



Universidad de Valladolid

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL
GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL**

TRABAJO FIN DE GRADO

***“GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE
ADQUISICIÓN DE LA LENGUA EXTRANJERA EN
EDUCACIÓN INFANTIL”***

Presentado por:

Ángela Velázquez Martín

Tutelado por:

Raquel Yuste Primo

Valladolid, 23 de junio de 2022

ÍNDICE

RESUMEN/ABSTRACT	3
INTRODUCCIÓN	4
JUSTIFICACIÓN	5
OBJETIVOS	5
MARCO TEÓRICO	7
1.1 LA LENGUA EXTRANJERA EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL	7
1.1.1 Las cinco hipótesis de Krashen	8
1.2 LA ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE	9
1.2.1 Proceso de adquisición del lenguaje	11
1.2.2 Métodos enfocados a la adquisición del lenguaje	12
1.3 LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DIDÁCTICO DE LA LENGUA EXTRANJERA	15
1.3.1 Definición de gamificación	15
1.3.2 Motivación durante el proceso de adquisición	16
1.3.3 Uso de materiales para fomentar la gamificación	19
MARCO METODOLÓGICO	22
2.1 JUSTIFICACIÓN	22
2.2 CONTEXTO	22
2.3 TEMPORALIZACIÓN	23
2.4 MARCO NORMATIVO	24
2.5 OBJETIVOS	25
2.6 METODOLOGÍA	25
2.7 CONTENIDOS	27
2.8 SESIONES	27
2.9 EVALUACIÓN	31
CONCLUSIONES	33
REFERENCIAS	35
ANEXOS	37

RESUMEN

En el presente Trabajo de Fin de Grado se establece una propuesta didáctica basada en la gamificación como metodología adecuada para trabajar en el tercer curso de la etapa de Educación Infantil y conseguir una adquisición progresiva de la lengua extranjera.

El desarrollo consta de una unidad didáctica que transcurre en siete sesiones donde el juego está presente en todos los sentidos y donde además de trabajar los contenidos propuestos también se incluyen contenidos transversales. Este diseño asienta sus bases en la normativa vigente que rige el segundo ciclo de la Educación Infantil. Los resultados obtenidos muestran la importancia de trabajar a través de una dinámica lúdica y activa como canal óptimo de aprendizaje y motivación.

Palabras clave: gamificación, adquisición, lengua extranjera, motivación.

ABSTRACT

This Final Degree Project establishes a didactic proposal based on gamification as a suitable methodology to work in the third year of the Infant Education stage and to achieve a progressive acquisition of the foreign language.

The development consists of a didactic unit that takes place in seven sessions where the game is present in all senses and where, in addition to working on the proposed contents, transversal contents are also included. This design is based on the current regulations governing the second cycle of Infant Education. The results obtained show the importance of working through a playful and active dynamic as an optimal channel for learning and motivation.

Keywords: gamification, acquisition, foreign language, motivation.

INTRODUCCIÓN

La estructura de este trabajo se encuentra ordenado de la siguiente manera:

La justificación, donde se establecen los intereses e inquietudes surgidos a la hora de escoger la metodología de gamificación para su posterior estudio y elaboración en el TFG.

En el punto de objetivos aparecen marcados los aspectos que se pretenden conseguir una vez concluido el análisis de esta metodología y en una supuesta intervención práctica en el aula de Educación Infantil.

Dentro del marco teórico se encuentran diversos puntos que enriquecen la primera de las partes que conforman el grueso del trabajo. En él se sitúa el contenido más académico acerca de la introducción de una segunda lengua extranjera en el aula de educación infantil, metodologías y autores que sustentan diferentes procesos de adquisición del lenguaje y un análisis de la gamificación.

La segunda de las partes es el marco metodológico. En este se sitúa un supuesto práctico basado en la gamificación y teniendo en cuenta el marco normativo vigente. La unidad didáctica diseñada es válida para llevarse a la práctica, pues consta de su correspondiente justificación, contexto, objetivos, contenidos, temporalización, análisis de lo más destacable de cada sesión y los instrumentos de evaluación.

En el apartado de conclusiones se exponen diferentes ideas de reflexión sobre todo el grueso del trabajo, analizando en mayor profundidad si considero que esta metodología es válida para trabajar en el segundo ciclo de la etapa de Educación Infantil.

En las referencias bibliográficas se pueden encontrar todas las consultas realizadas para la elaboración de este trabajo, como libros, documentos, artículos y páginas webs.

Por último, en el apartado de anexos se encuentran la tabla general de sesiones de la unidad didáctica diseñada, una rúbrica de autoevaluación docente e imágenes de las actividades.

JUSTIFICACIÓN

Mediante este Trabajo de Fin de Grado se demuestran los conocimientos y aptitudes adquiridos durante el periodo de formación como maestra en Educación Infantil, concretamente sobre la puesta en práctica de la metodología de gamificación en el aula de inglés.

En los últimos años, cada vez se encuentra más presente en los centros educativos una metodología didáctica alejada de la tradicional, en la que se incluyen actividades o tareas más dinámicas y lúdicas que resultan mucho más atractivas para el alumnado, en las que se trabajan contenidos a través de canciones, mímica, juegos que implican movimiento o propuestas manipulativas, donde el niño es capaz de desarrollar todas sus potencialidades en un escenario más positivo y enriquecedor de acuerdo a su etapa y nivel de madurez.

En este caso, el proceso de adquisición de una segunda lengua extranjera puede suponer mayor dificultad si no se realiza de la manera correcta, pues pueden surgir dudas de lenguaje con su lengua materna. Es por ello por lo que el empleo de juegos como alternativa al proceso de enseñanza-aprendizaje favorece su adquisición de un modo activo, dejando atrás la poca motivación que podía surgir con los métodos tradicionales de repetición o aprendizaje por memoria sin comprensión alguna.

A través de este trabajo se pretende mostrar los beneficios de la gamificación en el aula y cómo trabajarla desde edades tempranas para no caer en la monotonía y tan solo lograr una pérdida de motivación en los alumnos.

Por otro lado, se hace hincapié en el papel activo del docente como eje principal del desarrollo de las actividades, así como las adaptaciones necesarias a realizar en la planificación de estas que precise cada uno de los alumnos.

Por último, cabe destacar la relevancia que cobra el hacer partícipe a los alumnos como protagonistas de su propio aprendizaje a través del juego y el trabajo cooperativo para fomentar valores como el compañerismo, humildad y competitividad positiva.

OBJETIVOS

El principal objetivo de este Trabajo Fin de Grado es el diseño de una unidad didáctica basada en la gamificación, cuyos destinatarios serán los alumnos de cinco años, en la etapa de Educación Infantil.

Éste supone un rango demasiado generalizado, por lo que es conveniente especificarlo a través de las siguientes concreciones:

- Analizar los beneficios de la puesta en práctica de la gamificación en el aula infantil.
- Lograr una visión objetiva de la gamificación a través de diferentes autores y teorías didácticas.
- Examinar la adecuación apropiada o no de la gamificación para la adquisición de una lengua extranjera.
- Establecer una variedad de recursos didácticos válidos para trabajar en el aula.
- Analizar la relevancia que cobra la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Asumir la responsabilidad del papel docente en el proceso de adquisición de nuevos conceptos.
- Permitir al niño ser el protagonista de su propio aprendizaje.
- Elaborar una unidad didáctica con temática y sesiones atractivas para el alumnado.
- Adaptar las sesiones a las necesidades reales e individuales de cada alumno.
- Diseñar una autoevaluación de la maestra adaptada a la realidad con el propósito de mejorar su propia labor docente.

1. MARCO TEÓRICO

1.1 LA LENGUA EXTRANJERA EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

En la actualidad ha cobrado gran relevancia el aprendizaje temprano de una lengua extranjera. Tanto en las aulas como en su entorno más cercano, los niños y niñas son receptores activos de información, lo que les permite optar por una comunicación más amplia según el contexto en el que se sitúen: estancia en otro país, requisito para otras opciones profesionales, acceso a la cultura, desarrollo personal y social, etc.

El habla inglesa es considerada predominante a nivel mundial y el idioma más hablado en la Unión Europea (Crystal, 2003) debido a su empleo en cuestiones de intercambio comercial y extensión globalizada, es decir, es más probable comunicarte con un hablante en la lengua inglesa que en cualquier otra, estando ambos en situación de desconocimiento sobre el idioma del otro.

El empleo de las nuevas tecnologías y la multiculturalidad resultante de un mundo globalizado ha motivado que la sociedad actual comience a formarse de manera más profesional y con un mayor grado de cualificación en el idioma inglés.

Son cada vez más los programas de inmersión lingüística que se promueven desde las instituciones para fomentar el desarrollo de la competencia comunicativa debido a la plasticidad de aprendizaje que poseen los niños y niñas a edades tempranas. Cuanto antes comiencen a trabajar con ello, mayor éxito tendrán como resultado en su futuro (C. Huete & A. Pérez, 2003). Esto no supone que a los pocos días del nacimiento tengan que recibir cantidad de información en ambas lenguas (materna y extranjera), sino que debemos respetar los diferentes ritmos de su desarrollo evolutivo para lograr el objetivo propuesto.

Algunas de las consideraciones que se toman en cuenta para iniciar el proceso de enseñanza-aprendizaje a estas edades son:

- La plasticidad auditiva que poseen, ya que son capaces de distinguir y captar diferentes fonemas sean o no los innatos por el entorno que les rodea.
- La necesidad de expresarse por carencias, resolución de conflictos o por deseos y emociones.

- Ayuda a construir una base sólida de aprendizaje para futuros contenidos de diferentes ámbitos.
- Favorece aspectos como la concentración, atención y memoria, llegando a alcanzar un grado de interiorización clave que permita saber emplear la lengua que más se adecúe al momento comunicativo.
- Se potencian nuevas habilidades para recuperar información almacenada de aprendizajes adquiridos previamente.
- Valores como la tolerancia, libertad y respeto se trabajan de manera transversal mientras se emplea la lengua extranjera, ya que se fundamentan en el aprendizaje para la relación con otros hablantes cuya lengua puede no coincidir con la de uno mismo.

1.1.1 Las cinco hipótesis de Krashen

En este sentido, podemos hacer referencia a Stephen Krashen (1941) quien cuarenta años después de su nacimiento, lanza la **teoría de las cinco hipótesis (1983)** con la finalidad de mostrar al mundo el proceso real de la adquisición de una nueva lengua, así como líneas de una nueva metodología para conseguir la interiorización de los nuevos aprendizajes.

Sobre la hipótesis del aprendizaje frente a la adquisición, es necesario aclarar que ambos conceptos difieren, entre otras cosas, en el modo en el que se obtiene el mensaje, ya sea de manera consciente o inconsciente, respectivamente.

Por otro lado, la teoría del orden natural se centra en la importancia de una exposición más o menos favorable al aprendizaje de una nueva lengua, en la que existe un orden previsible de desarrollo lingüístico, partiendo de lo más sencillo hasta alcanzar niveles más elevados de una manera progresiva. Esta hipótesis está relacionada con la adquisición.

La teoría del monitor gira en torno a la importancia que ejerce, en este caso, la maestra a través de las retroalimentaciones que emite hacia el alumnado, de una forma positiva que fomenta la autocorrección en los más pequeños, siendo éstos capaces de reformular las estructuras incorrectas. Destacan tres condiciones que se categorizan como imprescindibles en esta hipótesis, que son el Tiempo que requiere cada persona para emitir aquello que desea; la Forma, para realizar un mensaje ajustado a la estructura gramatical; y el Conocimiento, otorgando valor a la riqueza lingüística adquirida previamente.

La teoría del input gira en torno a la formulación de preguntas y estímulos comunicativos por parte de la maestra, motivando al alumnado a ofrecer una respuesta. Para ello, es imprescindible comenzar con información ya adquirida y no con algo novedoso, evitando de este modo situaciones tediosas. La fórmula de esta hipótesis sería la siguiente: $I+1$, SIENDO “I” el nivel de competencia y “+1” el grado de dificultad que se le añade.

Para finalizar, en la teoría del filtro afectivo destaca el aspecto emocional, ya que, si el aprendiz siente sentimientos negativos, el proceso de aprendizaje disminuirá de manera considerable.

1.2 LA ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE

Entendemos como adquisición del lenguaje al proceso cognitivo que tiene lugar en el transcurso de relaciones entre forma y función, entendiendo esta por la apariencia que tiene el lenguaje como sistema de signos y por la utilidad que posee y le caracteriza en el ámbito social, respectivamente (Federación de enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2011).

