamificación a la enseñanza de una segunda lengua

En el aprendizaje de una segunda lengua es muy importante mantener a los alumnos motivados, ya que es un proceso complejo y largo en el que tienen que implicarse para lograr un conocimiento significativo de la nueva lengua y la nueva cultura. La gamificación es uno de los recursos que podemos utilizar en el cumplimiento de este objetivo.

Roth (2003b, 23) considera que los factores que desempeñan un papel importante tanto en el aprendizaje como en la enseñanza son los siguientes:

- La motivación y credibilidad del profesor.
- Las condiciones de partida individuales y emocionales de los alumnos.
- La motivación tanto situacional como general y la disposición a aprender de los alumnos.
- La motivación especial que una materia determinada despierta en los alumnos, sus conocimientos previos y el estado emocional del momento.
- El contexto de enseñanza y aprendizaje específico.

Dörnyei en su investigación descubrió cuáles son las dimensiones motivacionales de los alumnos para aprender una lengua extranjera:

- Instrumentalidad (la utilidad práctica de aprender una lengua extranjera);
- Contacto directo con los hablantes de la L2

- Interés en la cultura
- Vitalidad de la comunidad de la L2
- Influencia del medio o contexto sobre la importancia de aprender otra lengua
- Autoconfianza lingüística

A todos los profesores nos interesa profundizar en el conocimiento del proceso de aprendizaje, es decir, en los factores psico-afectivos, sociales, educativos, etc. que inciden en dicho proceso, ya que cuánto más sepamos sobre este proceso, mejor podremos orientar el de enseñanza, en el sentido de que contribuya a agilizar y facilitar el uso de la nueva lengua. (Santos Gargallo, 1999: 22)

Si usamos juegos para lograr ese conocimiento que dice Gallardo, incrementaremos la motivación de los alumnos y su interés por la nueva lengua. Como se ha mencionado previamente, la gamificación utiliza dos tipos de motivación y lo mismo ocurre si la aplicamos al aprendizaje de una lengua extranjera, pero Gardner y Lambert (1973) (como se menciona en Agudo, 2001) establecieron dos tipos nuevos de motivación en aprendizaje de una lengua extranjera:

- La motivación instrumental está asociada a intereses de tipo pragmático e inducida por la influencia de fuerzas externas como, por ejemplo, el hecho de superar un examen u oposición. (especialmente orientados al mundo laboral).
- La motivación integradora generada intrínsecamente por percepciones positivas hacia el aprendizaje de la lengua extranjera, así como hacia la identificación e integración cultural.

Si aplicáramos estos tipos de motivación a la educación primaria, la motivación instrumental sería aprobar simplemente los exámenes que los profesores de inglés o de cualquier lengua extranjera les hacen a los alumnos. En cambio, la motivación integradora sería la que nosotros queríamos conseguir por medio de nuestra propuesta didáctica, ya que está orientada a que los alumnos quieran aprender la lengua inglesa para estar integrados en el mundo multicultural en el que vivimos actualmente y no solo por el mero hecho de aprobar un examen.

Se trata de una metodología novedosa en el ámbito educativo actualmente y ya existen numerosas aplicaciones y herramientas de ayuda para los docentes como las nombradas anteriormente. La mayoría son fáciles de usar y existe un enorme abanico de posibilidades

dentro de ellas. Además, como ya se ha dicho anteriormente, estos recursos llaman la atención del alumnado aumentando su motivación e interés hacia la asignatura o los contenidos enseñados.

5. Metodología

Este Trabajo Fin de Grado parte de un marco teórico en el que hemos desarrollado el tema principal, la gamificación. Para completar este primer apartado, hemos llevado a cabo una revisión bibliográfica realizando búsquedas en internet, en libros, en revistas de educación y en algunas bases de datos tales como DIALNET. El objetivo principal era recabar información sobre el uso de la gamificación en la etapa de Educación Primaria y más concretamente en la enseñanza de la lengua inglesa. Hemos reflejado en dichos marcos distintas definiciones de gamificación desde el punto de vista de diferentes autores comparándolos entre sí, explicando sus características y analizando el uso del juego en el aula sin olvidar los elementos que lo componen.

De forma paralela y usando el marco teórico como punto de partida, hemos creado una propuesta didáctica para 3º de Primaria basada en la gamificación con el fin de enseñar contenidos de tanto de lengua como de cultura inglesa. En el diseño de las actividades y los juegos tuvimos en cuenta los intereses de los alumnos para potenciar su motivación. También investigamos sobre el uso de diversas herramientas innovadoras en el aula y los posibles beneficios que nos proporcionan.

Por último, se ha reflexionado sobre la realización de la propuesta didáctica en un centro escolar, mostrando los puntos fuertes y débiles de la misma y buscando posibles soluciones a los problemas que han ido surgiendo. Asimismo, se ha reflexionado sobre el uso de la gamificación dentro de aula y se han valorado sus ventajas y desventajas.

6. PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN

La propuesta de gamificación que se muestra a continuación está diseñada para pueda llevarse a cabo en el ámbito educativo con el objetivo de motivar más al alumnado a la hora de aprender una lengua extranjera e involucrarles más en el proceso enseñanza-aprendizaje por medio de juegos o actividades de investigación.

Parte de esta propuesta didáctica se llevó a cabo en 3º de primaria en un centro público de Soria durante una semana y media. Aunque habría sido interesante desarrollar la propuesta entera, la posibilidad de realizar parte de las actividades nos dio una perspectiva real de cómo los alumnos respondían a la propuesta y qué aspectos de ésta podían mejorarse o tenían que adaptarse en función de las características concretas del alumnado.

Hemos creado un proyecto que tiene presentes los rasgos típicos de la gamificación como las recompensas, las misiones etc. para que el alumno esté continuamente motivado sin dejar de lado la adquisición del conocimiento de la lengua usando todas las destrezas de la misma. Participando en misiones, colaborando con sus compañeros y utilizando el inglés, nuestros alumnos van conociendo aspectos de la cultura anglosajona.

Esta propuesta está creada para fomentar la enseñanza de la cultura, que es un elemento fundamental en el aprendizaje de las segundas lenguas, ya que la lengua es parte de la cultura y la cultura es, al mismo tiempo, parte de la lengua. Durante las siguientes sesiones nuestros alumnos se familiarizarán con varios países de habla inglesa, su alimentación, fauna y festividades más importantes.

La propuesta fue diseñada para tercero de primaria y en este curso se llevaron a cabo parte de las actividades mencionadas en dicha propuesta. Sin embargo, cabe destacar que se podrían adaptar las actividades y las misiones a cursos superiores incrementando el vocabulario y formas verbales en las redacciones que se plantean.

