



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación de Soria

Grado en Educación Primaria. Mención en Lengua

Extranjera: inglés.

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Autor: María Casado Ramos

Tutor académico: Beatriz Tarancón Álvaro

Curso Académico: 2015/2016

RESUMEN:

El siguiente estudio tiene como tema central la aplicación de la gamificación en la enseñanza del inglés en Educación Primaria. De este modo, se ha realizado una investigación acerca del significado de este concepto, los diferentes elementos que lo conforman así como de las estrategias que podrían utilizarse para gamificar un proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos conocimientos teóricos sirven como base para diseñar una propuesta didáctica en la que se aplica la gamificación para la enseñanza de una lengua extranjera. Así mismo, se incluyen un conjunto de reflexiones finales acerca de la influencia de esta técnica en la implicación y motivación del alumnado así como de las limitaciones que podría presentar en el momento de llevarse a la práctica.

Palabras clave: gamificación, motivación, innovación, metodología, lengua extranjera, implicación, propuesta.

ABSTRACT

The main issue of the present work is the implementation of the gamification in the English teaching process in Primary Education. In that way, a research about the meaning of this concept has been carried out, taking into account the different elements which make it up and the strategies to apply this technique to the teaching of a Foreign Language. Besides, we have included some reflections on how this technique could influence the involvement and motivation the students as well as the limitations which could come out during its application.

Keywords: gamification, motivation, innovation, methology, foreign language, involvement, purpose.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. OBJETIVOS	5
3. JUSTIFICACIÓN	6
4. MARCO TEÓRICO.....	11
4.1. ¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?.....	11
4.1.1. ¿Qué es el juego?.....	11
4.1.2. Características de los juegos.....	13
4.1.3. Diferencias entre mecánicas y dinámicas de juego	14
4.1.4. Beneficios de los juegos	14
4.1.5 ¿Qué es el <i>engagement</i> o compromiso?	15
4.2. ¿CÓMO SE APLICA LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA?	16
4.2.1. Por qué aplicar los elementos atrayentes de los juegos en el ámbito de la enseñanza?	21
4.2.2. Aplicación de la gamificación en Educación Primaria.....	22
4.3. APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS....	24
4.4. EJEMPLOS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA	25
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	27
5.1. TEMPORALIZACIÓN.....	27
5.2. DISEÑO	27
5.3. DECORACIÓN DE LA CLASE A LO LARGO DEL PROYECTO.....	39
5.4. EVALUACIÓN.....	40
6. CONCLUSIONES	41
7. BIBLIOGRAFÍA.....	44
ANEXOS.....	54

1. INTRODUCCIÓN

El juego forma parte de la vida del ser humano y, sobre todo, del niño. La gran influencia de las nuevas tecnologías y las múltiples opciones que ofrecen han ampliado las posibilidades de juego, convirtiendo los videojuegos en uno de los medios de entretenimiento más populares entre la población infantil. Pero, ¿qué características presentan los juegos que hacen que los niños se involucren por completo en una actividad y puedan pasar horas jugando? Esta es la cuestión que se plantea la gamificación, una técnica que busca aplicar el pensamiento y los elementos propios de los juegos en entornos no lúdicos para conseguir una mayor motivación y participación en una actividad. Esta tendencia, que surgió en el año 2008, se ha aplicado en diversos ámbitos que van desde la economía y la publicidad a la formación de empleados en sanidad.

En el siguiente trabajo centraremos la atención en las posibilidades que ofrece la práctica de la gamificación en Educación Primaria, concretamente en la enseñanza de una lengua extranjera. De esta manera se busca convertir la tarea educativa en algo excitante y que implique completamente a la persona tal y como lo hacen los juegos. En este aspecto, es importante destacar que la motivación, concentración e involucración tan necesarias en la adquisición de una lengua extranjera, son algunas de las metas más destacadas que persigue la gamificación.

Por lo tanto, podríamos decir que esta metodología innovadora, aplicada a la enseñanza de la lengua inglesa, podría ser interesante para aumentar la eficacia de los procesos de enseñanza-aprendizaje y responder así a las demandas de una sociedad cada vez más global.

El trabajo que se presenta a continuación está estructurado en diferentes partes, cada una con unos objetivos concretos:

La primera parte incluye una investigación acerca del concepto de gamificación basándonos en información procedente de diversos recursos bibliográficos e Internet. En un principio, profundizamos acerca de las diferentes definiciones de gamificación y de juego así como en sus características y elementos principales. A continuación, nos

centramos en un concepto procedente del ámbito de la psicología, el *engagement*, que juega un papel muy importante en la aplicación de la gamificación. Más tarde, indagamos en los diferentes aspectos que tenemos que tener en cuenta a la hora de poner en práctica esta técnica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Finalmente, mostramos las posibilidades que nos proporciona la gamificación en Educación Primaria y, por qué es tan interesante en la enseñanza del inglés.

La segunda parte se centra en el diseño de una propuesta didáctica, basándonos en el estudio realizado previamente sobre la metodología innovadora de la gamificación. Para ello, hemos seleccionado aquellos elementos del juego que consideramos más idóneos para la enseñanza del inglés para crear un ambiente de juego que logre una implicación de los alumnos en el proceso de aprendizaje. Es importante destacar que, para realizar este proyecto, hemos tenido en cuenta las orientaciones metodológicas, los contenidos y los estándares de aprendizaje recogidos en la ley educativa.