La distinción que encontramos entre los términos de “aprendizaje” y “adquisición” se encuentra principalmente en el método consciente del primero, y el inconsciente del segundo. El aprendizaje de una segunda lengua supone una formalización de su estudio, basándose en un contexto poco natural y superficial por la poca consistencia que supone este tipo de práctica en la retentiva del conocimiento humano. Sin embargo, la adquisición supone un aprendizaje duradero y significativo a lo largo de la vida de la persona gracias a su automaticidad y al ambiente natural que le rodea.

Este fenómeno requiere la puesta en práctica de dos conceptos, como son la expresión y la comprensión del mensaje. Por un lado, la expresión hace referencia al acto en el que el emisor transmite sus ideas o sentimientos, al contrario que la comprensión, en la que intervienen terceras personas que actúan como receptoras de este.

Es necesario aceptar la naturaleza de la actividad lingüística, así como la normativa establecida sobre ella, que implica: en primer lugar, admitir y reconocer los conceptos elaborados a lo largo de los años por la sociedad. Por otro lado, disponer de la capacidad para formar estructuras inteligibles adecuando fonemas que a su vez formen palabras, y estas frases con un significado y mensaje completo para poder ser comprendido por el receptor.

Finalmente, resulta imprescindible ceñirse a las normas gramaticales que la lengua materna impone para hacer del mensaje, algo más común y accesible para el mayor número de hablantes y oyentes posibles, haciendo de ésta una de las herramientas sociales más valiosas del ser humano.

El intercambio verbal surge en un escenario donde las experiencias personales, las reacciones a ellas y las acciones acaecidas actúan como eje vertebrador y a su vez, como variables en la manera de interpretar el contenido del mensaje.

Es por ello por lo que el lenguaje se entiende como un conjunto de saberes donde influyen elementos cognoscitivos.

La adquisición del lenguaje depende de variables que afectan de manera directa a este proceso, en el cual el niño es partícipe único y directo del nuevo aprendizaje. Las variables anteriormente mencionadas son cuatro:

- **Factor lingüístico** → según la teoría LAD (Chomsky, 1960), cuyo acrónimo pertenece a *Language Acquisition Device* (Dispositivo de Adquisición del Lenguaje), el cerebro humano dispone de un minúsculo área destinado al desarrollo del lenguaje, favoreciendo la emisión y comprensión de enunciados tanto en la lengua materna como en cualquier otra. En este caso, se considera una teoría idealizada ya que no acepta ningún tipo de error en su gramática.
- **Factor cognitivo** → la motivación juega un papel fundamental en este ámbito ya que incide de manera directa en el aspecto psico-afectivo y social de la persona. Por el contrario, Baralo (1999) piensa que no es tan necesaria ni relevante ya que, por el mismo proceso de maduración de los seres humanos, vamos adquiriendo capacidades innatas como la deducción o memoria compleja, entre otros.
- **Factores derivados del refuerzo e imitación** → para poder estimular el interés de aprendizaje y desarrollo del lenguaje, es necesario fomentar el bienestar, resultante de una tarea finalizada o que se encuentra en proceso. Con esto conseguiremos que el sujeto no desista en su realización. Skinner (1957) sustenta que el refuerzo es uno de los métodos más efectivos a la hora de integrar aprendizajes nuevos.
- **Interacción comunicativa** → para Vigotsky (1896-1934), el desarrollo del niño se basa en sus interacciones sociales que fomentan un avance en las diferentes fases lingüísticas. Es por ello que, para que pueda avanzar, necesita convivir con el instrumento social del habla en sus rutinas diarias. Su teoría de la Zona de Desarrollo Próximo aborda el espacio en el que se producen todos estos avances. La cultura y el contexto como ser social

también forman parte de ese conjunto de herramientas fundamentales que intervienen en el proceso de aprendizaje comunicativo.

1.2.1 Proceso de adquisición del lenguaje

El lenguaje en el ser humano posee diferentes funciones como son la comunicación, en el que se produce un intercambio de información, y la función representativa. Gracias a ésta, las personas y los animales están claramente diferenciados (Navarro, M., 1999).

A través de las dos funciones anteriormente mencionadas resulta más sencillo concebir la idea del proceso evolutivo del lenguaje en los primeros años de vida.

La función representativa se considera como una de las primeras en ser empleadas ya que, sin ella, el proceso comunicativo no llegaría a producirse.

Algunos de los aspectos que nombra Pablo Félix Castañeda (1999) y que considera imprescindibles para que se produzca el proceso de adquisición del lenguaje son los siguientes:

- El proceso de maduración del sistema nervioso, que tiene una estrecha vinculación con el propio desarrollo del niño. Para una adecuada adquisición se requiere el buen estado de los órganos que forman parte del sistema respiratorio, los órganos de fonación, de resonancia y los de articulación.
- El desarrollo cognoscitivo, el cual implica como primer paso una discriminación perceptual del lenguaje oral y concluye con los procesos de razonamiento y simbolización. Esto supone un input lingüístico que se obtiene gracias a la experiencia y que es considerado, según Luque y Vila (1990) como la fuente principal de información.
- El desarrollo socioemocional, donde el entorno más próximo al niño cobra gran relevancia, así como las interacciones resultantes entre hablantes y niños. El ámbito social que le rodea influye de una manera directa en este proceso, tanto en la calidad como en la variedad de vocabulario, que en niños con entornos cercanos desfavorecidos supone una desventaja. Además, su estado emocional debe estar seguro y estimulado, pues su propia personalidad favorecerá en mayor o menor medida su desarrollo lingüístico en el ámbito social.

El proceso de adquisición de una segunda lengua es similar al desarrollo de la lengua materna en el sentido de que ambos se encuentran bajo la denominación global de

“lenguaje”. Sí que es cierto que también existen diferentes etapas en este sentido, ya que este nuevo aprendizaje puede darse desde niños o bien en edades más avanzadas. Estas etapas según Hill, J. D., & Flynn, K. M. (2007) son:

- Etapa de preproducción, también conocida como “periodo de silencio” tiene una duración aproximada de 6 meses y se caracteriza porque la persona todavía no está capacitada para emitir un mensaje en ese idioma, aunque comprenda las palabras una vez que las escucha. Esta etapa supone un proceso lento y puede incluir en sus estados más avanzados emisiones simples.
- Etapa de producción temprana, que tiene una duración aproximada de entre 6 y 12 meses. En este periodo surge el comienzo temprano de la emisión de palabras y oraciones. Comienza el lenguaje partiendo de lo más básico, por lo que surgen errores durante el habla.
- Etapa emergente del habla, con una duración de entre 1 y 3 años donde la persona ya es capaz de emitir información mediante oraciones simples o realizando preguntas. Son comunes los errores al igual que en la etapa anterior, aunque sí se puede apreciar una mayor fluidez en el mensaje.
- Etapa de fluidez intermedia, que abarca una duración de 3 a 5 años. En este caso, la persona es capaz de comunicarse tanto a nivel oral como escrito a través del empleo de frases con mayor nivel de dificultad a nivel gramatical, es por ello que se le considera más independiente en el proceso. La cantidad de errores ha disminuido a la par que su confianza y seguridad en el momento de emplear la segunda lengua han incrementado, ya que se sienten más seguros.
- Estado de fluidez avanzado, que tiene una duración de 5 a 7 años se caracteriza por la adquisición que tiene una persona de una lengua extranjera y cuyo nivel puede asimilarse casi en su totalidad al de una persona nativa. Así pues, podemos hablar de automaticidad del idioma.

1.2.2 Métodos enfocados a la adquisición del lenguaje

- **Enfoque comunicativo**

Entendemos el enfoque comunicativo o *Communicative approach* como una alternativa de adquisición de una lengua extranjera que se desarrolla mediante los sistemas audiooral y audiovisual (Bérard, 1995). La finalidad es lograr una comunicación adaptada a los niveles de cada alumno donde primen elementos o situaciones del día a día para fomentar

una adquisición más rápida y eficaz que si se empleasen elementos o sucesos aislados. De este modo, son los propios niños quienes se convierten en los protagonistas de su aprendizaje bajo un clima de confianza y seguridad sobre ellos mismos, fomentando una motivación plena en el proceso. Algunos de los puntos esenciales que se establecen en el marco de referencia sobre esta metodología son los siguientes:

- Se hace gran énfasis en la independencia educativa de cada niño, permitiéndole ser el propio protagonista fomentando su autonomía y toma de decisiones, desarrollando el sentido de responsabilidad.
- El papel del maestro en este caso aparece como mero mediador y encargado de recrear un espacio adecuado y como fuente de inspiración y motivación.

- **Respuesta Física Total**

Entendemos por TPR, o lo que es lo mismo, *Total Physical Response*, al método creado por James Asher entre los años 60 y 70 del siglo XX.

Su principal objetivo es enseñar la segunda lengua mediante el movimiento y la actividad física. Esta relación entre movimiento y lenguaje se debe dar en un ambiente de confianza, pues puede derivar en actitudes negativas en los alumnos más vergonzosos.

Mantiene un enfoque natural ya que se relaciona estrechamente con el proceso que experimentan los niños al adquirir su propia lengua materna, pues en este caso, el docente es quien ejerce del papel de “padre” o “madre” reforzando verbalmente cada movimiento del niño, como cuando éstos son bebés.

Es un periodo largo en el que se encuentran los niños antes de comenzar a emitir lenguaje en la lengua extranjera, aunque una vez superada ésta, pasarán de manera progresiva hacia lo que Krashen (2009) ha denominado como “comprehensible input” (entrada comprensible), donde los alumnos ya están preparados para emitir algunas palabras.

Es importante estudiar cada caso particular, pues el desarrollo de esta metodología en cada niño se desarrolla a velocidades diferentes pudiendo generar frustración o inseguridad en algunos casos, aspecto que comparten Asher y Krashen.

En el TPR encontramos tres ejes fundamentales sobre los que gira esta metodología, que son la teoría lingüística, la teoría pedagógica y la teoría sociolingüística.

Para comenzar, abordaremos la teoría lingüística que es sobre la que se sustenta la mayor parte de la puesta en práctica, pues pone de manifiesto el criterio de importancia sobre el verbo y el uso de su imperativo en la realización de actividades.

Respecto a la teoría pedagógica, el hecho de que la metodología del TPR se base en la respuesta ante un estímulo recibido tiene puntos de unión con la psicología conductista de Watson (1913), considerada competencia básica y eficaz en la adquisición de lenguaje por parte de un hablante nativo.

Por último, la tercera de las teorías dentro de esta metodología del movimiento es la sociolingüística, pues puede emplearse en un aula de la etapa de educación infantil como en cursos más avanzados, es decir, no tiene un grupo afianzado para lograr un éxito rotundo, pues puede ser trabajado del mismo modo en cualquier edad.

En cuanto a la teoría sociolingüística el TPR no impone restricciones respecto a los grupos sociales que pueden aprender lenguas, aunque algunos autores sostienen que podría quedar limitado a principiantes (Sánchez, 1997). Este argumento es discutible, ya que se pueden elaborar actividades basadas en el TPR a todos los niveles como demuestran algunos autores (Miller, 2011; Ramos, 2009; Seely, 1982). Por todas estas razones el TPR resulta un método adecuado para ser aplicado con alumnos del segundo ciclo de educación infantil no sólo por las características expresivas, psicomotoras, sociales e intelectuales de los aprendices, sino también porque favorece la interacción entre los aprendices.

Algunos de los ejemplos más conocidos del TPR son: la canción “*Head, shoulders, knees and toes*”, el juego “*Simon says*”, el juego musical “*Here we go round the mulberry bush*”, o la canción “*if you’re happy and you know it*”.

- **Cuentacuentos**

Según la definición que nos ofrece el proyecto *StoryRegions de Erasmus+* (2014), entendemos el *storytelling* o cuentacuentos oral como un modo de contar una historia y que requiere de un orador y oyentes. El primero debe captar la atención de los segundos para lograr una fluidez en la narración y la máxima atención del público, pues solo de este modo se lograrán los objetivos propuestos acerca de la adquisición de una segunda lengua.

La elección de la historia que se va a narrar también cobra gran importancia, pues debe estar adaptada a los gustos y preferencias de los alumnos, a su nivel cognitivo y con un mensaje claro.