6.1. METODOLOGIA

Esta propuesta se ha diseñado para el área de lengua inglesa, teniendo en cuenta la importancia del aprendizaje de la cultura de dicha lengua en la vida de los alumnos. La metodología elegida para esta propuesta, después de un análisis exhaustivo que aparece reflejado en el marco teórico de este trabajo, es la gamificación. Con ello pretendemos aumentar la motivación de los alumnos a la hora de aprender este contenido de la lengua inglesa y que se involucren en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera. El alumno deja de ser un mero receptor y pasa a participar activamente en su propio proceso de aprendizaje.

En este proyecto se incluyen todos los elementos de los juegos que hemos considerado importantes y motivadores como son las recompensas, los avatares, la narración y las misiones que han de superar.

Durante todo el proyecto usamos una historia como hilo conductor. Esta historia da sentido a las actividades y a los juegos que se han propuesto para aprender los contenidos culturales. El papel de los niños es ayudar a un perro a reencontrarse con su compañera y amiga. La historia despertará su interés y les motivará a participar más activamente.

Los alumnos llevarán a cabo una serie de misiones, parte fundamental de la gamificación. Persiguen un objetivo principal que es el conocimiento de la cultura por medio de misiones u objetivos secundarios.

6.2. TEMPORALIZACION

El proyecto se llevará a cabo de manera paralela al temario y se harán las actividades a continuación planteadas al final de cada trimestre. Se llevará a cabo en 6 sesiones de una hora o dos horas dependiendo de las actividades que contengan. La temporalización quedaría estructurada de la siguiente manera a lo largo del curso escolar:

TRIMESTRE	MISIONES	SESIONES	ACTIVIDADES	DURACION
Final 1° trimestre	Primera misión	Sesión 1	Todas las actividades	1 hora
	Segunda misión	Sesión 2	Actividades 1 y 2	1 hora
		Sesión 3	Juegos 1,2 y 3	2 horas
Final 2° trimestre	Tercera misión	Sesión 4	Juego 1, actividades 1 y 2	1 hora
		Sesión 5	Juegos 1,2 y 3	1 hora
Final 3° trimestre	Cuarta misión	Sesión 6	Juegos 1,2,3	2 horas

Los alumnos nunca sabrán cuándo vamos a realizar las actividades, de forma que el factor sorpresa juegue a nuestro favor e incida directamente en la motivación y el interés del alumnado.

6.3. OBJETIVOS DEL PROYECTO:

- Desarrollar los hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en ellos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en estudio.
- Adquirir en un idioma extranjero la competencia comunicativa básica que les permita expresarse y entender mensajes simples en situaciones diarias.
- Conocer costumbres, comidas, fauna y particularidades de los países en los cuales hablan un idioma extranjero, promoviendo la tolerancia y el conocimiento de otras culturas a través de la lengua.
- Valorar la propia cultura a partir del conocimiento y la valoración de otras culturas.

6.4. MISIONES:

Primera misión: países anglosajones

Introducción y contextualización:

El proyecto empieza cuando Rex, un perro amigo de los niños les pide ayuda en un pergamino para encontrar a su amiga Kira. La perra se ha ido a un país anglosajón y no la encuentran por ninguna parte, por ello deciden seguir sus pasos por varios países. Aquí logramos distinguir el objetivo principal que es ayudar al perro a encontrar a su compañera así como las pequeñas misiones que nos darán las pistas de dónde ha estado Kira. Aquí comienza la aventura, mandando a cada grupo de alumnos a un avión para viajar al país anglosajón que se les asignará por sorteo. (**Anexo I**)

Contenidos:

- Instrucciones sobre un plano para localizar un lugar.
- Narración de hechos recientes.
- Valoración de la lengua extranjera como instrumento para comunicarse.
- Movilización y uso de información previa sobre tipo de tarea y tema.
- Comprensión del mensaje con claridad, distinguiendo su idea principal y su estructura básica.
- Expresión del mensaje con claridad, coherencia, estructurándolo adecuadamente y ajustándose, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.

Estándares de aprendizaje evaluable

- Entiende las ideas principales de presentaciones sencillas y muy bien estructuradas sobre temas familiares o de su interés (por ejemplo, deportes, lugares, personajes de cuento), siempre y cuando cuente con apoyo visual y se hable de manera lenta y clara.
- Hace presentaciones breves y sencillas, previamente preparadas y ensayadas, sobre temas cotidianos y de su interés (presentarse y presentar a otras personas; dar información básica sobre sí mismo, su familia y su clase; sobre un lugar o precio de algún objeto, expresar opinión...) usando estructuras muy sencillas.

- Comprende los puntos principales y lo esencial de noticias muy breves y artículos de revistas infantiles que traten temas que le sean familiares y de su interés (animales, ropa, deportes, lugares)
- Escribe, a partir de un modelo, correspondencia personal breve y simple (mensajes, notas, postales, correos), utilizando algunas convenciones básicas de inicio y cierre del texto.

Actividades:

1. Actividad 1: Para empezar tendrán que crear una hipótesis de lo que creen que es un país anglosajón y escribirlo en un papel individualmente. Después la profesora cogerá la caja de las ideas y deberán poner su papel dentro. La profesora anónimamente sacará un papel y leerán las definiciones de lo que ellos creen que es un país anglosajón. A partir de las definiciones leídas y las posibles ayudas de la profesora tendrán que llegar a la definición correcta o más completa de todas sin que la profesora les diga lo que es directamente. Así desarrollaremos el pensamiento crítico de los alumnos.
2. Actividad 2: en grupo deberán buscar en Internet un mapamundi político y pintar dónde está el país que les ha tocado para poder ayudar mejor a Rex en todas las misiones. Observando el mapa deberán rellenar una hoja donde pongan las fronteras del país, si es una isla, un país de costa, de interior,... También deberán crear un nombre de equipo y elegir un avatar de los propuestos por el profesor. Deberán trabajar en equipo para poder obtener todos los puntos de la actividad. (Anexo II)
3. Actividad 3: deberán escribir una carta donde confirmen a Rex que le ayudaran a buscar a Kira en esta aventura. En esta carta pondrán sus nombres, donde viven y donde creen que puede estar Kira y como salvarla o como poder encontrarla en el país en el que se encuentran. (Anexo III)

Decoración:

La primera misión es de contextualización y de orientación para que los alumnos se sitúen en la historia por lo que la clase permanecerá como un día normal salvo por el gran mural de la aventura que se pegará en una de las paredes de la clase. En este mural iremos marcando donde nos encontramos en cada momento del proyecto. Para ello usaremos los avatares que han elegido en esta misión. (Anexo IV)

Recompensas:

Actividad 1: Todos los alumnos recibirán un punto

Actividad 2: Si localizan bien en el mapa recibirán 4 puntos, si rellenan correctamente la hoja recibirán 5 puntos y si trabajan en equipo recibirán 1 punto. En total podrán ganar 10 puntos.

Actividad 3: la carta que sea más original y trabajada recibirá 10 puntos valorando la expresión escrita y el uso del vocabulario correcto.