Finalmente, incluimos un apartado de conclusiones cuya finalidad es mostrar la reflexión realizada acerca de las posibilidades y limitaciones que presenta la gamificación en el ámbito educativo así como valorar si se han cumplido los objetivos marcados para la realización de este trabajo.

2. OBJETIVOS

El trabajo que vamos a presentar está estructurado en diferentes apartados que buscan conseguir unos objetivos concretos.

En la **fundamentación teórica** se pretende:

- Conocer el concepto de gamificación desde diferentes puntos de vista para llegar a una definición completa y global del mismo.
- Conocer los elementos del juego que son de interés para la aplicación de la gamificación en diferentes ámbitos.
- Adquirir estrategias para la aplicación de la gamificación en Educación Primaria.
- Realizar una pequeña investigación acerca de las posibilidades que proporciona la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.

El marco teórico es la base sobre la que se sustenta nuestra **propuesta de intervención didáctica** en la que perseguimos los siguientes objetivos:

- Diseñar un proyecto en el que se aplique la técnica de la gamificación y en el que se logre una involucración del alumno en el aprendizaje.
- Seleccionar aquellos elementos del juego que consideramos más idóneos para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.

Por último, en el apartado de **conclusiones** los objetivos principales son:

- Valorar la aplicación de la gamificación en Educación Primaria.
- Mostrar las limitaciones y los puntos fuertes que presenta la aplicación de esta técnica en el aula de Educación Primaria.

3. JUSTIFICACIÓN

El juego es una acción natural que se manifiesta a lo largo de toda la vida del ser humano y que, aparte de ser una forma de entretenimiento, influye en el desarrollo integral de la persona. De esta manera, el juego es uno de los medios más importantes que utiliza el niño para aprender ya que, a través de él, se enfrenta a numerosas experiencias en las que debe interpretar diversos papeles y superar diferentes desafíos. Esto desemboca en un desarrollo de la creatividad, de la imaginación, de las capacidades cognitivas, de las habilidades motrices, de la socialización y de la personalidad entre otras.

Por estas razones, el hecho de incluir el juego en el ámbito educativo supone un acercamiento a las actividades e intereses propios de los niños así como a una de las formas más naturales de aprender. De esta manera, la gamificación, que tiene sus bases en la aplicación de los elementos de juego, puede ser una técnica motivadora y efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que responde a las diferentes maneras de aprender de los niños.

Por otra parte, es importante tener en cuenta que los continuos cambios del mundo actual y la aparición de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han influido en la manera de aprender de los niños y, por lo tanto, es necesario hacer un cambio en la manera de enseñar. La gamificación responde adecuadamente a esta demanda de metodologías innovadoras sobre todo si tenemos en cuenta que los niños pasan largas horas jugando a los videojuegos que cuentan con una serie de elementos que los involucran en la actividad y les animan a seguir jugando. Estos factores son los que pretende aprovechar la gamificación para lograr que el alumno se sienta involucrado en su propio proceso de aprendizaje.

Con respecto a la enseñanza de una lengua extranjera, es importante señalar que nos encontramos en un mundo globalizado en el que las relaciones internacionales son cada vez más frecuentes y el acceso a la información es cada vez más rápido. Además, la adquisición de una lengua extranjera nos permite estructurar nuestra mente, comunicarnos con otros seres humanos, introducirnos en ámbitos como la cultura de un

país, lo que hace que adquiramos una mayor comprensión del mundo y aprendamos a valorar las diferencias interculturales como medio de enriquecimiento.

La ley educativa también recoge la creciente importancia de una lengua extranjera en el ámbito académico. Así mismo, la *ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León* refleja que uno de los objetivos de la etapa de Educación Primaria es *adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.* (Boletín Oficial del Estado de Castilla y León. Artículo 4, 2014).

Además, con respecto a las orientaciones metodológicas para la enseñanza de una lengua extranjera, la *ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León* considera que “uno de los elementos clave en la enseñanza de competencias “es despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje del alumnado. Ello implica un planteamiento del papel del alumno, activo y autónomo, consciente de ser responsable de su propio aprendizaje.” (p. 44487)

Centrándonos en el diseño de la propuesta de intervención didáctica, se han seleccionado aquellos elementos que consideramos que más implicarán a los niños en la actividad a la vez que trabajan las destrezas lingüísticas y el aspecto cultural de la lengua. Todo ello ha sido enmarcado en un ambiente de juego en el que los alumnos, a medida que superan misiones, descubren aspectos culturales de los países cuya lengua oficial es el inglés.

Finalmente, pretendemos que la realización de este trabajo muestre una relación con una serie de competencias generales que todos los estudiantes del Grado de Educación Primaria debemos adquirir. A continuación se nombran aquéllas que se presentan de manera más clara en el trabajo:

1. Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio, la Educación.