No supone una tarea sencilla la elección de la historia para fomentar la adquisición, ya que al menos, debe cumplir estos criterios, planteados por Venables (2013):

- Las palabras y oraciones deben aparecer de manera constante durante el desarrollo de la historia. La repetición es clave en este aspecto.
- Empleo de onomatopeyas y palabras que guarden un sentido rítmico entre ellas (rimas asonantes o consonantes).
- Hilo conductor sencillo y fluido para evitar distracciones o pérdidas de motivación en la secuencia de la historia.
- Imágenes e ilustraciones que representen lo que narra el texto.
- Personajes diferenciados entre ellos para evitar confusión entre ellos y que puedan sentirse identificados con alguno.
- Escenas basadas en el humor y la acción constante, acompañadas de mímica por parte del orador.

- **Gamificación**

Esta estrategia parte de la motivación del estudiante, la cual cobra un papel fundamental para favorecer su desarrollo de destrezas y habilidades. A través de juegos y rodeado de un entorno lúdico, el niño aprende de una manera indirecta gracias a su colaboración y participación en los diferentes juegos didácticos seleccionados para unos contenidos específicos. A parte de adquirir nuevos conocimientos, aprenderá las destrezas necesarias para el trabajo en equipo, pues en muchas ocasiones el juego será cooperativo.

1.3 LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DIDÁCTICO DE LA LENGUA EXTRANJERA

Para comprender el mecanismo de las estrategias de gamificación en el ámbito educativo, así como en el proceso de enseñanza-aprendizaje en cualquier otro escenario, es necesario realizar una aclaración previa sobre lo que representa y recoge este término.

1.3.1 Definición de gamificación

Entendemos por gamificación al proceso mediante el cual se llevan a la práctica estrategias y técnicas que se encuentran en los juegos para motivar a la audiencia a resolver problemas reales y lograr los objetivos previamente propuestos (Rodríguez y Santiago, 2015).

El término fue impuesto en el año 2002 por el programador informático y periodista británico Nick Pelling. Proviene de la palabra anglosajona “*Game*”, que traducimos por juego. Es cierto que en castellano se ha intentado implantar el término “ludificación”, aunque no ha logrado tal consolidación. (Rodríguez y Santiago, 2015).

Tal y como indica Borrás (2015), el juego involucra un plan de normas que precisan los pasos a seguir para poder alcanzar unas metas determinadas y específicas. Se encarga de establecer una distinción entre el mundo real y el ficticio, involucrando al jugador para que, dentro del contexto de juego, tenga la libertad de desempeñar las funciones, pero cumpliendo con las normas impuestas.

En la obra “*The Gamification of Learning and Instruction*” de Kapp (2012) entendemos la gamificación como el empleo de diferentes mecanismos, pensamientos y uso de la estética como medio de atracción hacia las personas para motivarles a la acción, proceso de aprendizaje y resolución de problemas.

Desde que comenzó el empleo tan extendido de la gamificación en el contexto educativo, ha mantenido un vínculo no solo con dinámicas de juego tradicionales, sino además con aquellos que requieren digitalización y que implican una base virtual. Las nuevas tecnologías han proporcionado al alumnado la transición hacia un papel de jugador en una secuencia más actualizada. Es por ello por lo que no debemos olvidar la relevancia que posee en esta temática por ofrecer tantos recursos de gran riqueza educativa (Martín Macho y Faya, 2016).

1.3.2 Motivación durante el proceso de adquisición

La motivación cobra gran relevancia en el proceso de adquisición de una segunda lengua. Es por ello por lo que, previamente, es necesario aclarar el término para más adelante establecer relaciones con el proceso de adquisición de una segunda lengua.

Entendemos como motivación “aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover. Es el motor de la conducta humana” (Carrillo et al., 2009).

Según la teoría de Maslow sobre la *Jerarquía de Necesidades Humanas* (1956), considerada una de las más destacadas sobre la motivación, ordena las necesidades en función de su relevancia, es decir, si son básicas o fundamentales. Aquellas que se consideran básicas se sitúan en el primer nivel, es decir, en la base de la pirámide, el nombre que reciben es “necesidades de supervivencia”. Sin embargo, al otro lado de la pirámide, en el pico, encontramos la “motivación de crecimiento”. En el nivel inferior,

observamos las necesidades fisiológicas, es decir, aquellas consideradas necesarias para la supervivencia. Son esenciales para el ser humano y suponen un escalón fundamental para poder alcanzar las siguientes. El superior recoge aquellas necesidades consideradas de seguridad y protección. Estas solo aparecen si se han cubierto las anteriores. Implican seguridad en numerosos ámbitos, como sanitario, financiero, de derechos humanos o físico. En tercer nivel, se encuentran las necesidades de afiliación, donde se recogen aspectos de carácter más relacionados con la psicología del sujeto, como la aceptación de uno mismo, sentimiento de pertenencia hacia un grupo, afecto, etc. En el cuarto, podemos encontrar las necesidades de reconocimiento, donde la autoestima de la persona es fundamental para poder superar este escalón en la pirámide. En este caso, influye en gran medida el valor personal que tiene una persona hacia ella misma, es decir, la confianza que tiene en sí misma, seguridad y utilidad. En el quinto y último nivel está la autorrealización, que constituye el pilar de mayor relevancia en la vida de las personas. Es por ello por lo que se encuentra en el último nivel y cuyo alcance lleva integrada una mayor dificultad, pues es necesario superar todos los anteriores previamente.



Figura 1. Jerarquía de necesidades humanas de Maslow (Maslow, 1956).

Acerca de la motivación, existen diferentes corrientes que apoyan un enfoque diferente. En este sentido, podemos observar la motivación desde el punto de vista de los psicólogos que apoyan el conductismo en el proceso de adquisición, donde el estímulo primero guarda relación con un refuerzo positivo que nace como resultado de una conducta ejecutada en el propio ambiente o, por otro lado, según los psicólogos cuya teoría se basa en la cognición y defienden la motivación como una secuencia de procesos entre estímulo y respuesta provocando un comportamiento (Carrillo et al., 2009).

A su vez, nos encontramos con cuatro tipos diferentes de motivación que según Carrillo et al. (2009) y dependiendo del sujeto, pueden influir en mayor o menor medida sobre él, estas son:

- Positiva → el sujeto se ha establecido una meta para lograrla, por lo que se encuentra motivado hasta alcanzarla.
- Negativa → ante algo que el sujeto pretende rehuir, se encuentra motivado a dirigir su foco de atención y motivación en otro camino diferente a lo que quiere evitar.
- Intrínseca → es la motivación que nace de la propia voluntad del sujeto para realizar algo sin necesidad de recompensa directa, simplemente se realiza “porque sí”, para obtener bienestar personal.
- Extrínseca → en este caso, el sujeto puede o no tener voluntad de realizar una tarea, simplemente se ejecuta por la influencia y dirección de una tercera persona.

Es cierto que, ante estos cuatro tipos de motivación, no existen esquemas rígidos, sino que entre los cuatro anteriores existen confluencias, pues puede darse el caso de una motivación positiva o negativa más intrínseca o extrínseca.

En relación con el proceso de adquisición, en su teoría del aprendizaje significativo, Ausubel (1963) declara que ante nuevos aprendizajes que se integran en nuestro conocimiento, estos deben ser significativos, funcionales y coherentes, pues una vez logrados esos ítems, la actitud positiva del sujeto concluye con el proceso. Es necesario aclarar que, sin una estructura cognitiva madura y acertada con el nivel de conocimiento de cada persona, lo anteriormente citado no resultaría posible.

Algunos de los mecanismos que señalan Román y Díez (2005) como motivacionales para el alumnado y de este modo fomentar una adquisición de conocimiento significativa son:

- Rechazar los comentarios negativos y fomentar la colaboración entre los alumnos.
- Huir de la docencia “tradicional” y antigua, donde la autoridad recaía únicamente sobre el maestro, dejando ser copartícipes a los alumnos con el aporte de ideas o en la toma de decisiones.
- Adecuar las sesiones al nivel de cada niño, permitiendo de este modo que cada uno alcance su máximo personal y no estableciendo una meta única y general para todos.
- Trabajar con el refuerzo positivo ante los resultados obtenidos para evitar la frustración o la pérdida de interés sobre la actividad.

- Establecer metas a corto plazo y con un nivel de dificultad bajo-medio para que los alumnos no pierdan el foco sobre el objetivo real y de manera progresiva sean capaces de desarrollar esfuerzos superiores en otras tareas.
- Evitar el trabajo competitivo entre los alumnos y fomentar el cooperativo.
- Diseñar actividades donde la creatividad y la novedad sean pilares fundamentales, evitando la repetitividad.

En el caso del proceso adquisitivo de una lengua extranjera, el maestro cobra un papel fundamental en el que una visión positiva frente a los conocimientos que se quieren impartir es requerida, pues de este modo los alumnos se encontrarán más motivados observando a su persona referente dentro del aula como vía de ayuda para lograr los objetivos propuestos, alcanzando el éxito.

1.3.3 Uso de materiales para fomentar en la gamificación

Cada vez son más las herramientas didácticas destinadas al empleo de la gamificación en el aula. En la actualidad, es cierto que muchas de ellas requieren de recursos digitales, como acceso a internet o PDI (Pizarra Digital Interactiva), aunque no es necesario, pues tenemos a nuestro alcance a muchas otras opciones igual de enriquecedoras y útiles para lograr un mismo objetivo.

En primer lugar, algunas de las fuentes digitales que podemos emplear en el aula para fomentar la gamificación son las siguientes:

- **Kahoot:** Es una plataforma mediante la cual se garantiza un aprendizaje lúdico a través del sistema de preguntas y respuestas. Este recurso es gratuito, donde el usuario es el creador de los cuestionarios sobre cualquier ámbito.

Cuando éste es creado, el autor proyecta un código de números, mientras que el resto de los participantes deben introducirle en la página oficial de Kahoot, que les redirecciona directamente hacia el cuestionario.

Una vez comienza la cuenta atrás, los jugadores indicarán sobre su dispositivo la figura geométrica que represente la respuesta oportuna, apareciendo más tarde el número de votos para cada una de las opciones y la respuesta correcta.

- **ClassDojo:** es una plataforma en la que el maestro puede gestionar de manera digital y visual el comportamiento de los alumnos a modo de feedback individual, grupal o del grupo completo, ya sea positivo o negativo. El sistema de recompensas se organiza

a través de monstruos (cada uno de ellos representa a un alumno) y su correspondiente puntuación. Entre algunos de los ítems positivos que podemos encontrar, están: *bien hecho, buen trabajo en equipo, cero errores, trabajo duro*, etc. Y, por otro lado, algunos de los ítems negativos son: *más de cinco errores, mal hecho, hablando a destiempo, distraído*, etc. Dichos puntos suponen premios en función de la cantidad que hayan obtenido. Esto sirve como fuente de motivación para ellos animándolos de este modo a continuar con dicho comportamiento. Además, no solo sirve para lo anteriormente citado, sino que supone una recogida de información para la maestra, útil para el momento de evaluación.

Otra de las ventajas que ofrece es el acceso de los padres al aula virtual para ser partícipes de la progresión y el trabajo de sus hijos, así como aquellas anotaciones que realice la maestra.

- **Plickers:** esta herramienta gratuita consiste en el diseño de cuestionarios por parte de la maestra y cuyas respuestas de los alumnos se comparten en tiempo real. Al tener un diseño atractivo y una funcionalidad dinámica hace que los usuarios se sientan motivados en el proceso.

Similar a Kahoot, mantiene la diferencia en que ahora el alumno no precisa de otro dispositivo para poder completar el cuestionario, sino que el maestro les facilitará un papel con un código especial. Según quieran responder A, B, C o D, que estarán proyectados en la clase, tendrán que colocar el código en una u otra postura. Es en este momento cuando deben levantarlo para que la maestra, con la aplicación abierta en su dispositivo enfoca al grupo para detectar las respuestas, que se transfieren de manera directa a una gráfica.

- **Duolingo:** es una plataforma destinada al aprendizaje de idiomas basada en la gamificación, debido al diseño de su sistema. Desde el apartado “Duolingo for Schools”, el maestro podrá garantizar sesiones divertidas para sus alumnos donde la adquisición de conocimientos está asegurada.
- **Arcademics:** es una plataforma en la que se recoge un gran número de juegos interactivos en los que, aparte de trabajar la materia de inglés, también están disponibles juegos para el cálculo mental. En esta página los alumnos pueden jugar de manera conjunta, fomentando así una competencia positiva.
- **Cerebriti:** es una plataforma en la que a través de la gamificación digital transmite sus contenidos repartidos en diferentes materias. Gracias a su sistema de méritos el

alumno se verá motivado para fomentar su aprendizaje ya que su método didáctico y variedad resulta atractivo para los usuarios. Además, ofrece la opción de poder diseñar el contenido. Con opciones para todo tipo de destinatarios, comienza desde la etapa infantil hasta cursos superiores.