Segunda misión: Restaurante

Contenidos:

- Valores, creencias y actitudes (interés y respeto por las diferencias culturales de los países de habla inglesa).
- Expresión de opinión, gustos y preferencias.
- Léxico oral y escrito de alta frecuencia relativo a alimentación y restauración.
- Expresión del mensaje con claridad ajustándose a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.
- Expresión del mensaje con claridad, coherencia, estructurándolo adecuadamente y ajustándose, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.
- Asociación de grafía, pronunciación y significado a partir de modelos escritos, expresiones orales conocidas y establecimiento de relaciones analíticas grafía- sonido.

Estándares de aprendizaje:

- Identifica el tema de una conversación muy sencilla y predecible que tiene lugar en su presencia en algún espacio público real o simulado sobre temas conocidos (por ejemplo, una tienda de ropa).
- Escribe, en papel o en soporte electrónico, textos breves de carácter narrativo e informativo sobre temas trabajados previamente, basándose en un modelo y reproduciendo estructuras trabajadas.
- Responde adecuadamente en situaciones de comunicación sencillas (expresión de lo que está haciendo, del lugar donde está situado algo, etcétera).

- Se desenvuelve con cierta seguridad en situaciones cotidianas muy simples, reales o simuladas (por ejemplo, comprar ropa en una tienda).
- Completa formularios marcando opciones y rellenando datos u otro tipo de información personal (por ejemplo, gustos, títulos de cuentos leídos, opiniones, etcétera).

Introducción y contextualización:

Rex nos envía un nuevo pergamino donde nos explica que un señor que tiene un puesto de fruta en la puerta de la estación de tren, vio a Kira ir a un restaurante cercano a la estación. Una vez en el restaurante hablarán con el chef para que nos dé más información sobre Kira o ver si se ha escondido allí. El chef nos pedirá hacer unas recetas típicas de los países para que nos pueda decir donde se encuentra Kira. (AnexoV)

Actividades

1. Actividad 1: individualmente buscarán en las tablets o en los ordenadores una receta típica o característica del país anglosajon que se les proporcionó en la misión anterior. La receta deberá estar en inglés y ser lo más sencilla posible para facilitar así la comprensión del vocabulario.
2. Actividad 2: Deberán completar una ficha de la receta. En ella pondrán los ingredientes, los pasos y responderán a unas preguntas sencillas: si han probado la receta, si existe en España, etc. Con todas estas recetas después crearemos un libro que podrán llevarse a casa. Anexo VI
3. Juego 1: Para repasar los verbos de cocina se les entregará una hoja donde tendrán que unir en parejas el dibujo de la acción con la definición del verbo. Después lo corregiremos en grupo y jugaremos a la mímica con los verbos aprendidos. Un alumno saldrá a la pizarra y tendrá que hacer con gestos el verbo hasta que uno de sus compañeros lo adivine. Anexo VII
4. Juego 2: Todos los alumnos tendrán su hoja de la actividad 2 resuelta por lo que podremos trabajar con ella. En los grupos formados en la primera sesión los alumnos deliberarán sobre cuál de todas las recetas del grupo quieren cocinar. Cuando lo tengan decidido harán una pequeña lista de la compra e irán al supermercado que habré creado a comprar todo lo necesario para realizar la receta en el juego siguiente. Anexo VIII
5. Juego 3: los alumnos se convertirán en pequeños chefs que realizarán con los ingredientes que han comprado con anterioridad la receta que han elegido. Tendrán que seguir los pasos

y explicar en voz alta a sus compañeros que están haciendo, cómo o por qué. Dispondrán de menaje de cocina, utensilios de cocina, etc. real para darle un total realismo a la actividad. En la clase se pondrán posters de hornos, microondas, placas vitrocerámicas,... Tendrán que participar todos los miembros del equipo para poder obtener la puntuación total.

Decoración:

Durante la primera misión, que puede durar varias sesiones de clase como bien se ha reflejado en la temporalidad del proyecto, el aula estará decorada como si fuera un restaurante y una cocina donde los alumnos llevarán a cabo las recetas de los países que se les ha asignado. Dispondrán de un supermercado donde comprar comida, de material de cocina real, de hornos, microondas, placas vitrocerámicas ficticias que la profesora preparará con anterioridad. También tendrán delantales y gorros de cocineros para que se sientan más integrados en el tema y lograr una mayor motivación.

Anexo IX

Recompensas:

Actividad 1: 3 puntos para todos aquellos alumnos que hayan buscado la receta

Actividad 2: 10 puntos para la mejor redacción y se restará un punto progresivamente por ser menos completas, limpieza, orden,...

Juego 1: 2 puntos para cada alumno que adivine el verbo de cocina que el compañero está representando

Juego 2: 10 puntos para el grupo que realice de forma ordenada y completa la compra de los ingredientes necesarios para la receta.

Juego 3: 15 puntos para el grupo que más complete haga la representación del role play interactuando con los compañeros, explicando los pasos, los ingredientes, usando los verbos aprendidos,...

Tercera misión: animales

Contenidos:

- Valores, creencias y actitudes (interés y respeto por las diferencias culturales de los países de habla inglesa)
- Descripción de personas, plantas y animales.
- Expresión del mensaje con claridad ajustándose a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.
- Expresión del mensaje con claridad, coherencia, estructurándolo adecuadamente y ajustándose, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.
- Asociación de grafía, pronunciación y significado a partir de modelos escritos, expresiones orales conocidas y establecimiento de relaciones analíticas grafía- sonido.

Estándares de aprendizaje:

- Muestra conductas de respeto y cuidado hacia los seres vivos.
- Manifiesta una cierta precisión y rigor en la observación y en la elaboración de los trabajos.
- Escribe, en papel o en soporte electrónico, textos breves de carácter narrativo e informativo sobre temas trabajados previamente, basándose en un modelo y reproduciendo estructuras trabajadas.
- Se desenvuelve con cierta seguridad en situaciones cotidianas muy simples, reales o simuladas (por ejemplo, comprar ropa en una tienda).

Introducción y contextualización:

Rex nos envía otro pergamino donde nos explica que el dueño del restaurante nos ha confirmado que Kira no se encontraba en el restaurante pero se dejó un folleto encima de la mesa de información de una selva que está a unos pocos kilómetros del restaurante donde están ahora mismo los alumnos. Rex nos recomienda acercarnos hasta la selva para intentar buscar allí a Kira aunque puede resultar un poco complicado porque hay muchos animales y la selva es muy grande. Anexo X

Actividades:

1. Juego 1: Un alumno saldrá a la pizarra y el docente le enseñará un animal común y que todos los alumnos puedan reconocer fácilmente. Los demás compañeros deberán hacerle

preguntas de respuesta sí o no hasta que adivinen el animal. El alumno que lo adivine saldrá a la pizarra a representar el siguiente animal y realizar de nuevo la actividad.