Esta competencia se demuestra principalmente a la hora de investigar sobre un concepto emergente en educación, como es la técnica de la gamificación, que busca aumentar la

eficacia y la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, logrando en los alumnos una mayor motivación. Además, para poder diseñar la propuesta de intervención didáctica, es necesario poseer una serie de conocimientos acerca del currículo de Educación Primaria de tal manera que el proyecto esté encaminado a la consecución de unos objetivos.

2. Aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio -la Educación-.

Podría señalar que esta competencia principalmente se trabaja a la hora de justificar con argumentos sólidos la aplicación de la gamificación en el aula a través de la propuesta didáctica que está basada en:

- La aplicación de los elementos más importantes de la gamificación previamente investigados.
- Las características psicológicas de los niños a los que va destinada.
- Diferentes técnicas de enseñanza-aprendizaje en una lengua extranjera.

3. Tener la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.

Esta habilidad se trabaja principalmente durante la realización del marco teórico en la que se ha realizado una búsqueda de información sobre el tema de estudio utilizando diferentes métodos como libros, recursos informáticos, conferencias, etc. El objetivo era llegar a comprender el concepto de gamificación como técnica de enseñanza en Educación Primaria.

4. Ser capaces de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Una de las finalidades más importantes de este trabajo es transmitir información sobre la gamificación. Para ello, he utilizado un lenguaje específico propio del ámbito de la Educación pero comprensible para cualquier tipo de público receptor.

5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Este proyecto está enfocado a la investigación de una técnica innovadora en Educación con el objetivo de adquirir una serie de conocimientos y estrategias para aplicarlas en el ejercicio de la profesión. Además, el proceso de realización de este trabajo ha hecho necesario el desarrollo tanto de técnicas de autoaprendizaje como de una introducción a actividades de investigación.

6. Desarrollar un compromiso ético en su configuración como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables.

El proyecto va dirigido a cualquier tipo de alumno respetando la igualdad y la no discriminación. Además en el propio proyecto se dan a conocer diferentes culturas con el objetivo de que los alumnos aprendan a valorar las diferencias.

En cuanto a las competencias específicas, este trabajo se centra principalmente en la materia de enseñanza y aprendizaje de las lenguas, concretamente en las siguientes habilidades:

1. Utilizar el lenguaje como herramienta al servicio de la comunicación y de la comprensión de la realidad desarrollando al mismo tiempo las habilidades y destrezas necesarias para la interpretación y creación de textos literarios

En una gran parte del trabajo he utilizado la lengua castellana como medio para transmitir la información y el diseño de la propuesta, utilizando un vocabulario variado y específico del ámbito de estudio en el que se enmarca. Además la propuesta diseñada responde a situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multilingües.

2. Expresarse por escrito en una lengua extranjera de acuerdo con el nivel B2 del Marco Europeo de Referencia para las Lenguas.

La propuesta didáctica va dirigida al aprendizaje de una lengua extranjera, en concreto,

del Inglés, por lo que todas las actividades han sido redactadas en esta lengua.

Todas estas razones son la base sobre la que se sustenta el trabajo de investigación y el diseño de la propuesta didáctica que se presentan a continuación. El objetivo principal es conocer y aplicar esta técnica innovadora en educación evaluando las posibles limitaciones que pueda presentar así como los beneficios que puede generar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. ¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

La “gamificación” es un término emergente que surgió en el año 2008 acuñado por Rajat Paharia y cuyo uso se generalizó en el año 2010. Existen varias maneras de interpretar la gamificación que dan lugar a diversas definiciones. Todas ellas coinciden en que la gamificación es la aplicación de las características y elementos propios del juego en situaciones no lúdicas con el objetivo de influir en el comportamiento de las personas, involucrando y motivando a las personas y así alcanzar diferentes metas dependiendo del entorno en el que se lleve a cabo. Según Huotari & Hamari (2012) uno de los objetivos es proporcionar diversión a los entornos no lúdicos. Por su parte, Deloitte considera que una de las metas de la gamificación es explotar la esencia de los juegos: diversión, participación y pasión. En relación a este aspecto, Kapp (2012) define la gamificación como una actitud, una estrategia de aprendizaje y un movimiento. Por su parte, Yu-Kai Chou lo define como la habilidad de extraer todos los elementos divertidos y adictivos de los videojuegos y aplicarlos en el mundo real o en actividades productivas (Chou, 2014). Desde el punto de vista de Ray Wang, la gamificación hace referencia a la utilización de una serie de principios de diseño, procesos y sistemas utilizados para influenciar, involucrar y motivar a individuos, grupos y comunidades para que lleven a cabo unos comportamientos y consigan los resultados deseados. (Wang, 2011)

En conclusión, la gamificación consiste en usar las mecánicas, la estética y el pensamiento propios del juego para involucrar a las personas, motivar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas. (Kapp, 2012)

4.1.1. ¿Qué es el juego?

Tras conocer el concepto de gamificación, nos centraremos en el término “juego” y en cuáles son sus características para comprender mejor su aplicación en diferentes ámbitos.

Para ello, hemos recogido las aportaciones de diferentes autores sobre este tema.

Huizinga (1968) considera que el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida real.