- **Genially:** es una plataforma que permite diseñar nuevos contenidos interactivos y animaciones a modo de imágenes, juegos, infografías, presentaciones, etc.
- **Edpuzzle:** herramienta digital cuya finalidad es utilizar cualquier vídeo y transformarlo en una clase interactiva gracias a las opciones que ofrece como adjuntar un cuestionario, audio explicativo, etc.

Por otro lado, alejados de la digitalización y del acceso a internet, encontramos los materiales reales denominados Realía.

Según Seaton (1982) entendemos por Realía todos aquellos objetos que forman parte de nuestra realidad y que podemos emplear en el proceso educativo dentro de las aulas como otro recurso didáctico para complementar la enseñanza de una lengua extranjera.

En los objetos que se pueden considerar Realía se pueden encontrar piezas de fruta, prendas de ropa, bolsos, muñecos, tablas, monedas, calendarios, revistas, espejos, etc. El empleo de todos estos elementos cotidianos en nuestra vida fomenta el inicio de situaciones y contextos en los que trabajar sobre un determinado tema.

Para Celce et al. (1979) este tipo de recursos son ilimitados en el sentido de que todo aquello que consideremos útil para su uso en el proceso educativo, es considerado Realía. Son muchas las opciones que nos ofrece este tipo de recursos, aunque algunos ejemplos de actividades que se pueden llevar a la práctica son las siguientes:

- Discriminación auditiva y visual de cualquier objeto tras una previa presentación de estos, con la finalidad de aumentar vocabulario.
- Discriminación por tamaño (reunir todos los objetos grandes por un lado y los pequeños por otro).
- Role-play donde los objetos sean la base principal para realizarlo. Este tipo de dinámicas favorece que el alumno muestre interés y se encuentre motivado hacia la lengua que se pretende adquirir, ofreciendo este tipo de realidad para acercar a los alumnos a la cultura de la vida cotidiana del país hablante. Ellos se sentirán en un contexto no docente ya que el juego les aborda de conocimiento de una manera totalmente inconsciente al utilizar materiales simples y cotidianos.

Aunque es cierto que este tipo de metodología se puede llevar a cabo en todos los niveles, sí que es cierto que en la etapa de la educación infantil cobra más sentido, pues es en este periodo cuando la mayor parte de su aprendizaje se adquiere mediante la manipulación y exploración del entorno.

2. MARCO METODOLÓGICO

2.1 JUSTIFICACIÓN

La temática principal en torno a la que giran todas las actividades y contenidos es “Pirates” (piratas), ya que este aspecto resulta llamativo para los niños y que puede aportar muchas posibilidades de adaptaciones a juegos y contenidos, como gramática y vocabulario, así como valores que se trabajan en cada una de las sesiones (anexo 1).

Debido a la importancia que tiene la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en este caso con la adquisición de una lengua extranjera, es interesante analizar como una selección de tema para llevar a cabo una programación didáctica puede resultar complejo, pues debe cumplir varios requisitos, entre ellos que incentive el interés en la etapa y en concreto, el nivel donde se va a desarrollar.

La motivación es fundamental, por eso este tema recoge muchas opciones donde la creatividad, el movimiento y la relación con la estación del año en la que se desarrollará está presente a lo largo de toda la propuesta.

Las estructuras de cada sesión están diseñadas para responder a los intereses, cuestiones y motivaciones físicas características del alumnado en esta etapa. De este modo, el papel que cobra el docente se centra en adaptar todos los contenidos, objetivos, metodologías e intereses y motivaciones a la realidad del aula.

2.2 CONTEXTO

El contexto en el que se desarrolla esta propuesta didáctica se centra en un aula de 5 años (3º curso de Educación Infantil) en un colegio público, situado en una zona de población rural en la Comunidad de Castilla y León.

Acerca de las características del alumnado, no hay ningún alumno o alumna que requiera adaptación curricular. Es un grupo homogéneo de 15 niñas y niños divididos en 8 y 7 respectivamente, con un bajo porcentaje de alumnado extranjero, ya que tan solo convive un alumno de origen sudamericano y que comprende la lengua castellana.

2.3 TEMPORALIZACIÓN

La temporalización requerida para llevar a cabo la propuesta metodológica se sitúa en el tercer trimestre del curso escolar, concretamente en el mes de mayo. El cronograma escogido tiene una fundamentación, y es debido a la temperatura existente en esa época, pues la mayoría de las actividades planteadas se desarrollarán en un espacio amplio, como puede ser el patio de recreo. El número total para realizar serán 7 sesiones, dos sesiones por semana, comenzando en la segunda del mes, a excepción de la última semana en la que tan solo se realizaría la sesión final.

El horario de las clases de inglés estaría regulado en función de cada jornada, por lo que establecemos los martes de 10:00 a 10:30 horas, y los jueves de 12:30 a 13:00 horas.

La duración aproximada de cada sesión será de 30 minutos.

MAYO – CURSO ESCOLAR 21/22

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
2	3	4	5	6
9	10 Sesión 1	11	12 Sesión 2	13
16	17 Sesión 3	18	19 Sesión 4	20
23	24 Sesión 5	25	26 Sesión 6	27
30	31 Sesión 7			

2.4 MARCO NORMATIVO

Teniendo en cuenta la modificación del DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, la legislación sobre la que se desarrolla la propuesta didáctica se recoge en:

- LEY ORGÁNICA 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación (LOMLOE).
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.
 - Establece como principios pedagógicos en el artículo 6 apartado 2, el aprendizaje basado en las emociones positivas, la experimentación y el juego, dentro de un ambiente de afecto y confianza que favorezca un desarrollo pleno y óptimo.
En el artículo 6 apartado 3, el desarrollo del movimiento y habilidades de lenguaje y comunicación para lograr una relación social positiva.
En el artículo 6 apartado 6, las administraciones educativas deben implementar en el segundo ciclo de Educación Infantil la lengua extranjera.
 - Como objetivos, en el apartado 7 cabe mencionar el que guarda mayor relación general con esta propuesta, aunque no por ello el único. Éste recoge que es necesario desarrollar las diferentes habilidades comunicativas en otra lengua y sus formas de expresión.
 - En el artículo 8 se establecen las áreas del currículo del segundo ciclo de Educación Infantil y bajo las que se encuentran los contenidos recogidos en la propuesta. Éstas son: crecimiento en armonía, descubrimiento y exploración del entorno y comunicación y representación de la realidad. (Los contenidos pasan a detallarse en el apartado 8.5).
 - Las competencias clave que mayor presencia tienen en la propuesta son: competencia en comunicación lingüística (a través de la comprensión de la realidad y organización del pensamiento en la mayoría de las actividades planteadas); competencia plurilingüe (todas las actividades se desarrollan en un entorno donde rige la lengua extranjera); competencia personal (presente en aquellas actividades en las que la organización del alumnado sea en grupos, ya que a través de esta competencia se trabajan las estrategias y conductas necesarias para relacionarse con los demás); competencia social y de aprender a aprender (se aplica a través de la toma de conciencia del propio aprendizaje

y reflexión en aquellas actividades que requieren de un trabajo más autónomo o de toma de decisiones) y competencia ciudadana (rige la totalidad de las actividades, pues cada uno de los estudiantes debe ser consciente de la importancia de respetar los ritmos de aprendizaje de cada persona).

2.5 OBJETIVOS

Uno de los objetivos principales por los que se lleva a cabo esta propuesta es lograr que, a través de diferentes juegos, el alumnado sea capaz de desarrollar habilidades lingüísticas en la lengua extranjera de un modo fluido, alejado del método de enseñanza tradicional. Se persigue que los niños adquieran lenguaje de manera progresiva trabajando contenidos transversales, como los valores.

También se pretende fomentar la motivación en el alumnado mediante el juego aumentando de este modo su interés por el inglés.

Se plantea como objetivo que los alumnos sean capaces de desarrollar y ampliar las principales destrezas de la lengua inglesa que más relevancia tienen en esta etapa educativa, como son la producción y comprensión oral.

Para concluir y en referencia al anterior, se establece como objetivo que el grupo-clase sea capaz de comprender el input producido por la maestra en relación con la temática escogida y emitir de manera oral los contenidos adquiridos.

2.6 METODOLOGÍA

Para comenzar a diseñar una propuesta didáctica es necesario establecer los diferentes principios metodológicos que van a regir el proceso de adquisición de los contenidos y objetivos propuestos, tanto a nivel global de intervención como a nivel específico de actividad. La metodología principal que va a guiar la propuesta didáctica es la gamificación.

No podemos olvidar que la gamificación requiere una metodología activa, en la que el alumno se convierta en protagonista de su aprendizaje para lograr que sea significativo. El alcance que el docente debe ofrecer debe situarse al alcance de cada uno de los alumnos, pues de este modo tendrán la oportunidad de relacionar los conocimientos previos sobre esa área con los que son nuevos.

El actual uso de las TIC en el aula hace que no nos podamos olvidar de seguir una metodología innovadora con su empleo, pues resulta muy atractiva la visualización de

vídeos, imágenes o juegos en los dispositivos digitales de los que dispone el centro educativo. Con esto también fomentamos la variedad auditiva respecto a la lengua inglesa, ya que podemos escuchar a diferentes personas hablando en inglés favoreciendo de este modo que los alumnos no construyan el concepto de un solo acento o forma de expresión referente a la maestra.

La variedad en el modo de trabajo también influye en la metodología escogida, por lo que el desarrollo de las actividades se irá organizando en función de los criterios y objetivos de cada una de ellas.

El trabajo cooperativo está presente en varias de las actividades ya que resulta imprescindible aprender desde edades tempranas el valor de trabajar en equipo para lograr los objetivos que se plantean. Esto supone desarrollar los valores de la humildad, tolerancia, escucha y respeto. Además, promueve la aportación de ideas, la comunicación, el intercambio de pensamiento o avance sobre una propuesta planteada que pueda llegar a convertirse en la opción más adecuada.

Otra de las actividades se basa en la exploración sensorial, que fomenta la curiosidad de los niños y el pensamiento abstracto a través de los sentidos. En la etapa de la Educación Infantil prima la exploración del entorno a través de la vista, el tacto, el gusto, el oído y el olfato, es por ello por lo que considero relevante incluirlo dentro de la propuesta metodológica.

Por otro lado, otro de los aspectos metodológicos que se trabajan es la competitividad positiva. La competitividad vista desde edades tempranas se considera algo negativo ya que son muchos niños los que se enfadan cuando pierden o que presumen de haber ganado en muchas ocasiones. Ambas situaciones deben trabajarse desde el punto de vista que no exista solo un ganador o un solo perdedor, sino que los resultados sean compartidos: varios ganan, varios pierden.

Otra de las actividades se organiza en pequeños grupos para fomentar el desarrollo de su autonomía, así como la toma de decisiones sin sentir influencia por el resto del grupo.

Dentro de la metodología de gamificación se encuentran aspectos relacionados con los juegos que requieren movimiento como de los juegos de mesa.

A través de las actividades que se realicen con el grupo completo fomentamos el sentimiento de pertenencia, seguridad y comunicación.

Mediante los aspectos en torno a los cuales gira la metodología de esta propuesta se pretende motivar al alumnado a la adquisición de una lengua extranjera de un modo lúdico

y donde siempre prime el respeto hacia los compañeros para conseguir un desarrollo íntegro de la persona.

2.7 CONTENIDOS

A continuación, se adjuntan tres tablas de contenidos, cada una correspondiente a un área del currículum del segundo ciclo de Educación Infantil, recogido en el Real Decreto 95/2022. En ellas se establecen los contenidos generales de cada área que se trabajarán en la propuesta para fomentar la adquisición de una segunda lengua en el aula de infantil a través de la gamificación:

Área: CRECIMIENTO EN ARMONÍA
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">– El movimiento: control progresivo de la coordinación y desplazamientos.– El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego.

Área: EXPLORACIÓN DEL ENTORNO
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">– Cualidades de objetos. Relaciones de correspondencia.– Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones en movimiento.

Área: COMUNICACIÓN
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">– Aproximación a la lengua extranjera.– Lenguaje en juegos de interacción.– Discriminación auditiva.