2. Actividad 1: individualmente tendrán que buscar en las tablets o en los ordenadores animales típicos o característicos del país anglosajón, que se les había asignado en la primera misión, sin que el resto de los compañeros del grupo lo vean ya que sino no obtendrán todos los puntos posibles y la actividad no será posible.
3. Actividad 2: Después de la explicación del docente de cómo realizar una descripción de un animal usando como ejemplo un animal conocido y haciendo dicha redacción entre todos los alumnos, deberán definir el animal que han elegido haciendo referencia al tamaño, numero de patas, si tienen cola, cuernos, garras,... Cuanto más completa sea la redacción más puntos obtendrán en el ranking general de la clase
4. Juego 2: A continuación van a conocer los animales del resto de sus compañeros del grupo pero de una manera diferente y original. Se les entregará la hoja de la actividad y en cada cuadrado deberán dibujar el animal de sus compañeros. Cada alumno definirá su animal y el resto de los alumnos deberán dibujarlo según como se lo imaginen. También podrán hacer preguntas para concretar más el dibujo y que se parezca más al original. Según la similitud que tenga con el original obtendrán más puntos o menos. También deberán dibujar el animal propio para compararlo con el de sus compañeros. Anexo XI
5. Juego 3: En los grupos de 4 personas que ya están formados jugarán a un dominó de animales que el profesor ha hecho con dibujos de animales comunes. Cuando coloquen una ficha tendrán que leer el nombre del animal y hacer una pequeña descripción rápida del mismo. Harán 2 o 3 rondas y los ganadores de cada ronda obtendrán 5 puntos. La mecánica del juego será la misma que en el juego tradicional, cada jugador cogerá 7 fichas del montón y las demás se apartarán para robar una en caso de no tener ninguna que poner. Anexo XII

Decoración:

Durante esta misión la clase se convertirá en un bosque donde los alumnos describirán a sus animales y se sentirán como si estuvieran en una jungla o en una selva. Con esta decoración también podremos repasar los tipos de ecosistemas que existen así como los tipos de animales según los reinos animales y usarlo en otras materias. Podrán pegar sus animales por las paredes que estén decoradas y enseñárselo a sus compañeros del centro. Anexo XIII

Recompensas:

Actividad 1: 3 puntos para todos aquellos alumnos que hayan hecho su animal sin que lo vean los demás compañeros del grupo

Actividad 2: 10 puntos para la mejor redacción y se restará un punto progresivamente por ser menos completas, faltas de conjugación,...

Juego 3: 5 puntos por cada animal con gran parecido al original

Juego 4: 5 puntos para los ganadores de cada ronda del juego

Cuarta misión: festividades

Contenidos:

- Celebraciones: Christmas, Halloween, St. Patrick's Day.
- Valores, creencias y actitudes (interés y respeto por las diferencias culturales de los países de habla inglesa).
- Expresión del mensaje con claridad ajustándose a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.
- Expresión del mensaje con claridad, coherencia, estructurándolo adecuadamente y ajustándose, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto.
- Asociación de grafía, pronunciación y significado a partir de modelos escritos, expresiones orales conocidas y establecimiento de relaciones analíticas grafía- sonido.
- Interés por la observación y el estudio riguroso de todos los seres vivo.

Estándares de aprendizaje evaluables:

- Comprende una secuencia muy breve y sencilla de instrucciones para realizar una tarea como, por ejemplo, una manualidad.
- Se desenvuelve con cierta seguridad en situaciones cotidianas muy simples, reales o simuladas (por ejemplo, comprar ropa en una tienda).

Introducción y contextualización:

Rex nos envía el último pergamino donde nos explica que Kira no se encontraba en el bosque y que un mono la vio irse corriendo detrás de una banda de música que se dirigía al centro de la ciudad, en la que había una increíble fiesta por la llegada del verano. Rex nos aconseja ir a dicha fiesta y encontrar a Kira allí. Los alumnos deberán conocer primero alguna festividad de los países en los que se encuentran. [Anexo XIV](#)

Actividades:

1. Juego 1: Para involucrarles un poco en el tema preguntaremos si saben que es una festividad y si conocen alguna festividad de su ciudad natal o de su país. Después ya preguntaremos si conocen alguna festividad de su país anglosajón. Una vez contextualizado les daremos un código para poder jugar al kahoot que previamente habré preparado sobre festividades de los diferentes países anglosajones. Jugarán en parejas siendo ambos de la pareja del mismo país anglosajón. [Anexo XV](#)
2. Juego 2: Después para recordar un poco las festividades aprendidas en el juego anterior jugaremos al pañuelo. Dividiremos la clase en dos grupos y a cada miembro del grupo se le asignará una festividad de las ya aprendidas. Después el profesor se pondrá en medio de la clase cada grupo en un extremo de la misma. EL profesor dirá una festividad y el alumno de cada grupo con esa festividad deberá correr al centro coger el pañuelo y volver a su equipo sin que su rival le atrape.
3. Juego 3: Para acabar la aventura deberán disfrazarse de una de las principales festividades para despedir a Kira después de haberla encontrado en una fiesta. Para ello usaremos bolsas de basura y pegatinas con calabazas, tréboles, etc.

Decoración:

En esta última misión adornaremos la clase como si se tratara de una verbena de una ciudad o como una fiesta de cumpleaños con muchos papelillos, luces, carteles,... para que los alumnos se sientan como que están en las fiestas de los diferentes países. [Anexo XVI](#)

Recompensas:

Juego 1: los ganadores del Kahoot recibirán 10 puntos, los segundos 9 y así sucesivamente.

Juego 2: Por cada carrera conseguida o por cada rival atrapado el grupo recibirá dos puntos. Por faltas de deportividad o respeto serán penalizados con 1 punto negativo el grupo entero.

Juego 3: Los disfraces más originales recibirán 5 puntos y los menos originales 3 puntos.

Con los puntos obtenidos los jugadores podrán obtener recompensas o ventajas sobre el resto de los jugadores. Estas ventajas son:

- Podrán canjear 10 puntos por 5 minutos más de recreo.
- Podrán canjear 15 puntos por poder elegir un juego para la siguiente unidad didáctica.
- Podrán canjear 20 puntos por conocer una pregunta del siguiente examen de inglés.
- Podrán canjear 5 puntos por un caramelo.
- Podrán canjear 25 puntos por pasar una clase entera jugando a los ordenadores.

A lo largo de la unidad didáctica se valorarán tanto los aspectos socioculturales citados anteriormente, como el uso de la lengua inglesa como instrumento de comunicación, ya que una actitud positiva y el esfuerzo de hablar inglés durante todo el proyecto ya sea con los compañeros, con los perros o con el profesor será valorado positivamente. También se tendrá muy en cuenta el comportamiento de los alumnos a lo largo de todo el proyecto.