Por su parte, **Caillois** (1986) establece una serie de atributos comunes a todos los juegos, considerándolos como una actividad:

- **Libre**, por lo que el jugador no podría estar obligado a realizarla sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre.
- **Separada**, es decir, circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y determinados por anticipado.
- **Incierta**, ya que su desarrollo no podría estar determinado ni el resultado dado de antemano, dejándose obligatoriamente cierta libertad a la iniciativa del jugador en la necesidad de inventar.
- **Improductiva**, por no crear ni bienes, ni riqueza, ni ningún elemento nuevo de ninguna especie, llegándose a una situación idéntica a la del principio de partida.
- **Reglamentada**, sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación que es la única que cuenta.
- **Ficticia**, al ir acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente.

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

Desde una perspectiva más biológica, encontramos la definición de **Karl Groos** (1899) que en su libro “El juego en el hombre” concluye que el juego es una actividad de preparación para la vida adulta porque contribuye al desarrollo de ciertas funciones básicas necesarias para su vida futura y a su autoafirmación como persona. En relación a esta definición, Vygotsky (1979) en su teoría constructivista del juego lo define como “una realidad cambiante y, sobre todo, impulsor del desarrollo mental del niño”. De esta manera, considera que el niño, jugando, amplía la “zona de desarrollo próximo” que es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, es decir, la capacidad adquirida

hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente, y el nivel de desarrollo potencial, que es la capacidad de resolverlos con la orientación de otras personas más competentes.

En definitiva podríamos decir que el juego es una actividad libre en la que existen una serie de normas voluntariamente aceptadas y que se desarrolla en unos límites de espacio y tiempo determinados, contribuyendo a la adquisición de una serie de funciones básicas y al desarrollo cognitivo que preparan al niño para la vida adulta. Del estudio de estos autores podemos concluir que el juego proporciona numerosos beneficios en el desarrollo físico, emocional e intelectual de los niños.

4.1.2. Características de los juegos

Según la diseñadora de juegos neoyorquina Jane Macgonigal (2011), los juegos y, más concretamente los videojuegos, cuentan con una serie de aspectos comunes:

Una meta u objetivo: que es el resultado que los jugadores quieren conseguir participando en el juego. Es lo que centra su atención y les dirige a lo largo de él.

Las reglas, que son las limitaciones con las que cuenta el jugador para conseguir el objetivo del juego. Estas permiten que el jugador desarrolle las capacidades creativas y el pensamiento estratégico.

Un sistema de retroalimentación o feedback, que informa a los jugadores de lo cerca o lejos que están de la consecución de su objetivo.

La participación voluntaria, que implica que son los jugadores los que aceptan jugar teniendo en cuenta las normas, el objetivo y el sistema de feedback establecidos. Es lo que garantiza que la experiencia sea agradable para el jugador.

En definitiva, todas estas mecánicas de juego son la base sobre la que se estructura la gamificación, ya que de su trabajo conjunto surge la involucración de las personas en la actividad. De esta manera, Karl Kapp (2012) considera que la gamificación consiste en situar a los aprendices en auténticos entornos significativos en los que practicar sus habilidades obteniendo una inmediata retroalimentación por el progreso y por los logros, ganando reconocimiento por hacerlo bien y sentirse bien para superar un reto.

4.1.3. Diferencias entre mecánicas y dinámicas de juego

Por **mecánicas de juego** entendemos la combinación de normas, diseño y herramientas para crear diferentes formas de interacción de los jugadores con el juego. En otras palabras, son las insignias, los diferentes niveles, las puntuaciones y los límites de tiempo que dan el carácter de desafío al juego y que animan a las personas a la superación y a su consiguiente satisfacción (Kapp, 2012).

En cuanto a las **dinámicas de juego**, son aquellos aspectos más psicológicos relacionados con el efecto que tienen los juegos sobre los usuarios como el desafío, la amistad, la expresión, la tensión dramática, la motivación o la superación personal que se basan en las necesidades fundamentales de los seres humanos. (Elisenda Estanyol, Mireia Montaña, Ferran Lalueza, 2013)

4.1.4. Beneficios de los juegos

Arango (2000) investiga acerca de los beneficios que presenta el juego en el desarrollo integral de los niños. Así se establece una clasificación en función del ámbito al que beneficie:

Cognitivo y educativo, ya que se desarrolla la atención continuada en una determinada actividad, la imaginación, la creatividad y la curiosidad, permitiendo una mayor comprensión del entorno.

Físico, de tal manera que el niño desarrolla habilidades motrices y aprende a controlar y a tomar conciencia de su propio cuerpo.

Emocional, siendo el juego un modo de expresión en el que el niño muestra sus sentimientos y su emociones, además de alcanzar un estado placentero por el equilibrio emocional que experimenta.

Social, ya que el juego hace que el niño tome conciencia de su entorno cultural y conozca el funcionamiento de las relaciones humanas, siendo un medio de preparación para la vida en sociedad.