2.8 SESIONES

Antes de comenzar a detallar la dinámica de cada una, cabe destacar que las siete sesiones programadas comienzan y finalizan del mismo modo:

La primera actividad que ejercerá como paso para comenzar la sesión, será una canción sobre el mundo pirata, en la que, a través del movimiento y escucha activa de la letra, los niños serán capaces de poco a poco ir reconociendo nuevo vocabulario de la temática a trabajar “Pirates”. Además, aparecen contenidos transversales como pueden ser los números o verbos de movimiento. Dicha canción se basa en la repetición de gestos y frases, por lo que no resultará de mayor complejidad para los estudiantes el aprendizaje de la letra y su coreografía.

Para concluir las sesiones, en la asamblea los niños escucharán un cuentacuentos, bien a través de recursos digitales o por lectura de la maestra. El cuento se titula: “Five Minutes to bed! Skullabones Island Picture Book”. El protagonista de esta historia es el Capitán Cutlass, quien avisa a sus pequeños piratas de que ha llegado la hora de ir a dormir. Éstos no quieren, ya que no tienen sueño y quieren seguir divirtiéndose. Por eso, Cutlass propone realizar las numerosas tareas que requiere el barco: reparar las cuerdas, limpiar el suelo, cañones por arreglar, etc. Finalmente, los pequeños piratas están agotados y deciden irse a dormir. A través de las rimas y las ilustraciones, los alumnos se verán atrapados en esta entretenida historia pirata cuya secuencia de finalización de una jornada de trabajo puede asemejarse al fin de nuestra sesión.

A continuación, se detallan las actividades que no forman parte de la rutina sino que son introductorias o de refuerzo de contenidos.

- **Sesión 1**

- Introduction activity: “Our flag”.

Lo más destacable de esta actividad será el trabajo cooperativo y la aceptación de todo tipo de modelos y diseños que hagan el resto de los compañeros de su equipo sobre la bandera, que es común. A través de esta actividad, los niños serán capaces de adquirir los conceptos que en la siguiente actividad serán clave.

- Reinforcement activity: “Catch the pirate”.

En esta actividad de refuerzo lo más importante será la actitud positiva ante la posible derrota, una dinámica de juego limpia y establecer como objetivo el logro y alcance del tesoro, concepto que también se incluye en esta actividad y se suma a los de la actividad anterior. La competitividad positiva en este caso es esencial para lograr un buen desarrollo del juego.

- **Sesión 2**

- Introduction activity: “Cards hunt”.

Destaca en esta actividad la puesta en práctica de la atención y rapidez en la búsqueda de las tarjetas. El comportamiento de los participantes si no han logrado coger ninguna así como una participación activa serán clave.

- Reinforcement activity: “Drifting boat”.

El trabajo en equipo es imprescindible para alcanzar la victoria de este juego. Además, la escucha activa y comprensión de los conceptos serán parte fundamental para lograr el objetivo inicial del juego: no hundir el barco.

- **Sesión 3**

- Introduction activity: “Exploring by myself”.

En este caso la exploración sensorial de los objetos con los que trabajaremos en la siguiente sesión será la dinámica principal, pues el alumnado debe recordar y asociar una vez tenga los ojos tapados sus características, como la forma, la textura o el tamaño.

La repetición del vocabulario les facilitará una mejor comprensión durante la manipulación de los materiales.

- Reinforcement activity: “What’s this, pirate?”.

Tras la exploración sensorial realizada en la actividad anterior, la evocación de los estímulos que han experimentado será fundamental para la ejecución y buena praxis de esta. El aspecto más destacable en este caso es el poder de concentración que cada uno de ellos debe realizar según les toque el turno. Además, la atención y comprensión por parte del resto de compañeros es importante para rectificar o no los posibles errores que pueda haber, convirtiéndoles de este modo en partícipes activos de su propio aprendizaje como papel protagonista.

- **Sesión 4**

- Introduction activity: “Colorful skull”.

La creatividad en esta etapa es fundamental, por lo que no debemos olvidar que desarrollen sus capacidades artísticas. En este caso, con la intención de emplearlo en el siguiente juego. Además, las interpretaciones simbólicas influirán en el alumno de una manera positiva obteniendo como resultado un mayor interés en la temática.

- Reinforcement activity: “Don’t forget your hat, Mr. Skull!”.

El movimiento y ejercicio físico es un gran aliado para la adquisición de nuevos conceptos. Es por ello por lo que, mediante relevos, los niños serán capaces de adquirir nuevo vocabulario. La autonomía para la toma de decisiones rápida y eficaz también se trabajan como aprendizajes transversales.

- **Sesión 5**

- Introduction activity: “My telescope”.

El pensamiento complejo y la imaginación sobre aquello en lo que puede convertirse un simple objeto será fundamental en esta actividad, pues los niños deberán plantear varias ideas sobre aquello que crean en lo que lo convertiremos. De la mano de esta idea encontramos la creatividad, pues serán los autores de la decoración y elaboración de sus propios telescopios piratas que utilizaremos en la siguiente actividad.

- Reinforcement activity: “Land in sight!”.

Al grito pirata “Land in sight!”, los niños se adentrarán en la adquisición y empleo de pequeñas expresiones en la lengua extranjera, en este caso relacionada con la temática de los piratas. La velocidad de comprensión, visualización y alcance serán puntos clave para lograr el objetivo propuesto. También la coordinación óculo-manual para el empleo del telescopio elaborado en la actividad anterior supondrá una mayor dificultad. La secuencia de pasos debe ser cumplida, ya que esto implica un cumplimiento de las normas generales del juego.

- **Sesión 6**

- Introduction activity: “The pirate Malapata”.

La inclusión y la eliminación de estereotipos se trabajan en esta actividad de manera transversal, ya que conoceremos al pirata Malapata que, como su propio nombre indica, tiene una pata de palo. Aprenderemos nuevos conceptos a la vez que trabajamos la diversidad funcional en personas discapacitadas llegando a ponernos de un modo divertido en su papel. Con las diferentes maneras de completar el recorrido establecido, estaremos trabajando los desplazamientos y el equilibrio, aspectos fundamentales de la motricidad gruesa.

- Reinforcement activity: “Lucky bomb”.

Como puntos relevantes en esta actividad destacan la atención y comprensión auditiva ante el input de la maestra, la velocidad de comprensión y toma autónoma de decisiones

sin influencias del resto de compañeros. Además, el conocimiento y control del propio cuerpo sobre el espacio también están incluidos en esta actividad.

- **Sesión 7**

- Introduction activity: “Where is the treasure?”.

En esta actividad de introducción destacan aspectos relacionados con el ámbito espacial, como son la orientación de la propia persona en un lugar, de terceras personas y objetos. El trabajo con mapas supone establecer mejores propuestas para la resolución de conflictos con la finalidad de encontrar la solución más apropiada. También el trabajo cooperativo se hace partícipe en esta actividad pues el objetivo común se logrará con la ayuda de todos y el beneficio de uno recae sobre el resto de los compañeros. Esta actitud implica la mejora en la relación entre los compañeros.

- Reinforcement activity: “Pirate bingo”.

Una vez logrado el objetivo propuesto en la actividad anterior, trabajaremos a modo de concluir la unidad didáctica a través de un juego popular adaptado a la edad de los alumnos como a la temática de los piratas. Con este juego afianzamos todos los conceptos adquiridos a lo largo de las sesiones, a la vez que trabajamos como aspectos complementarios del proceso de enseñanza-aprendizaje las habilidades cognitivas, la atención y la motricidad fina.

En el apartado de Anexos (anexo 3) se pueden ver diferentes fotografías de las actividades planteadas.

2.9 EVALUACIÓN

La evaluación general de la propuesta metodológica se rige bajo los principios establecidos en el Real Decreto 95/2022 artículo 12, que implica una evaluación global, continua y formativa en el segundo ciclo de la Educación Infantil.

Casi la totalidad de las actividades diseñadas serán evaluadas bajo la observación directa y sistemática por parte del docente. Es en este caso cuando la maestra debe apreciar la evolución del alumnado teniendo como referencia las premisas de cada uno en comparación con los resultados finales.

Al finalizar cada sesión, la maestra recopilará toda la información de aquellos aspectos que haya apreciado como destacables en el desarrollo de cada actividad.

No es hasta la sesión 7 cuando puede llegar a completar la evaluación individual de cada uno de los alumnos.

Para conseguir que las actividades de refuerzo se complementen entre ellas y no sean tan solo de repaso de los contenidos trabajados en la actividad previa de esa misma sesión, en cuatro de las siete diseñadas se realiza una evaluación general de todo lo trabajado hasta el momento. Estas sesiones son la 3, 5, 6 y 7, ésta última con una intención de evaluación final.

A modo de mejorar la labor docente, el educador completará al finalizar la propuesta una rúbrica individual y personal para evaluar su práctica educativa (anexo 2). Con esta herramienta se mejorarán en el futuro aspectos que hayan podido resultar débiles en la ejecución de las sesiones o potenciar algún aspecto que haya tenido buenos resultados.

CONCLUSIONES

A través de la propuesta didáctica diseñada y elaborada para este Trabajo de Fin de Grado se cumplen los objetivos generales y específicos establecidos al inicio del presente documento.

A través de la gamificación, el alumnado del tercer curso de infantil es capaz de adquirir nuevo vocabulario en la lengua extranjera de un modo lúdico y dinámico alejado de la enseñanza tradicional, situando en este sentido a la gamificación en el perfil de metodología innovadora, ya que no se rige en unos principios estrictamente establecidos, sino que el docente en colaboración con el alumnado es capaz de diseñar, innovar y adaptar diferentes propuestas preestablecidas a sus propios objetivos.

La gamificación en la lengua extranjera supone un intercambio cultural en la necesidad de relación con los demás, comprensión y aceptación de las normas lúdicas y morales, tales como el respeto.

La participación activa del alumnado en la ejecución de las actividades aumenta su motivación, por lo que, de manera directa, influye en el interés y canalización de los contenidos de un modo significativo y duradero, logrando una progresiva comprensión y adaptación de éstos en su vida diaria conformando una nueva estructura comunicativa de la lengua extranjera.

Otra pieza fundamental para lograr un mayor interés de los niños sobre la actividad es la implicación de la propia maestra en la actividad a través, por ejemplo, del ánimo mediante refuerzos positivos.

En la etapa de la Educación Infantil es imprescindible la puesta en práctica de esta metodología, pues en este caso los niños se encuentran en una etapa de exploración, movimiento y actividad. A parte de esto, el tiempo dedicado de manera semanal al área de inglés es limitado, por lo que desde el papel docente no se debe permitir que aprecien esos momentos con sesgos negativos dedicándolo a la elaboración de fichas u otras metodologías más tradicionales. El juego es algo natural en ellos, por tanto, su esencia lúdica no puede quedar enterrada, tan solo es cuestión de adaptar los contenidos a sus propios intereses para conseguir, en primer lugar, su motivación e interés, y como resultado lograr los objetivos propuestos.

El diseño de las actividades debe estar planeado de manera consciente previamente para atender cualquier tipo de diversidad presente en el aula, teniendo en cuenta también el nivel de cada uno de los niños.

Es cierto que la gamificación se puede considerar una buena metodología, aunque esto no implica que sea exclusiva, pues puede trabajarse de manera complementaria con otras que mantengan el mismo nivel de motivación sobre el alumnado.