Durante el proyecto se usarán los elementos característicos de la gamificación como son:

- Los avatares: Cada alumno tendrá su avatar creado por el profesor pero elegido por ellos mismos lo que supondrá que se sientan identificados con el muñeco a lo largo de todas las misiones. También al ir guiados por dos mascotas cercanas a ellos y que pueden tener como mascotas domesticas les ayudará a sentirse más enganchados al juego.
- Recompensas: La obtención de puntos durante las misiones y su reflejo en una aplicación de Internet hace que sientan más motivados porque pueden comparar sus puntuaciones, mirar el ranking de puntos y recibir un reconocimiento positivo por parte de la profesora y de los perros.
- Competición: la competición existente durante las actividades supondrá que los alumnos las hagan lo mejor posible para intentar conseguir la mayor puntuación posible y posicionarse en la cúspide del ranking.

- Cooperación y trabajo en equipo: unido al apartado anterior, aunque los alumnos trabajan juntos durante algunas actividades, siempre existe una pequeña rivalidad entre los propios miembros del grupo y rivalidad con el resto de grupos de la clase. Esto se debe a la capacidad del ser humano a superarse en las actividades y su intento de superioridad sobre los que le rodean. Por ello se puntuará de manera positiva el trabajo en grupo y la cooperación durante las actividades.

6.5. EVALUACION:

Las puntuaciones de los alumnos se llevaran a cabo por medio de la herramienta ClassDojo de gamificación ya que nos permitirá sumar puntos fácilmente o restarlos en caso de mal comportamiento o faltas de respeto.

Esta herramienta permite al docente gestionar un aula a base de puntuaciones según el comportamiento de los alumnos. Es una manera muy atractiva, sencilla de usar y es personalizable, es decir, cada alumno tiene su propio avatar y el profesor puede modificar las puntuaciones según sus necesidades, puede sumar o restar las cuantías que él quiera. También es una plataforma online donde el docente puede ponerse en contacto con los padres y estos, si el docente lo permite, ver la evolución de sus hijos en clase y en la asignatura.

La evaluación se llevará a cabo a lo largo de todo el proyecto por medio de la observación directa de los alumnos durante las actividades que el profesor reflejará en algunas anotaciones. Estas anotaciones serán sobre la actitud y sobre el uso de las habilidades y destrezas lingüísticas.

También se corregirán las actividades que los alumnos hagan durante el proyecto como son las redacciones de los animales, las cartas a los perros etc. y serán evaluadas con una nota que será de gran importancia para el profesor ya que en ellas se verán reflejados los grados de adquisición de las habilidades y destrezas lingüísticas del alumno en la lengua inglesa.

6.6. CONCLUSIONES DE LA PROPUESTA DIDACTICA

Esta propuesta didáctica pretende cumplir con los objetivos expuestos anteriormente ya que es bastante completa, se trabajan todas las habilidades lingüísticas y se llega a un conocimiento

Algunas de las actividades propuestas en las misiones se llevaron a cabo durante la estancia en un colegio público y bilingüe de Soria en el curso de tercero de primaria. Al ser un colegio bilingüe nos supuso tener que hacer pequeñas adaptaciones en cuanto a las explicaciones ya que no usan la lengua materna durante las clases a no ser que sea meramente necesario. Esta experiencia nos permite evaluar la propuesta y descubrir sus puntos fuertes y débiles:

- Misión 1: de esta misión solo llevamos a cabo la redacción, actividad en la que los alumnos debían explicar que es un país anglosajón. Nos sorprendió que siendo un colegio bilingüe los alumnos desconocieran esta definición y que solo supieran cuatro o cinco ejemplos. Esta actividad funcionó parcialmente ya que solo una pequeña proporción del alumnado sabía la respuesta correcta. A pesar de no salir del todo bien si se entregaron mucho a la actividad y presentaron una buena actitud y predisposición a aprenderlo. Como posible variación de la actividad para asegurarnos que se llega al conocimiento de la definición, podríamos dar opciones de la definición. Siendo una verdadera y las demás falsas o dar pistas hasta que fueran ellos mismos los que dedujeran la definición.
- Misión 2: Debido al escaso tiempo que teníamos en el aula, mandamos a los alumnos que buscarán las recetas en casa y el resultado fue que solo 5 alumnos realizaron la tarea. Como solución al problema con el que nos encontramos, decidimos hacerlo en clase durante una sesión para que posteriormente se pudiera llevar a cabo la misión de la mejor manera posible. Otra posible solución o alternativa es la comunicación de los deberes a los padres por medio de la aplicación ClassDojo, ya que todos los padres pueden disponer de ella en sus teléfonos móviles, tablets u ordenadores.

Otro problema con el que nos topamos fue que les propusimos a los alumnos buscar recetas fáciles para llegar a comprender mejor los ingredientes y los pasos de las diferentes recetas. Los alumnos realizaron la tarea pero buscaron recetas de gran complejidad y como consecuencia no pudieron hacer algunos pasos ya que no lo entendían. Esto nos hizo darnos cuenta de que había vocabulario que no

sabíamos y podíamos aprender haciendo este juego más a menudo con las recetas favoritas del alumnado o del profesorado o con lo que habían comido el día de antes. Como posible solución podríamos crear una webquest donde tuvieran los enlaces a recetas fáciles que nosotros previamente hayamos visitado y comprobado su dificultad. Solo tendrán acceso a aquellas recetas que vayan acorde a su nivel de conocimiento.

En el juego de asistir a un supermercado y realizar la compra de los ingredientes no tenían en cuenta algunos aspectos básicos del cocinado, por ejemplo, el agua para cocer, el aceite para freír, o no echaban sal cuando cocinaba. Por lo que tenían que volver al supermercado a comprar los ingredientes que no disponían. A pesar de estos pequeños errores la actividad funcionó correctamente ya que supieron comprar y organizarse entre ellos diciendo quien llevaba la cesta, quien leía los ingredientes y quien los metía en la cesta. Para evitar este pequeño descuido, podríamos poner en las encimeras los ingredientes básicos que es muy posible que necesiten para la realización de las recetas.

Durante el cocinado desconocían que pasos de la receta realizar en una cazuela y cuales en una sartén, para que usar las varillas, etc. Durante toda la actividad estuvieron muy emocionados escuchando a sus compañeros y haciendo preguntas de qué ingrediente echaban en cada recipiente y de los pasos a seguir. Esto hizo que los alumnos que representaban su receta se sintieran importantes y elevaron su motivación en el juego y por consiguiente, los alumnos que visualizaban el teatro aumentaran su interés por la actividad.

Después de hacer el roleplay planteado con sus recetas querían realizar una en clase de manera real. Por ello y con el consentimiento del profesor realizamos nuestra receta la cual era un bizcocho de chocolate cuyo cocinado se realizaba en el microondas. Resulto de lo más interesante porque eran los propios alumnos los que decían los ingredientes necesarios en inglés en vez de en español mientras el profesor y otros alumnos seguíamos las pautas marcadas por la receta y leídas por otros alumnos. Finalmente los propios alumnos solicitaron poder apuntar la receta para hacerla en casa con sus padres. Al encontrarnos en una clase de inglés y ser un colegio bilingüe, quisieron apuntarla en inglés en vez de en español. Esto nos sorprendió gratamente porque usaron la lengua inglesa como lengua de comunicación durante todo el juego. Este juego funcionó satisfactoriamente por lo que creemos que no merece hacer ningún tipo de mejora.