En cuanto a los beneficios de los videojuegos, Jane McGonigal (2010) realizó una investigación sobre las 10 emociones positivas que sentían los jugadores al jugar a videojuegos y que eran un aliciente para que ellos continuaran jugando. Son las siguientes: **creatividad**, ya que pueden probar cosas que nunca habían probado antes, pueden encontrar soluciones, experimentar y tomar riesgos; **satisfacción**; **respeto y admiración** por las narrativas heroicas o por el hecho de pertenecer a una comunidad de millones de jugadores jugando a la vez; **emoción**; **curiosidad**; **orgullo** por los logros conseguidos.; **sorpresa** porque los jugadores tienen ese sentido de exploración y descubrimiento; **desarrollo de la confianza** al jugar a juegos cooperativos en los que los jugadores trabajan conjuntamente para conseguir un mismo objetivo; **alivio de emociones** como la ira, la frustración o la soledad y **alegría**.

4.1.5 ¿Qué es el *engagement* o compromiso?

El *engagement*, en general, hace referencia a una implicación, un vínculo, una relación de compromiso. Es un concepto que puede aparecer en diferentes ámbitos, adquiriendo un significado más concreto en cada caso. De esta manera, centrándonos en la educación y el aprendizaje, el *engagement* inicialmente se definió como una inversión psicológica en el aprendizaje, la comprensión o dominio de conocimientos, habilidades y destrezas que el trabajo académico pretende promover. Por lo tanto, el *engagement* no es simplemente un compromiso a completar las tareas asignadas o la superación del curso con éxito, es un término utilizado para describir una cualidad interna de concentración y esfuerzo por aprender. (Newmann, F. M., Wehlage, G. G., & Lamborn, S. D., 1992).

El *engagement* es un concepto que abarca múltiples dimensiones como el comportamiento, la emoción y la cognición. De esta manera, se puede hablar de diferentes tipos de *engagement*: conductual, emocional y cognitivo:

***Engagement* conductual:** Son las acciones y rendimientos observables del estudiante en las interacciones producidas en el colegio y al realizar sus tareas académicas. Se caracteriza por las conductas positivas, la implicación en tareas

académicas y la participación en actividades extraescolares (deportivas, artísticas, de gobierno estudiantil, etc.)

Engament emocional: Está relacionado con el sentimiento y la reacción del alumno ante las actividades y relaciones interpersonales. Incluye el interés, la satisfacción al terminar una tarea, el vínculo que se establece entre la realización de la tarea y su importancia para la consecución de metas futuras, etc.

Engagement cognitivo: Se refiere a las actividades mentales como la atención, las estrategias meta-cognitivas empleadas y el esfuerzo cognitivo hacia el aprendizaje, la comprensión, el dominio de habilidades y destrezas que se intentan promover a través del trabajo académico. (Arguedas, 2010) (J. Friedrichs, 2004)

Este *engagement* es uno de los objetivos principales que persigue la gamificación a través de la aplicación de mecánicas de juego.

4.2. ¿CÓMO SE APLICA LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA?

Según Karl Kapp (2012) gamificar consiste en utilizar la diversión o el pensamiento típico del juego para promover la involucración y el aprendizaje.

Sin embargo, esta definición es muy amplia y podría crear confusión. Para evitar incorrectas interpretaciones de esta definición, Karl Kapp explica lo que no es la gamificación, ayudándonos a entender un significado más concreto de este concepto. De esta manera, la gamificación no es:

Simplemente **la aplicación de insignias, puntos y recompensas**, ya que el poder del pensamiento basado en el juego se encuentra en otros elementos como la involucración del jugador en el juego, la narración, la visualización de personajes y la resolución de problemas.

Una **banalización del aprendizaje** ya que la **gamificación es un enfoque serio** para acelerar la curva de la experiencia de aprendizaje, enseñar asignaturas complejas y

sistemas de pensamiento. No debemos considerar de la misma manera los juegos para aprender que los juegos para niños.

Un concepto **nuevo**, ya que los elementos de los juegos han sido utilizados por las fuerzas armadas, los profesores, miembros de la facultad, etc. desde hace tiempo. Lo que es nuevo es el foco de atención en las relaciones y dependencias entre estos elementos.

Exterior a profesionales del aprendizaje ya que es necesario hacer que los elementos de diseño interactivo sean aplicables a situaciones de aprendizaje emocionantes.

Perfecto para todas las situaciones de aprendizaje, ya que, en algunos casos, la gamificación no es la estrategia más adecuada o no funciona. Por ello, es necesario aplicar este método en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una manera cuidadosa y metódica. De este modo, evitaremos que se convierta en una trivialización del aprendizaje, haciéndolo poco significativo para el alumno.

Fácil de crear, ya que es necesario crear un juego que sea a la vez divertido y que sirva para enseñar. De esta manera, la gamificación conlleva un diseño y un trabajo anticipado para seleccionar aquellos elementos del juego que consideremos que se pueden aplicar en una determinada situación de aprendizaje de forma efectiva. Por eso es necesario invertir tiempo y esfuerzo en desarrollar el tema sobre el que girará la gamificación, su estructura y desarrollo así como el sistema de puntuación.

Cada actividad tiene un objetivo intrínseco, unos elementos extrínsecos, un claro final y está diseñado para conseguir un ilícito resultado serio (Kapp, 2012).

En definitiva, la gamificación en la enseñanza y, más específicamente en Educación Primaria, consistiría en aplicar todos aquellos aspectos atrayentes que hacen que las personas participemos en juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo es involucrar a los alumnos a nivel cognitivo, afectivo y de comportamiento en las diferentes actividades, mejorando su aprendizaje y fomentando la resolución de problemas.