REFERENCIAS

- Aleix Calatayud, S. (2020). *Storytelling en el aula de inglés de Educación Infantil*. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad Católica de Valencia]. RIUCV. <http://hdl.handle.net/20.500.12466/2150>
- Cancelas Ouviaña L.P (1998). Realía o material auténtico ¿Términos diferentes para un mismo concepto? *Creación de materiales para la innovación educativa con nuevas tecnologías*, 1, 391-394. <https://rodin.uca.es/handle/10498/18046>
- Canga Alonso, A. (2012). El método de la respuesta física (TPR) como recurso didáctico para el aprendizaje del inglés en educación infantil. *Revista Iberoamericana de Educación*, 60 (3), 2–3. <https://doi.org/10.35362/rie6031307>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T. y Villagómez, M.S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad*, 4 (2), 21. <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- García Torres, M.B (2011). El proceso de adquisición de lenguaje. *Temas para la educación*, 14, 1-9.
- González, D. (2016). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en Educación Primaria*. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Burgos]. RIUBU. <http://hdl.handle.net/10259/4674>
- Hill, J. D., y Flynn, K. M. (2007). The stages of second language acquisition. En H. Jane (Ed.), *Classroom instruction that works with English Language Learners* (14-18). ASCD. https://www.academia.edu/41411904/Classroom_Instruction_That_Works_With_English_Language_Learners
- Kapp, K. M. (2012). What is gamification? En Matthew Davis (Ed.) *The gamification of learning and instruction* (1-9). Pfeiffer.
- Maati Beghadid, H. (16 de marzo, 2013). *El enfoque comunicativo, una mejor guía para la práctica docente* [Comunicación en congreso]. Actas del IV Taller ELE e Interculturalidad, Orán. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/oran_2013/16_beghadid.pdf

- Matanzas, M.A. (2016). *La motivación en la adquisición de una segunda lengua*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Cantabria]. UCrea.
<http://hdl.handle.net/10902/8829>
- Navarro, M. (2003). Adquisición del lenguaje. El principio de la comunicación. *Revista de filología y su Didáctica*, 26, 323–324.
- Oléron, P. (1985). *El niño y la adquisición del lenguaje* (30-35). Ediciones Morata.
- Región de Murcia. Consejería de Educación y cultura (2003). *Enseñanza-Aprendizaje de las lenguas extranjeras en edades tempranas* (23-49). Región de Murcia. Servicio de publicaciones y estadística.
<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/1084/018200320049.pdf?sequence=1>
- Rodríguez, F., y Santiago, R. (2015). Qué es y qué no es la gamificación. Un paseo por la teoría de la diversión. En J. Gárriz (Ed.), *Gamificación: cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula* (8-19) Océano.
https://www.researchgate.net/publication/299584812_Gamificacion_Como_motivar_a_tu_alumnado_y_mejorar_el_clima_en_el_aula
- Rubio Alcalá, F.D. y Martínez Lirola, M. (2008). La comunicación oral del inglés en España: influencia de los aspectos educativos y mediáticos en el éxito del aprendizaje. *Revista de Enseñanza Universitaria*, 32, 51-60.
<http://hdl.handle.net/10045/17347>

ANEXOS

• ANEXO 1

General chart of the Syllabus (Tabla general de la unidad didáctica).

Stage and course: Infant education 3º course	General Objectives	Specific Objectives	Activities	Assessment criteria
Topic: “Pirates”.	<ul style="list-style-type: none"> – Students should be able to adopt models, laws and habits, developing confidence in their possibilities and feelings of achievement to promote an ecosocially healthy lifestyle. – Establish social interactions in conditions of equality, valuing the importance of friendship, respect and empathy, to build their own identity based on democratic values and respect for 	<ul style="list-style-type: none"> – Students should be able to acquire vocabulary through teamwork. – Students should be able to understand the vocabulary through games and plastic activities. – Students should be able to associate the auditory stimulus with the visual. – Students should be able to stablish their own criteria in decision making. – Students should be able to associate the previous experience of touch with the vocabulary studied. – Students should 	<ol style="list-style-type: none"> 1 “Pirate song with Tommy”. 2 “Our flag”. 3 “Catch the pirate”. 4 “Story time. Pirate story read by Katie Ellison” 5 “Cards hunt”. 6 “Drifting boat”. 7 “Exploring myself”. 8 “What’s this, pirate?”. 9 “Colorful skull”. 10 “Don’t forget your hat, Mr. Skull”. 11 “My telescope”. 12 “Land in sight”. 13 “The pirate Malapata”. 14 “Lucky bomb”. 15 “Where’s the treasure?”. 16 “Pirate bingo”. 	<ul style="list-style-type: none"> – Manifest feelings of personal security in participating in games, trusting in one’s own possibilities and showing initiative. – Participate in contexts of directed play, adjusting to their personal possibilities. – Participate with initiative in games and group activities, interacting with other people with attitudes of affection and empathy, respecting the different individual rhythms. – Elaborate crafts, exploring and using different materials and

- human rights.
- Identify the characteristic of materials and objects and establish relationship between them, through sensory exploration and manipulation to discover and create an increasingly complex idea of the world.
- Interpret and understand messages and representations based on knowledge and resources from their own experience to build new learning.
- Value linguistic diversity to enrich their communication strategies.

- be able to show interest in manipulated objects: shape, touch and hardness.
- Students should be able to acquire vocabulary through creative activities.
- Students should be able to develop speed in decision making through the vocabulary worked.
- Students should be able to acquire vocabulary through creative activities.
- Students should be able to associate the auditory stimulus with the visual.
- Students should be able to develop coordination skills in movements.
- Students should be able to encourage collaborative work to achieve a common good.
- Students should be able to understand the vocabulary acquired.
- Students should be able to differentiate the

- techniques and actively participating in group work when necessary.
- Automatically adjust the movement to that of others and to space.
- Progress in knowledge by developing sensory perception.
- Establish different relationships between objects based on their qualities or attributes, showing curiosity and interest.
- Handle different objects in game situations showing control in movements.
- Reproduce actions through symbolic play.
- Progress in the knowledge of their body by adjusting actions and developing balance and coordination in movement.
- Handle different tools in game situations, showing control in fine character movements.
- Value the benefits of

		different concepts.		cooperation and help between equals.
<p>Duration:</p> <p>7 sessions.</p>		<p>Contents:</p> <ul style="list-style-type: none"> - The game as a pleasant activity and source of learning. - Approach to the foreign language. - Auditive discrimination. - Object qualities. Correspondence relations between sensory stimuli of touch and object. - Language in interaction games. - Movement: progressive control of coordination and displacement. - Basic spatial notions in relation to one's own body and objects. 		<ul style="list-style-type: none"> - Locate themselves properly in the usual spaces by applying their knowledge about basic spatial notions. - Manage challenges by cooperating with their mates.

▪ Session nº 1

Contents	Specific objectives	Activities	Assessment Criteria
<ul style="list-style-type: none"> - The game as a pleasant activity and source of learning. - Approach to the foreign language. 	<ul style="list-style-type: none"> - Students should be able to acquire vocabulary through teamwork. - Students should be able to understand the vocabulary through games and plastic activities. - Students should be able to associate the auditory stimulus with the visual. - Students should be able to establish their own criteria in decision making. 	<p>Activity 1 → “Pirate song with Tommy”.</p> <p>Activity 2 → “Our flag”.</p> <p>Activity 3 → “Catch the pirate”.</p> <p>Activity 4 → “Story time. Pirate story read by Katie Ellison”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Manifest feelings of personal security in participating in games, trusting in one’s own possibilities and showing initiative. - Participate in contexts of directed play, adjusting to their personal possibilities. - Participate with initiative in games and group activities, interacting with other people with attitudes of affection and empathy, respecting the different individual rhythms. - Elaborate crafts, exploring and using different materials and techniques and actively participating in group work when necessary.
<p>Duration: 30 minutes.</p>			

Activity/task number 1 - Session number 1

Title: “Pirate song with Tommy”.

Type:
Warm-up

Timing: 5 minutes

Classroom management:
Assembly.

Materials:

- Parrot puppet (Tommy).
- Song
(<https://www.youtube.com/watch?v=QVfVlcW1alo>)

Linguistic input:

- Hi guys! How are you today? Are you great? (thumb up). Are you wonderful? (arms up). Are you sad? (making a sad face).

Today we're going to learn a lot of things, so you must be prepared to have a great time!

Oh... we need to wake up Tommy... Tommy wake up! Tommy wake up! Tommy wake up! We're waiting for you!

Are you ready?

So let's sing and dance Pirate song!

Activity/task number 2 - Session number 1

Title: “Our flag”.	Type: Introduction	Timing: 10 minutes
---------------------------	------------------------------	---------------------------

Classroom management: Two groups of eight.	Materials: <ul style="list-style-type: none">– Flag.– Stickers (gold and silver).– Crayons (gold and silver).
--	--

Linguistic input:

Now we´re going to design a pair of flags. This is a flag! (showing a flag). Repeat with me: flag!
Some of you are gold pirates (showing a gold card). oh! It´s an incredible colour! Look! This is colour gold (moving the card).

Another ones are silver pirates (showing a silver card). Look! It looks like grey, but this shines! (Moving the card).

Both of this two colours are so beautiful.

Hands up people who is gold pirate! (raise the hand with the gold card).

Hand up people who is silver pirate! (raise the hand with the silver card).

OK! So now, gold pirate come here... (marks an area of the class) and silver pirate come here... (marks another area of the class).

(With gold pirates group): You have to stick (imitate with glue) only the gold stickers.What´s gold? (showing both cards).

(With silver pirates group): you have to stick (imitate with glue) only the silver stickers. What´s silver? (showing both cards).

Do it slowly and well, ok?

You can start!

Activity/task number 3 - Session number 1		
Title: “Catch the pirate”.	Type: reinforcement	Timing: 10 minutes
Classroom management: Two groups of eight.		Materials: <ul style="list-style-type: none"> – Gold flag. – Silver flag. – Treasure chest.
<p>Linguistic input:</p> <p>In groups you have designed your flags... this one is of...? (showing silver flag). Well! Silver pirates! And this one... (showing gold flag) Very good! Of gold pirates.</p> <p>Now, Silver group go to that part of the playground (marks a part of the playground) and Gold group go to that part (marks another part of the playground).</p> <p>Have you seen what’s in each corner? (pointing out both sides where there is a treasure in each one) There’s s a treasure!</p> <p>Gold ones (looking for them), you have to run until the silver treasure, without being caught! (imitate). And silver team (looking for them) you have to run until the gold treasure, without being caught! (imitate). You can’t let them take your treasure.</p> <p>If some of you lose, is not a problem! You stay here outside the area and encourage to your team (imitate).</p> <p>Are you ready? 3, 2, 1... START!</p>		

Activity/task number 4 - Session number 1		
Title: “Story time. Pirate story read by Katie Ellison”	Type: Wrap up	Timing: 5 minutes
Classroom management: Assembly.		Materials: - Storytelling (https://www.youtube.com/watch?v=BI5EKP1y4Ic)

Linguistic input:

Today's class was fun, isn't it?

Tommy really wants to continue with you, but he's tired.

Well, maybe he wants to listen the story before going to sleep, how about you? Do you want listen to the story? (showing the story).

Okey! So now, let's hear the story...

▪ **Session nº 2**

Contents	Specific objectives	Activities	Assessment Criteria
<ul style="list-style-type: none"> - Auditive discrimination. - Approach to the foreign language. 	<ul style="list-style-type: none"> - Students should be able to associate the auditory stimulus with the visual. - Students should be able to stablish their own criteria in decision making. 	<p>Activity 1 → “Pirate song with Tommy”.</p> <p>Activity 2 → “Cards hunt”.</p> <p>Activity 3 → “Drifting boat”.</p> <p>Activity 4 → “Story time. Pirate story read by Katie Ellison”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Manifest feelings of personal security in participating in games, trusting in one's own possibilities and showing initiative. - Participate in contexts of directed play, adjusting to their personal possibilities. - Participate with initiative in games and group activities, interacting with other people with attitudes of affection and empathy, respecting the different individual rhythms. - Automatically adjust the movement to that of others and to space.
<p>Duration: 30 minutes.</p>			

Activity/task number 1 - Session number 2

Title: “Pirate song with Tommy”.	Type: Warm-up	Timing: 5 minutes
--	-------------------------	--------------------------

Classroom management: Assembly.	Materials: - Parrot puppet (Tommy). - Song (https://www.youtube.com/watch?v=QVfVIcW1alo)
---	---

Linguistic input:

- Hi guys! How are you today? Are you great? Are you wonderful? Are you sad?

Today we’re going to learn a lot of things, so you must be prepared to have a great time!

Oh... we need to wake up Tommy... Tommy wake up! Tommy wake up! Tommy wake up! We’re waiting for you!

Are you ready?

So let’s sing and dance Pirate song!

Activity/task number 2 - Session number 2

Title: “Cards hunt”.	Type: introduction	Timing: 10 minutes
--------------------------------	------------------------------	---------------------------

Classroom management: Three groups of five people.	Materials: - Vocabulary cards - Flashcards (parrot, hook, silver flag, gold flag, treasure).
--	---

Linguistic input:

Now, you are going to be divided in three groups (showing three fingers). Group one: you, you, you... stay here. Group number two... and number three...

Okey, group number one you are going to start.

You have to listen (point the ear) and look the flashcard (point the eye) I’m going to show you. Quickly, you have to look for the picture in the cards (pointing the cards) that there are in the floor and take them (imitate). The person who takes it has to say the name (imitate).

Group 1 stay here... you are going to start.

The person who takes more cards will be the winner.