- Misión 3: esta misión funcionó adecuadamente ya que a los alumnos a los que iba dirigida la actividad les gustaba mucho trabajar con animales. Adivinar de que animal se trata por medio de mímica, primer juego de esta misión, fue realizado correctamente porque los alumnos supieron representar bien los animales que se les mostraba en las tarjetas. No se aventuraron a decir animales al azar sino que hacían las preguntas necesarias y siendo coherentes hasta llegar al animal representado. Participaron todos los alumnos sin ningún tipo de reparo a equivocarse o a pronunciar incorrectamente alguna palabra de las necesarias para adivinar el animal. La parte de la redacción también fue muy entretenida y no les resultó aburrida porque hicimos un ejemplo entre todos en la pizarra con un animal que nosotros habíamos elegido. Lo describimos diciendo su tamaño, sus colores, sus patas, sus ojos, si tenía pelo o no y dijimos una cualidad de este animal. Después ellos tuvieron que hacer lo mismo con sus animales y plasmarlo en una cartulina que después guardaríamos para enseñarla al resto de compañeros del centro o a sus propios padres.

El juego de describir y pintar fue el más divertido porque los alumnos se imaginaban el animal de una manera muy diferente al real por lo que los resultados fueron animales muy originales, por ejemplo, con cuatro ojos y dos patas en vez de al revés. Nos llamó la atención la gran competitividad que existe entre los alumnos a la hora de hacer ejercicios o juegos de este tipo. También nos sorprendió como se chivaban a los profesores cuando un compañero había usado mal el verbo “to have” o el verbo “to be”.

- Misión 4: los alumnos durante nuestra estancia en el centro reclamaban al profesorado realizar un kahoot y, para ello creamos uno para estudiar las festividades de los países anglosajones. Nos sorprendió ver que si poseían conocimientos de halloween, navidad, acción de gracias y pascua. Cuando comenzaron las cuestiones de países como India, que desconocían, los alumnos mostraron su descontento ya que aseguraban que no iban a acertarlas. Posteriormente de hacer las cuestiones les explicamos las festividades y les sorprendió, por ejemplo, que la fiesta *holi* no es una carrera atlética si no una fiesta para preparar la entrada de la primavera en la India. Después preguntaron muchas

dudas que tenían sobre festividades de otros países. Con esto dimos por concluida la unidad ya que no dispusimos de más tiempo para seguir con más actividades.

Tampoco pudimos llevar a cabo la puntuación con la herramienta de ClassDojo, anteriormente explicada, porque el profesor no era muy partidario de este tipo de evaluación y nos recomendó no hacer uso de ella para no alterar a los alumnos. Por ello nos basamos simplemente en la observación y en la corrección de los ejercicios hechos en clase. En cuanto a la decoración fue mínima pero necesaria ya que la clase ya estaba adornada con las normas de la clase y con actividades que habían hecho con anterioridad. Esta clase era usada para conferencias por lo que no pudimos pegar mucha decoración por la clase.

Como conclusión final opinamos que fue una unidad didáctica muy entretenida para los alumnos y una manera diferente de aprender la cultura de la lengua que usan durante todo el día en el centro ya que es un colegio bilingüe. Los alumnos la valoraron positivamente y pudimos sacar las siguientes valoraciones:

- La primera misión iba unida a una actividad del uso del imperativo lo que resultó aburrido para los alumnos pero de gran importancia para el profesor.
- La segunda misión gustó más a las chicas que a los chicos ya que a estos últimos no les gustaba cocinar pero si comprar en el supermercado. Les gustó el poder usar cosas reales como las cazuelas, el menaje de cocina etc.
- La tercera misión gustó por igual a todo el alumnado indiferentemente del sexo de los mismos ya que todos presentan gran interés por los animales y por juegos de dibujar y pintar. Les resultó la actividad más entretenida de toda la propuesta.
- La cuarta misión fue la más polémica, la idea de jugar al kahoot les gustaba a todos los alumnos pero que la temática de las cuestiones fuera de festividades y no de canciones o emoticonos no les gustó a parte del alumnado.
- Casi la totalidad de los alumnos estaban de acuerdo en que prefieren un tipo de educación donde estén presente los juegos a una educación magistral o meramente teórica.
- Las recompensas hacían que trabajaran mejor ya fueran caramelos o pegatinas.

- Era necesario un flashback constante durante todos los días que duró la propuesta, antes de las clases y después de las clases ya que perdían mucho el hilo de la unidad de una clase a otra debido a la celebración de la semana cultural del centro.

7. CONCLUSIONES

En este último apartado se pretende reflexionar sobre los objetivos planteados al principio del trabajo así como reflexionar sobre el análisis del funcionamiento de la gamificación como recurso en el aula y más en el aprendizaje de una lengua extranjera como es el inglés.

En la parte de marco teórico creemos que se han reflejado todos los objetivos que se establecieron con anterioridad. Después de la lectura de varios documentos bibliográficos hemos podido concluir que el término gamificación no está determinado por una sola definición si no que cada autor usa su propio término añadiendo detalles sobre el juego, su funcionalidad, el entorno donde se deben realizar etc.

También hemos hecho referencia al estado actual del aprendizaje de lenguas extranjeras en el sistema educativo español y la importancia de la cultura en dicho aprendizaje.

Tras diseñar una propuesta didáctica creemos que la gamificación es una metodología innovadora que puede resultar muy interesante para los alumnos como para los profesores. Sobretudo la vemos interesante para la enseñanza de lenguas ya que podemos involucrar a los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollar la motivación y las destrezas lingüísticas. Además con ella logramos acercarnos a los intereses de los alumnos y que respondan más eficazmente a las actividades propuestas.

Por medio de la gamificación también podemos trabajar otras destrezas o competencias como la resolución de problemas, el trabajo cooperativo, la ayuda entre compañeros, etc. a la vez que trabajamos un contenido o perseguimos un objetivo principal adquiriendo mejor los conocimientos.

También opinamos que el uso constante de este tipo de metodología puede hacer que los niños acaben cansándose de ella y deje de ser tan innovadora y ventajosa dentro del aula. Como bien hemos dicho en el marco teórico la gamificación puede llevarse a cabo siempre y cuando el grupo al que va dirigido presente una predisposición positiva y la situación en el aula sea adecuada.

El papel del docente en este tipo de metodología no es solo diseñar la propuesta sino que tiene que verse implicado en el juego siendo un jugador más del mismo y ser un elemento motivador para el alumnado.

8. BIBLIOGRAFÍA

Boletín Oficial del Estado de Castilla y León. Artículo 4. Castilla y León. (20 de Junio de 2014).