Las técnicas y recursos usados en los juegos tienen elementos capaces de motivar al usuario, mantener su interés y desafiarle a resolver problemas. En los enfoques de

gamificación estos elementos son usados para conseguir una involucración en los participantes

En uno de los artículos de Rick Raymer llamado “*Gamification: Using Game Mechanics to Enhance eLearning*” (Raymer, 2011), aparecen diferentes pasos para aplicar los elementos de los juegos de tal manera que consigan involucrar a la persona en la actividad. Son los siguientes:

Marcar las metas y los objetivos específicos para conseguirlas. En los juegos aparecen diferentes capas de objetivos en función de si son a largo plazo (completar el juego), a medio plazo (completar los niveles en el juego) y a corto plazo (completar las misiones de los niveles). Normalmente los requisitos para completar un determinado objeto son cada vez más difícil a medida que el jugador se acerca a la consecución de los contenidos a largo plazo. De esta manera, los jugadores aprenden y practican las habilidades que les permitirán enfrentarse a situaciones desafiantes a lo largo del juego.

Nos basaremos en la estructura típica de los videojuegos para diseñar propuestas de gamificación en el aula. Así, deberemos dividir el trabajo en objetivos a largo, medio y corto plazo. De esta manera, los alumnos adquirirán las habilidades de manera progresiva, practicándolas antes de demostrar el dominio de las mismas en las pruebas de evaluación. A continuación mostramos dos maneras diferentes de plantear los objetivos en una propuesta de gamificación:

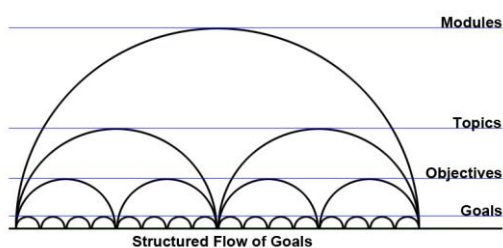


Figura 1: Flujo lineal de objetivos.

Fuente: *Gamification: Using Game Mechanics to Enhance eLearning*. Rick Raymer (2011)

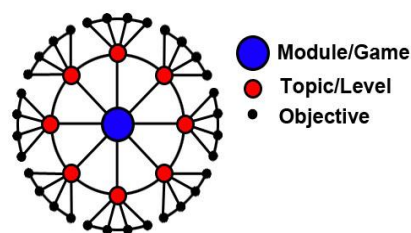


Figura 2: Estructura no lineal de objetivos

Fuente: *Gamification: Using Game Mechanics to Enhance eLearning*. Rick Raymer (2011)

La figura 1 responde a un modelo de estructura lineal que requiere que el individuo deba superar una serie de metas para lograr unos objetivos que, a su vez dan lugar al dominio de unos temas para completar con éxito una unidad. Este sistema permite que los aprendices practiquen las habilidades antes de la evaluación además de

aumentar la probabilidad de que los alumnos alcancen el “estado de flujo”, del que hablaremos con posterioridad.

La figura 2 muestra un modelo de progresión no lineal de tal manera que el aprendiz puede elegir cómo actuar a lo largo de toda la actividad. Todas las líneas y puntos son necesarios pero pueden cumplirse en el orden que se desee. Esto podría motivar a la persona pero es importante tener en cuenta que aumenta la complejidad en el desarrollo de la actividad o del juego.

Por otra parte, es importante tener en cuenta también el **estado de “flujo”** descrito por Mihaly Csikszentmihalyi (1991) en su obra “*Flow: The Psychology of Optimal Experience*” que hace referencia a un estado de concentración, de motivación intrínseca en el que las capacidades de una persona están plenamente involucradas para superar un reto. Tal y como refleja Mihaly en su obra, estas experiencias en las que la persona se encuentra en estado de flujo implican un equilibrio entre el desafío de la tarea y las habilidades de quien la realiza. De esta manera, si el desafío excede las capacidades de la persona, esta sentirá ansiedad, y si las capacidades de la persona exceden el desafío, el desafío se convertirá en una actividad aburrida.

Esto último debemos considerarlo a la hora de diseñar materiales para aplicar la gamificación en Educación Primaria. En el aprendizaje, debemos tener en cuenta que el desafío comienza con la introducción de nuevos conocimientos y habilidades que van haciéndose más complejos a medida que se avanza en contenidos. Por lo tanto, debemos conseguir que las habilidades de los alumnos aumenten de manera progresiva para hacer frente a los diferentes objetivos de aprendizaje. Finalmente, en el momento de la evaluación, los alumnos tienen la oportunidad de demostrar el grado de adquisición de los nuevos conocimientos y de llegar a ese estado de flujo que proporciona satisfacción en las personas.