Activity/task number 3 - Session number 2		
Title: “Drifting boat”.	Type: reinforcement	Timing: 10 minutes
Classroom management: 3 groups of five children.		Materials: – Stuffed parrot – Toy hook
<p>Linguistic input: Now we’re going to make three boats. For example, you, you, you, you and you are a boat. Stay here. Another five, here, and the last five here. You have to make a line (helping them to do it), turning your backs on the child behind us. Now you can put your hands on the shoulders of the person in front (imitate). Can you see the parrot on the right side? (pointing out) Yes, you can! It’s here. Say hello Parrot! And can you see the hook on the left side (pointing out)? Yes you can! Say hello hook! Now, let’s play. You have to listen (pointing the ear) to me, if I say: PARROT! You have to jump, look at me! (the teacher jumps to the correct side) You have to jump next to parrot. But if I say: HOOK!, you have to jump next to the hook (imitate). If someone in your boat jump to the other side (imitate) the boat sinks! So you must be careful. If this happens, the people of the boat go to the others (move to another group). Okey? Are you ready? Let’s start!</p>		

Activity/task number 4 - Session number 2		
Title: “Story time. Pirate story read by Katie Ellison”	Type: Wrap up	Timing: 5 minutes
Classroom management: Assembly.		Materials: - Storytelling (https://www.youtube.com/watch?v=B15EKP1y4Ic)
<p>Linguistic input: Today’s class was fun, isn’t it? Tommy really wants to continue with you, but he’s tired. Well, maybe he wants to listen the story before going to sleep, how about you? Do you want listen to the story? Okey! So now, let’s hear the story...</p>		

▪ Session nº 3

Contents	Specific objectives	Activities	Assessment Criteria
<ul style="list-style-type: none"> – Object qualities. Correspondence relations between sensory stimuli of touch and object. – Approach to the foreign language. 	<ul style="list-style-type: none"> – Students should be able to associate the previous experience of touch with the vocabulary studied. – Students should be able to show interest in manipulated objects: shape, touch and hardness. 	<p>Activity 1 → “Pirate song with Tommy”.</p> <p>Activity 2 → “Exploring myself”.</p> <p>Activity 3 → “What’s this, pirate?”.</p> <p>Activity 4 → “Story time. Pirate story read by Katie Ellison”</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Manifest feelings of personal security in participating in games, trusting in one’s own possibilities and showing initiative. – Progress in knowledge by developing sensory perception. – Establish different relationships between objects based on their qualities or attributes, showing curiosity and interest.
<p>Duration: 30 minutes.</p>			

Activity/task number 1 - Session number 3		
Title: “Pirate song with Tommy”	Type: Warm up	Timing: 5 minutes
Classroom management: Assembly.		Materials: - Parrot puppet (Tommy). - Song (https://www.youtube.com/watch?v=QVfVIcW1alo).
<p>Linguistic input:</p> <p>- Hi guys! How are you today? Are you great? Are you wonderful? Are you sad?</p> <p>Today we’re going to learn a lot of things, so you must be prepared to have a great time!</p> <p>Oh... we need to wake up Tommy... Tommy wake up! Tommy wake up! Tommy wake up! We’re waiting for you!</p> <p>Are you ready?</p> <p>So let’s sing and dance Pirate song!</p>		

Activity/task number 2 - Session number 3		
Title: “Exploring by myself”.	Type: introduction	Timing: 5 minutes
Classroom management: Assembly		Materials: <ul style="list-style-type: none"> - Helm - Coins - Treasure - Flag - Parrot - Hook
<p>Linguistic input:</p> <p>Oh... what’s that?</p> <p>Look this is a helm! (showing it). What colour is the helm? You can touch the helm, one by one. Repeat: helm! Give the helm to your mate.</p> <p>Now... what’s this? There are coins! (showing them). Repeat: coins! Coins! You can touch them and when you finish give the coins to your mate.</p> <p>Now we are going to review the last things we’ve learnt in other sessions.</p> <p>Do you remember what’s this? Yes! This is a flag! (showing the flag). Repeat: flag! Look and touch it and give it to your mate.</p>		

And this one? Great! It's the treasure! (showing the treasure). You can give it to your mate when you have finished.

Can you remember what animal is this? Parrot! (showing the parrot). Say hello parrot! Hello parrot! When you have seen the parrot and say hello, you can pass it.

And the last one... the hook! (showing the hook). Very good! You can put the hook in your hand and give it to the rest of the class.

Activity/task number 3 - Session number 3

Title: "What's this, pirate?"	Type: reinforcement	Timing: 15 minutes
---	-------------------------------	---------------------------

Classroom management: Assembly.	Materials: <ul style="list-style-type: none"> - Box - Helm - Coins - Treasure - Flag - Parrot - Hook - Two eye patch
---	---

Linguistic input:

All of you have looked and touched all of this things, haven't you?

Okey, now one by one are going to cover our eyes (imitate) with these eye patches and we are going to put our hand in the box to take out the first thing that we want (imitate). Once we have done it, with our eyes covered we will have to discover what of everything we have put in you think it is, saying its name, right? (imitate).

Well, "X", start!

Activity/task number 4 - Session number 3

Title: “Story time. Pirate story read by Katie Ellison”

Type: Wrap up

Timing: 5 minutes

Classroom management: Assembly.

Materials:
- Storytelling (<https://www.youtube.com/watch?v=B15EKP1y4Ic>)

Linguistic input:

Today’s class was fun, isn’t it?

Tommy really wants to continue with you, but he’s tired.

Well, maybe he wants to listen the story before going to sleep, how about you? Do you want to listen to the story?

Okey! So now, let’s hear the story...

▪ Session nº 4

Contents	Specific objectives	Activities	Assessment Criteria
<ul style="list-style-type: none"> – Approach to the foreign language. – The game as a pleasant activity and source of learning. 	<ul style="list-style-type: none"> – Students should be able to acquire vocabulary through creative activities. – Students should be able to develop speed in decision making through the vocabulary worked. 	<p>Activity 1 → “Pirate song with Tommy”.</p> <p>Activity 2 → “Colorful skull”.</p> <p>Activity 3 → “Don’t forget your hat, Mr. Skull”.</p> <p>Activity 4 → “Story time. Pirate story read by Katie Ellison”</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Manifest feelings of personal security in participating in games, trusting in one’s own possibilities and showing initiative. – Participate in contexts of directed play, adjusting to their personal possibilities. – Participate with initiative in games and group activities, interacting with other people with attitudes of affection and empathy, respecting the different individual rhythms. – Elaborate crafts, exploring and using different materials and techniques and actively participating in group work when necessary.
<p>Duration: 30 minutes.</p>			

Activity/task number 1 - Session number 4

Title: “Pirate song with Tommy”.	Type: Warm up	Timing: 5 minutes
---	----------------------	--------------------------

Classroom management:
Assembly.

Materials:
- Parrot puppet (Tommy).
- Song (<https://www.youtube.com/watch?v=QVfVIcW1alo>).

Linguistic input:

- Hi guys! How are you today? Are you great? Are you wonderful? Are you sad?

Today we're going to learn a lot of things, so you must be prepared to have a great time!

Oh... we need to wake up Tommy... Tommy wake up! Tommy wake up! Tommy wake up! We're waiting for you!

Are you ready?

So let's sing and dance Pirate song!

Activity/task number 2 - Session number 4

Title: “Colorful skull”.	Type: introduction	Timing: 10 minutes
Classroom management: Individual.		Materials: <ul style="list-style-type: none">– pirate hat– papel skull

Linguistic input:

Someone knows what it´s this? This is a pirate hat!(showing it). Let me try the hat... (the teacher puts on the hat). Do you want to try? You looks so nice with this pirate hat! And you? You looks wonderful with the hat!

But I think this hat is missing something... let me think...yes! I know! The hat needs a skull! Look to this skull! (showing the skull).

But this is a bit boring... I prefer if the skull is colorful!

Oh! I have an idea! What do you think if we paint the skull? (the teacher shakes the hand as if she is painting something). Each his own.

I´m going to give you a skull and you have to paint it as you prefer.

You can take the crayons and start painting the skull!

Activity/task number 3 - Session number 4

Title: “Don’t forget your hat, Mr. Skull”.	Type: reinforcement	Timing: 10 minutes
Classroom management: Four groups of four people.		Materials: <ul style="list-style-type: none">– hats– skulls– velcro

Linguistic input:

Now that all of us have their hat (shows the hat) and their skull (shows the skull), we are going to make four groups of four people.

We make a line... (the teacher helps them to do it).

You have to stick this piece of velcro on the jacket (imitate), if you need help, tell me.

We are going to do relays (imitate what a relay is), or with the hat, show me your hats! Or relays with the skulls. Where are your skulls? Great!

So you must be very careful to the word. If I say “hat”, you put the hat on and start running. If I say “skull”, you have to stick the skull on the velcro and run (imitate both).

Okey, now the first ones put in a side the skull and in the other one the hat (imitate).

Are you ready? 5, 4, 3, 2, 1... HAT!

Activity/task number 4 – Session number 4

Title: “Story time. Pirate story read by Katie Ellison”	Type: Wrap up	Timing: 5 minutes
Classroom management: Assembly.	Materials: - Storytelling (https://www.youtube.com/watch?v=B15EKP1y4Ic)	

Linguistic input:

Today’s class was fun, isn’t it?

Tommy really wants to continue with you, but he’s tired.

Well, maybe he wants to listen the story before going to sleep, how about you? Do you want listen to the story?

Okey! So now, let’s hear the story...

▪ Session nº 5

Contents	Specific objectives	Activities	Assessment Criteria
<ul style="list-style-type: none"> – Auditive discrimination. – Language in interaction games. 	<ul style="list-style-type: none"> – Students should be able to acquire vocabulary through creative activities. – Students should be able to associate the auditory stimulus with the visual. 	<p>Activity 1 → “Pirate song with Tommy”.</p> <p>Activity 2 → “My telescope”.</p> <p>Activity 3 → “Land in sight”.</p> <p>Activity 4 → “Story time. Pirate story read by Katie Ellison”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Handle different objects in game situations showing control in movements. – Reproduce actions through symbolic play. – Elaborate crafts, exploring and using different materials and techniques and actively participating in group work when necessary. – Participate with initiative in games and group activities, interacting with other people with attitudes of affection and empathy, respecting the different individual rhythms.
<p>Duration: 30 minutes.</p>			

Activity/task number 1 – Session number 5		
<p>Title: “Pirate song with Tommy”.</p>	<p>Type: Warm up</p>	<p>Timing: 5 minutes</p>

Classroom management: Assembly.	Materials: - Parrot puppet (Tommy). - song (https://www.youtube.com/watch?v=QvfVIcW1alo).
Linguistic input: - Hi guys! How are you today? Are you great? Are you wonderful? Are you sad? Today we're going to learn a lot of things, so you must be prepared to have a great time! Oh... we need to wake up Tommy... Tommy wake up! Tommy wake up! Tommy wake up! We're waiting for you! Are you ready? So let's sing and dance Pirate song!	

Activity/task number 2 – Session number 5		
Title: “My telescope”.	Type: introduction	Timing: 10 minutes
Classroom management: Individual.		Materials: – Cardboard roll – Stickers – Felt pens – Cellophane paper – Glue
Linguistic input: Oh... what's that? Look! I can see you! (putting the cardboard roll on the eye). What do you think if we turn this in a pirate telescope? (showing a picture of a telescope). I think it's a great idea! You can paint as you want (shaking the hand as if the teacher is painting something), put stickers (showing the stickers) and when you finish, you have to stick the cellophane here, right here (showing where), so that it looks like the glass of the telescope. You can paste the paper of the glass of the colour that you prefer (showing all the pieces of cellophane paper). When you have finished, you have your own pirate telescope! (putting again the telescope on her eye).		

Activity/task number 3 - Session number 5

Title: “Land in sight”.	Type: reinforcement	Timing: 10 minutes
-----------------------------------	-------------------------------	---------------------------

Classroom management:
Five groups of three people

- Materials:**
- Gold flag
 - Silver flag
 - Treasure
 - Parrot
 - Hook
 - Boat
 - Helm
 - Coins
 - Eye patch
 - Skull
 - Hat
 - telescope

Linguistic input:

All of you have their own telescope? Look at me with your telescope! Hello!
Okey, now, you have to make five groups. Three people in each group: number 1, 2 and 3 in a group (helping them to do it) ; 4, 5, 6 in other; 7, 8, 9...
You should make a line in each group. Who is the first one here? And here? ...
Okey the first ones must to shout: LAND IN SIGHT! With your telescope in your eye. Repeat: LAND IN SIGHT! Very good guys! (imitate).
And now you have to listen me... (pointing her ear). For example, can you see the gold flag? And you have to find it with the telescope and run to catch it! (imitate).