Kapp, K. M. (2012). What is gamification? En K. M. Kapp, *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education* (págs. 9-12). Pfeiffer.

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

Werbach, K, Hunter, D. *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press, 2012.

SANTOS GARGALLO, I. (1999): *Lingüística aplicada a la enseñanza/aprendizaje del español como lengua extranjera*. Madrid, Arco/Libros.

Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25 (2), 113-124.

Cortizo Pérez, J., Carrero García, F., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L., & Pérez Martín, J. (2018). Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos. Retrieved from <http://hdl.handle.net/11268/1750>

Moreno, N. M., Leiva, J. J., & Matas, A. (2016). Mobile learning, Gamificación y Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idioma

Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, (27).

Lorenzo, M. (2016). La gamificación en el aula de lengua extranjera. El español como lengua extranjera en Portugal II: retos de la enseñanza de lenguas cercanas.

Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. III Jornadas de Innovación Docente. *Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre* (2013),.

Bárcena, E., & Sanfilippo, M. (2015). La píldora informativa audiovisual como estrategia de gamificación en los cursos en línea de segundas lenguas. *Circulo de Linguistica Aplicada a La Comunicacion*, 63, 122-151.

Rubio, A. D. J., & Conesa, I. M. G. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. Vol, 6(3), 169-185.

Moyles, J. R. (1990). *El Juego en la Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Morata.

Zapata, O. *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Editorial Pax. 1990.

Wright, A., Betteridge, D. y Buckby, M. (1984). *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Castro Prieto, Paloma; Méndez García, María del Carmen; Serco, Lies. (2005). “La construcción del aprendizaje cultural: análisis de las percepciones del profesorado de inglés”

Cagigal, J. M. (1996). *Obras selectas. Volumen I*. Cádiz: Comité Olímpico Español.

Teixes, F. (2014). *Gamificación*. Madrid: Editorial UOC.

José Luis Ramírez C. (2014). *Gamificación: mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Alfaomega. En Gallego-Durán, F. J., Molina-Carmona, R., & Llorens Largo, F. (2014). *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*.

Marín, I., & Hierro, E. (2013). *Gamificación: el poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. Empresa Activa. En Gallego-Durán, F. J., Molina-Carmona, R., & Llorens Largo, F. (2014). *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*.

Oliveras, À., 2000. *Hacia la competencia intercultural en el aprendizaje de una lengua extranjera*. Edinumen, Madrid.

Foncubierta, J. M. (2014). *Gamificación y aprendizaje de segundas lenguas*. Curso presentado en la primera edición del Programa de Desarrollo Profesional de la Editorial Edinumen. Disponible en https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_aprendizaje.pdf [Consulta: 11/06/2018].

Cabra-Torres, F., & MarCiales-ViVas, G. P. (2009). Mitos, realidades y preguntas de investigación sobre los 'nativos digitales': una revisión. *Universitas Psychologica*, 8(2), 323-338

Agudo, J. M. (2001). La activación y mantenimiento de la motivación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 13, 237.

PAGINAS WEB:

<https://www.euroresidentes.com/empresa/motivacion/motivacion-segun-autores>

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/25/25_0213.pdf

WEBGRAFÍA DE LAS IMÁGENES:

<https://www.pinterest.es/>

<https://www.google.es/imghp?hl=es>

<https://www.cinselilaclar.site/decoracion-salon-de-clases-primaria/adornos-para-el-salon-de-clases-primaria-ambientacion-aulas-fiestas-patrias-decoracion-5-b-lima-toma-1-diseno-arquitectonico/>

<http://colegiosanjose-espinaldo.com/blog/teatro-las-fiestas-san-jose-2017-criada-rosita-criada-sordita-alumnos-10/>

9. ANEXOS

9.1. Anexo I

Fuente de la imagen: www.pinterest.com

Hello my name is Rex and I have lost my friend Kira in different countries where they speak English. Your mission is to save her in 3 different missions. You have the help of the teachers Tim and Maria along the adventure but you are the responsible of saving Kira.

Are you ready to conquer the Anglo-Saxon world? Let's go!

Our first stop is a restaurant that is the last place where we saw Kira. In the first we will have to learn something new



9.2. Anexo II

My country is.....

- **Where is the country?**
- **Has it sea?**
- **Is it big?**
- **Is it an island?**
- **What language do they speak?**

9.3. Anexo III



Fuente de la imagen: www.pintarest.com

9.4. Anexo IV



Fuente de la imagen: www.pinterest.com

9.5. Anexo V

Dear friends:

I have spoken with a gentleman who sells fruit in the train station and he has said to me that he saw Kira to go away to a nearby restaurant. We have to go there to verify what was doing Kira so much time in a restaurant and to see if she continues there. Take all your material that we begin!



Fuente de la imagen: www.pinterest.com

9.6. Anexo VI

RECIPE OF.....

Which is the name of the dish?

Which are the ingredients of the dish?

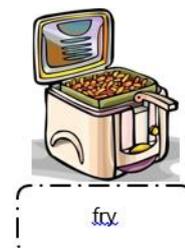
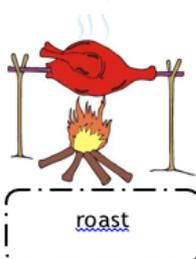
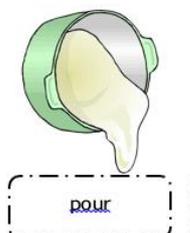
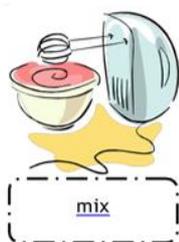
Which are the steps to prepare the dish?

Can you find this dish in Spain?

Would you eat this dish?

Would you change some ingredients in order you will like it more?

9.7. Anexo VII



1. To mix smoothly and inseparably together: → blend
2. To cook (meat or other food) by direct exposure to dry heat, as on a spit. → roast
3. To send (a liquid, fluid, or anything in loose particles) flowing or falling, as from one container to another, or into, over, or on something → pour
4. To strip (something) of its skin, rind, bark, etc.: → peel
5. To cook in a pan or on a griddle over direct heat, usually in fat or oil. → fry
6. To unite or join so as to increase the number, quantity, size, or importance → add
7. To change from a liquid to a gaseous state, producing bubbles of gas that rise to the surface of the liquid, agitating it as they rise → boil
8. To cook by dry heat in an oven or on heated metal or stones → bake
9. To try or test the flavor or quality of (something) by taking some into the mouth → taste
10. To cut in pieces → chop
11. to add as an element or ingredient → mix