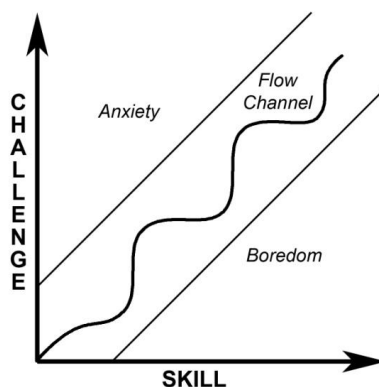


Figura 3: Canal de flujo

Fuente: *Gamification: Using Game Mechanics to Enhance eLearning*. Rick Raymer (2011)

La figura 3 muestra cómo el estado de flujo se alcanza cuando el desafío y las habilidades crecen en proporción directa. En la gráfica se representa el estado de flujo como una línea curva delimitada por dos líneas rectas que marcan los puntos donde el individuo podría experimentar ansiedad, en el caso de que el desafío fuera mayor que las habilidades para conseguirlo, o aburrimiento si sus habilidades son superiores al desafío que se le propone.

Para lograr la involucración de la persona, también **es importante facilitar la máxima información** posible a los alumnos para que sean capaces de realizar la actividad por sí mismos, evitando el sentimiento de inferioridad que podría surgir al enfrentarse a la actividad y sentirse perdidos o confusos.

Además, sería interesante **medir el progreso**: es una forma de retroalimentación que motiva a las personas a seguir realizando una actividad ya que se percibe como una recompensa por el trabajo realizado. La manera más efectiva es mostrar el progreso de forma visual aunque puede realizarse de diferentes maneras.

Con respecto a este tema, debemos **premiar el esfuerzo**, no solamente el éxito, a través de esquemas de recompensas basadas en el tiempo o en el número de acciones realizadas por el alumno.

Este aspecto es importante ya que a las personas nos gusta ser reconocidas por nuestro trabajo aunque no se haya llevado a cabo un esfuerzo extraordinario. Por ello, es mejor dar 100 pequeñas recompensas que una grande. En relación a ello, es importante tener en cuenta que la recompensa debe estar en proporción con el esfuerzo realizado para conseguirla para conseguir que esta sea efectiva. Es una forma de retroalimentación y ayuda a trabajar la persistencia de la persona en la actividad.

Por último debemos tener en cuenta la importancia de la **aprobación de los compañeros** que es una estrategia de motivación ya que, en la sociedad actual, las opiniones de las otras personas sobre nosotros a menudo tienen una gran importancia en nuestras vidas. Por ello, una manera de motivar a los alumnos es dándoles la oportunidad de que sus compañeros vean las diferentes recompensas que cada uno ha ganado.

4.2.1. Por qué aplicar los elementos atrayentes de los juegos en el ámbito de la enseñanza?

Prensky en su obra *Digital game-based learning* (Prensky, 2001) habla de la importancia de los videojuegos como medio para lograr un aprendizaje significativo ya que a través de ellos, los alumnos pueden llevar a cabo actividad ligadas a la vida real, fomentar el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas y la toma de decisión, desarrollar el pensamiento estratégico así como la persistencia.

La utilización de videojuegos como medio de enseñanza se basa en diferentes enfoques que Begoña Gross Salvat (2009) categoriza en:

El uso de los videojuegos como contexto

Los videojuegos crean nuevos mundos sociales y culturales convirtiéndose en poderosos contextos de aprendizaje ya que los jugadores participan estos mundos virtuales realizando actividades que son significativas, empíricas, sociales y epistemológicas al mismo tiempo. De esta manera, se aprende a través del pensamiento integrado, la interacción social y la tecnología al servicio de cosas que nos interesan. Por lo tanto, los jugadores no tienen que enfrentarse a palabras y símbolos separados de la realidad para aprender, ya que pueden vivir ellos mismos las experiencias en un contexto de juego. En definitiva, los mundos virtuales permiten la comprensión de contenidos en un contexto determinado integrando la acción y el conocimiento. (David Williamson Shaffer, Kurt R. Squire, Richard Halverson, James P. Gee, 2005)

El aprendizaje inmersivo

El aprendizaje inmersivo es lo que diferencia a los juegos educativos de los videojuegos. En los juegos educativos el aspecto más importante es el contenido que queremos trabajar. Sin embargo, en los videojuegos lo que destaca es la acción a través de numerosas vivencias en las que los jugadores deben tomar decisiones y analizar las consecuencias. La aplicación de la gamificación en el ámbito educativo debe lograr una conexión entre ambos aspectos, haciendo consciente al jugador de los aprendizajes que está adquiriendo a través del videojuego. (Salvat, 2009)

El desarrollo de las *soft-skills*

El término *soft-skills* hace referencia a un conjunto de capacidades relacionadas con la comunicación interpersonal y la manera de afrontar las adversidades. Algunos ejemplos son la capacidad para trabajar en equipo, la resolución de conflictos o la motivación.

Es cierto que en la sociedad actual, también denominada sociedad de la información, se le da más importancia al desarrollo de competencias que a la adquisición de una serie de contenidos ya que tenemos fácil acceso a grandes cantidades de información a través de numerosos medios. Sin embargo, el trabajo de las competencias se centra sobre todo en aquellas relacionadas con el desarrollo de tareas específicas en diferentes áreas de conocimiento, dejando a un lado las denominadas *soft-skills*. En este aspecto los juegos proporcionan oportunidades a los estudiantes de desarrollar estas habilidades a través de la comunicación, la resolución de problemas, el aprendizaje colaborativo, la toma de decisiones, la reflexión, etc. Por ello, el profesorado puede utilizar estos contextos de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial.