Activity/task number 4 - Session number 5		
Title: “Story time. Pirate story read by Katie Ellison”	Type: Wrap up	Timing: 5 minutes
Classroom management: Assembly.		Materials: - Storytelling (https://www.youtube.com/watch?v=B15EKP1y4Ic)
<p>Linguistic input: Today’s class was fun, isn’t it? Tommy really wants to continue with you, but he’s tired. Well, maybe he wants to listen the story before going to sleep, how about you? Do you want listen to the story? Okey! So now, let’s hear the story...</p>		

▪ **Session n° 6**

Contents	Specific objectives	Activities	Assessment Criteria
<ul style="list-style-type: none"> – Movement: progressive control of coordination and displacement. – The game as a pleasant activity and source of learning. 	<ul style="list-style-type: none"> – Students should be able to develop coordination skills in movements. – Students should be able to develop speed in decision making through the vocabulary worked. 	<p>Activity 1 → “Pirate song with Tommy”.</p> <p>Activity 2 → “The pirate Malapata”.</p> <p>Activity 3 → “Lucky bomb”.</p> <p>Activity 4 → “Story time. Pirate story read by Katie Ellison”</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Progress in the knowledge of their body by adjusting actions and developing balance and coordination in movement. – Handle different tools in game situations showing progressive control and coordination of gross character movements. – Reproduce actions through symbolic play rejecting all kinds of stereotypes.
<p>Duration: 30 minutes.</p>			

Activity/task number 1 - Session number 6		
Title: “Pirate song with Tommy”.	Type: Warm up	Timing: 5 minutes
Classroom management: Assembly.		Materials: - Parrot puppet (Tommy). - Song (https://www.youtube.com/watch?v=QVfVIcW1alo).
<p>Linguistic input: - Hi guys! How are you today? Are you great? Are you wonderful? Are you sad?</p> <p>Today we’re going to learn a lot of things, so you must be prepared to have a great time!</p> <p>Oh... we need to wake up Tommy... Tommy wake up! Tommy wake up! Tommy wake up! We’re waiting for you!</p> <p>Are you ready?</p> <p>So let’s sing and dance Pirate song!</p>		

Activity/task number 2 - Session number 6		
Title: “The pirate Malapata”.	Type: introduction	Timing: 10 minutes
Classroom management: All the group.		Materials: – Picture (a pirate with a peg leg). – Stilts
<p>Linguistic input: Say hello to Pirate Malapata! Can you see what he has on his leg? (pointing her own leg). It’s a peg leg! This is a peg leg! (pointing Malapata’s leg). The pirate Malapata walks different to us (imitate as if the teacher has a peg leg), and it’s fantastic! He says he can teach us to walk as him with a peg leg. Do you want to learn? It will be so funny! Okay, now you have to follow this route just hopping with one foot (imitate). When you have finished, with the other one (imitate). And when you have complete the route, you must take the stilts and do the same route on them (put the stilts and repeat the route). To be true pirates with peg legs (pointing Malapata’s peg leg), we can’t forget our hats! (put on the hat). All of you put here... and 3, 2, 1... let’s start jumping with your peg legs!</p>		

Activity/task number 3 - Session number 6

Title: “Lucky bomb”.	Type: reinforcement	Timing: 10 minutes
Classroom management: All the group		Materials: <ul style="list-style-type: none">- Helm- Coins- Treasure- Parrot- Hook- Eye patch- Silver flag- Gold flag- Boat- Hat- Skull- Telescope- ball
Linguistic input: <p>In this activity you must be fast and listen carefully what I´m going to say (pointing the ear). I´m going to show you an object. For example, this one (show an object of the vocabulary learnt). and I´m going to tell a name, for example, treasure! Is this a treasure? (showing it). YES! So you must run after the ball (imitate), but if I say, parrot! And this is not a parrot... you must run to the opposite side of the ball! (imitate).</p> <p>Okey?</p> <p>So let´s start playing!</p>		

Activity/task number 4 - Session number 6		
Title: “Story time. Pirate story read by Katie Ellison”	Type: Wrap up	Timing: 5 minutes
Classroom management: Assembly.		Materials: - Storytelling (https://www.youtube.com/watch?v=B15EKP1y4Ic)
Linguistic input: Today’s class was fun, isn’t it? Tommy really wants to continue with you, but he’s tired. Well, maybe he wants to listen the story before going to sleep, how about you? Do you want listen to the story? Okey! So now, let’s hear the story...		

Session n°7

Contents	Specific objectives	Activities	Assessment Criteria
<ul style="list-style-type: none"> - Basic spatial notions in relation to one’s own body and objects. - Auditive discrimination. 	<ul style="list-style-type: none"> - Students should be able to encourage collaborative work to achieve a common good. - Students should be able to understand the vocabulary acquired. - Students should be able to differentiate the different concepts. 	<p>Activity 1 → “Pirate song with Tommy”.</p> <p>Activity 2 → “Where’s the treasure?”.</p> <p>Activity 3 → “Pirate bingo”.</p> <p>Activity 4 → “Story time. Pirate story read by Katie Ellison”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Handle different tools in game situations, showing control in fine character movements. - Value the benefits of cooperation and help between equals. - Locate themselves properly in the usual spaces by applying their knowledge about basic spatial notions. - Manage challenges by cooperating with their mates.
Duration: 30 minutes.			

Activity/task number 1 - Session number 7		
Title: “Pirate song with Tommy”.	Type: Warm up	Timing: 5 minutes
Classroom management: Assembly.		Materials: - Pirate puppet (Tommy). - Song (https://www.youtube.com/watch?v=QVfVIcW1alo).
<p>Linguistic input: - Hi guys! How are you today? Are you great? Are you wonderful? Are you sad?</p> <p>Today we´re going to learn a lot of things, so you must be prepared to have a great time!</p> <p>Oh... we need to wake up Tommy... Tommy wake up! Tommy wake up! Tommy wake up! We´re waiting for you!</p> <p>Are you ready?</p> <p>So let´s sing and dance Pirate song!</p>		

Activity/task number 2 - Session number 7		
Title: “Where´s the treasure?”.	Type: introduction	Timing: 10 minutes
Classroom management: All the group		Materials: - papers - maps - treasure - bingo cards
<p>Linguistic input: Oh! What happened? This is a disaster! (putting her hands on her head). Look... there are a lot of papers on the floor...(looking them). What´s that? Look guys (taking different papers)... This paper is different... It looks like a... a map! Yes! This is a map! What do you think if we look for all the maps? (showing a map). Among all we will get it fast! Let´s start finding all the maps there are!</p> <p>Where do you think this map could be from? (showing the map). Maybe of the street? No, I don´t think so... of the school? Maybe yes, but it´s small... Oh! I now! Look, there are chairs, tables, a blackboard...(pointing over them). Anyone knows where can this map be from? Yes! Very good! This map is from our class, this class!</p>		

But look...(pointing my eye). On the map appears a big red cross...(pointing on the map the cross). What´s on the cross? I think it´s the door... let´s find!

Good job! We find the treasure! (raising the treasure).
Let´s open... oh! There are bingo pirates cards! (taking out the cards).

Activity/task number 3 - Session number 7

Title: “Pirate bingo”.	Type: reinforcement	Timing: 10 minutes
----------------------------------	-------------------------------	---------------------------

Classroom management: All the group	Materials: – bingo cards – clay
---	--

Linguistic input:

We have found the bingo pirates cards, it´s our treasure! (showing the cards).

So let´s play!

I´m going to tell a word of all that we have learnt, for example: parrot! (showing the parrot) and if you think that this word is on your card (finding the parrot on the card), you must put clay over it (put the clay on the picture).

If you have all of the pictures covered (showing a card with all the pictures with clay) you must shout: land in sight!

And you become the winner pirate!

Activity/task number 4 - Session number 7

Title: “Story time. Pirate story read by Katie Ellison”

Type:
Wrap up

Timing: 5 minutes

Classroom management:
Assembly.

Materials:
- Storytelling (<https://www.youtube.com/watch?v=B15EKP1y4Ic>)

Linguistic input:

Today’s class was fun, isn’t it?

Tommy really wants to continue with you, but he’s tired.

Well, maybe he wants to listen the story before going to sleep, how about you? Do you want listen to the story?

Okey! So now, let’s hear the story...

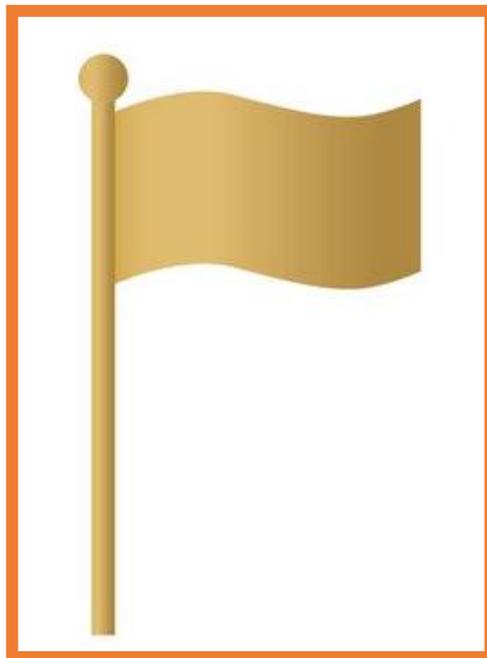
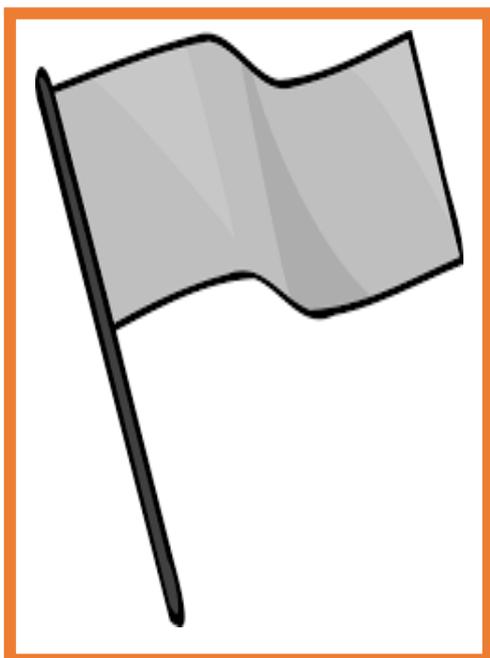
- **ANEXO 2**

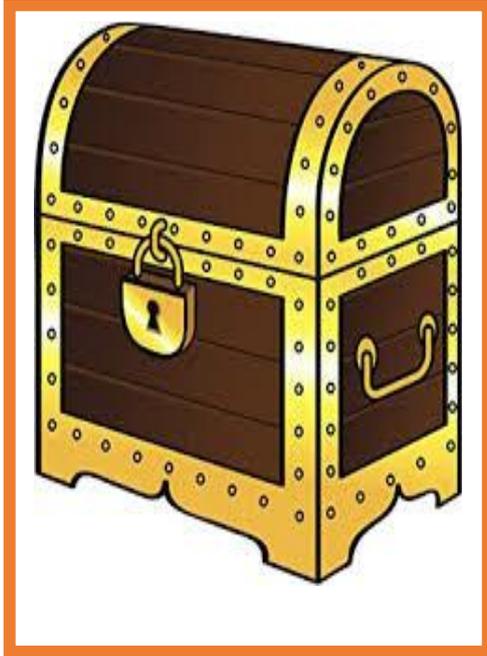
Rúbrica de autoevaluación docente.

	SÍ	NO
1. Los objetivos de la propuesta están claramente definidos.		
2. He mostrado interés en cada una de las actividades		
3. Las actividades han sido diseñadas para atender a la diversidad del alumnado.		
4. Los contenidos se han desarrollado basándose en el currículum.		
5. Se ha partido de los conocimientos previos del alumno para integrar nuevos aprendizajes.		
6. Los conceptos trabajados forman parte de la experiencia del alumno.		
7. Las actividades han sido motivadoras.		
8. El alumnado ha disfrutado y adquirido nuevo vocabulario a través de la gamificación.		
9. He sabido resolver cualquier incidencia que haya podido surgir en el momento del juego.		
10. He sabido motivar y reforzar positivamente para lograr los objetivos propuestos.		

- ANEXO 3

- Sesión 2





- Sesión 3



- Sesión 4



- Sesión 5



- Sesión 7