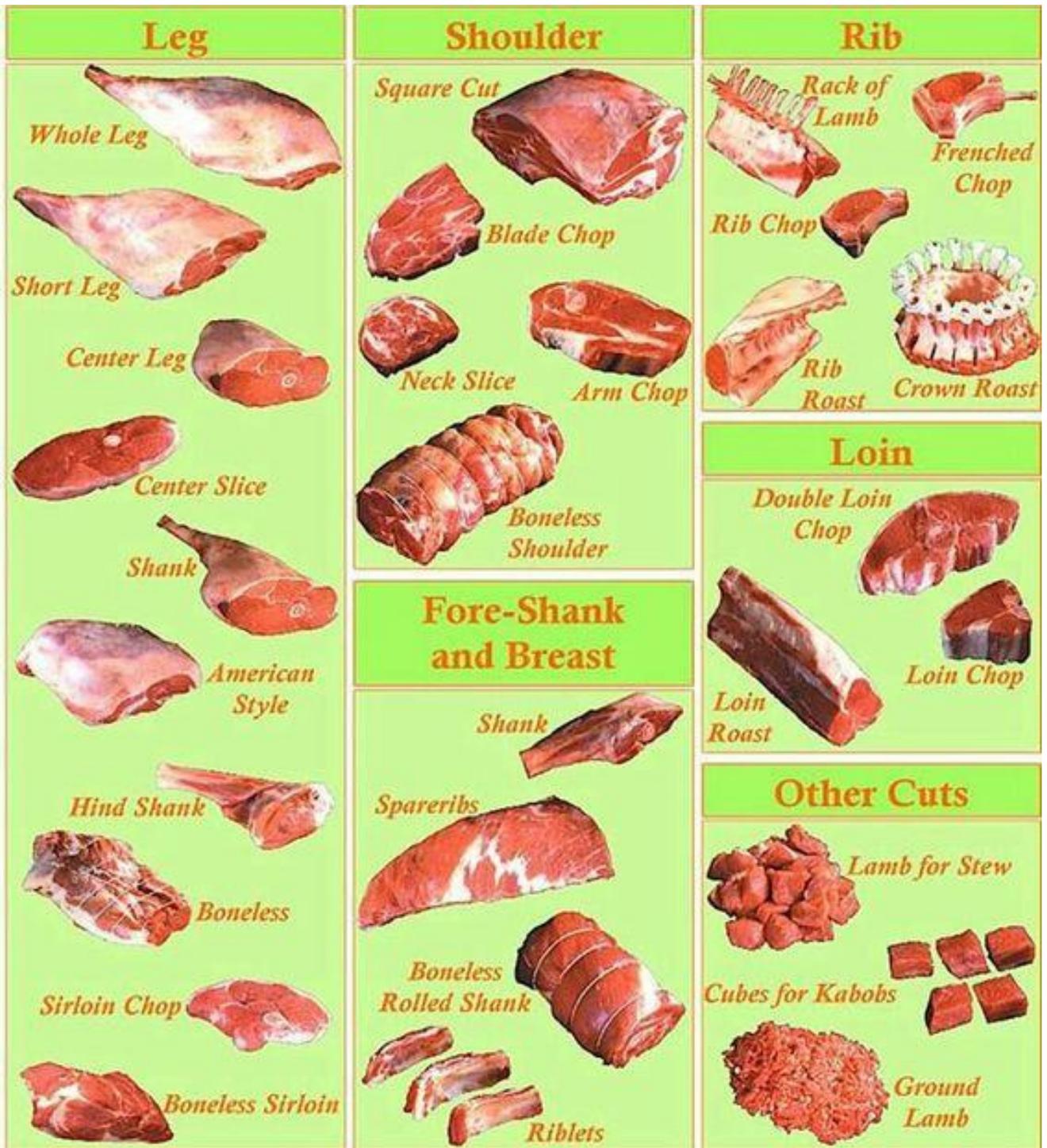
9.8. Anexo VIII



Fuente de la imagen: www.pintarest.com



Fuente de la imagen: www.pinterest.com



Fuente de la imagen: www.pintarest.com

nuts



pecan



peanut



hazelnut



walnut



almond



Brazil nut



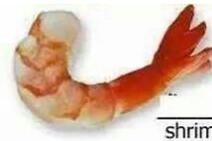
chestnut



cashew



p



shrimp



mantis shrimp



crab



fish



lobster



clam



oyster



mussel



horn snail



squid



cuttlefish



octopus



cockle



scallop

Food



cheese



eggs



butter



margarine



cream



cottage cheese



yogurt



ice-cream



sour cream



bread



sandwich



hamburger



hot dog



sausage



sausages



ham



bacon



roast turkey



roast chicken



steak



rissoles



shashlik



fish



seafood

Fuente de la imagen: www.pintarest.com

9.9. Anexo IX



Fuente de la imagen: <http://colegiosanjose-espinaldo.com/blog/teatro-las-fiestas-san-jose-2017-criada-rosita-criada-sordita-alumnos-1o/>

9.10. Anexo X

Dear friends:

You did an excellent work in the restaurant but Kira was not there. When you went away of the restaurant, the chief said to me that Kira had left a paper of a forest in the table. This forest is near to the city and he thinks that Kira could have gone away there of excursion. Do you encourage to come to look for it? We go!



Fuente de la imagen: www.pintarest.com

9.11. Anexo XI

ANIMAL 1	ANIMAL 2
ANIMAL 3	ANIMAL 4

9.12. Anexo XII





Fuente de la imagen: www.pintarest.com

9.13. Anexo XIII



Fuente de la imagen: www.pintarest.com

9.14. Anexo XIV

Dear friends:

In this forest you have known many animals! But Kira was not there.

A monkey saw her to go away behind a music band that was going to a party in the city. Move the skeletons that we are going to go to a party to looking for Kira.

Thank you for helping myself to looking for my friend.



Fuente de la imagen: www.pintarest.com

9.15. Anexo XV

Questions (20) [Show answers](#)

Q1: Which of these countries is not an Anglo-Saxon country?  30 sec

Q2: St Patrick is the patron saint of....  30 sec

Q3: How do you call this famous plant  30 sec

Q4: When is St Patrick celebrated in North Ireland?  30 sec

Q5: Easter is a religious holiday that is celebrated in...



Q6: What do you say during Easter?



Q7: Which of these animals is linked with Easter?



Q8: Which animal does Australia use as an alternative to a bunny at Easter?



Q9: 14th February is....



Q10: Maha Shivaratri is a festivity



Q11: Where is holi party typical from ?



Q12: What is celebrated with the holi party?



Q13: When is New Year celebrated in Australia?



Q14: How many fireworks are thrown in the New Year party in Sidney?



Q15: What do you believe that is done in the Woodfest Wales?



Q16: The most famous American festivity is...



Q17: What is the name given to the 26th of December?



Q18: Thanksgiving is always celebrated the same day. What is it?



Q19: What year was the first Thanksgiving in?



9.16. Anexo XVI



Fuente de la imagen: <https://www.cinselilaclar.site/decoracion-salon-de-clases-primaria/adornos-para-el-salon-de-clases-primaria-ambientacion-aulas-fiestas-patrias-decoracion-5-b-lima-toma-1-diseno-arquitectonico/>