El aprendizaje complejo

Los videojuegos presentan un contexto complejo en el que los jugadores deben tener en cuenta numerosas variables que se traducen en diferentes niveles de aprendizaje tal y como establece Prensky (2005):

- El nivel más básico está relacionado con la práctica y consiste en aprender a controlar la interacción con la pantalla.
- El segundo nivel está relacionado con las reglas del juego que normalmente se aprenden a través de la técnica de ensayo-error.
- El tercer nivel se relaciona con la estrategia que aprenden los jugadores a medida que dominan el juego.
- El último nivel está relacionado con la adquisición de valores y con una visión cultural acerca del funcionamiento social del mundo.

4.2.2. Aplicación de la gamificación en Educación Primaria

Es importante señalar que nos encontramos ante una generación de nativos digitales tal y como exponía Prinsky (2001) que tienen diferentes formas de aprender y de pensar.

De esta manera, el objetivo primordial de la gamificación en la Educación Primaria es llevar a cabo una experiencia de aprendizaje más atractiva y efectiva para el estudiante, además de proporcionarle la posibilidad de interactuar con sus compañeros. (Flores, 2015)

En el artículo de Jorge Francisco Figueroa Flores titulado “*Using Gamification to Enhance Second Language Learning*”, se presenta un modelo de cinco pasos tomado del trabajo de Huang and Soman (2013) (Wendy Hsin-Yuan Huang, Dilip Soman, 2013) para aplicar la gamificación en educación. Estas pautas son las que se muestran a continuación:

1. Conocer al grupo de personas a las que va dirigido el programa de gamificación y el contexto en el que se llevará a cabo. De esta manera, el profesor podrá definir cuáles son los *pain points*, es decir, los factores que dificultan que el estudiante alcance los objetivos. Algunos ejemplos serían la atención, la motivación, las habilidades, el orgullo, etc. Teniendo en cuenta todos estos aspectos, se podrán seleccionar aquellos elementos de la gamificación que pueden usarse para diseñar el programa y los recursos.
2. Definir los objetivos de aprendizaje, que son clave para conseguir el éxito en un programa educativo. Deben ser de tres tipos: de enseñanza general (por ejemplo, hacer que el estudiante complete una prueba de evaluación), específicos (por ejemplo ser capaz de desarrollar una tarea o comprender un concepto) y comportamentales (por ejemplo, conseguir que los alumnos estén concentrados o que realicen más rápido la tarea).
3. Estructurar la experiencia, descomponiendo el programa en diferentes partes y estableciendo los puntos principales del programa, lo que permite secuenciar el conocimiento y medir el aprendizaje que los estudiantes tienen que alcanzar al finalizar cada etapa del programa. Además, de esta manera se pueden identificar más fácilmente los obstáculos que pueden aparecer en cada etapa.
4. Identificar los elementos de la gamificación que queremos aplicar teniendo en cuenta las diferentes etapas del programa. Para ello deberá tener en cuenta los mecanismos de seguimiento, la unidad de medida para llevar a cabo la evaluación, los niveles, las normas y la retroalimentación.
5. Aplicar los elementos de la gamificación que el maestro considera más apropiados en cada caso. Se pueden clasificar en *self-elements* or *social-*

elements. Los primeros hacen referencia a aquellos elementos que hacen que los participantes centren su atención en competir consigo mismos. Por su parte, los *social-elements* sitúan al estudiante en una actividad de competición interactiva y de cooperación, en la que los logros y el progreso se hacen públicos. (Wendy Hsin-Yuan Huang, 2013)

4.3. APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS.

Aprender una lengua extranjera es un proceso largo y complejo en el que la persona debe implicarse física, intelectual y emocionalmente para lograr el conocimiento de una nueva lengua, una nueva cultura, una nueva forma de pensar, de sentir y de actuar. Brown (2000) explica los dominios cognitivos y afectivos necesarios para el aprendizaje de una segunda lengua extranjera. De esta manera, centrándonos en los factores afectivos encontramos numerosas variables relacionadas con la personalidad como la autoestima, la inhibición, la extroversión, la capacidad para tomar riesgos, la ansiedad, la empatía y la motivación.

La **motivación** es una de las condiciones necesarias para que el aprendizaje de una lengua extranjera sea efectivo, siendo uno de los objetivos más importantes de la gamificación. Shcunk, Pintrich y Meece definen la motivación como el proceso que fomenta el inicio y la persistencia de un comportamiento que persigue un objetivo (D.H Schink, 2010). Lepper en su obra *Cognition and Instruction* distingue dos tipos de motivación:

Motivación intrínseca: Se produce cuando las recompensas se centran en el proceso más que en los resultados finales de la actividad. De esta manera, la persona lleva a cabo la actividad por la diversión que le proporciona, por el sentimiento de realización que se genera en ella, por el aprendizaje que conlleva, etc. Por lo tanto, la motivación procede del interior de la persona. (Lepper, 1988)

Motivación extrínseca: En este caso el comportamiento se lleva a cabo para obtener una recompensa o para evitar un castigo, de tal manera que la motivación no procede

del interior de la persona sino del exterior. Algunos ejemplos serían conseguir una nota alta, un certificado, una insignia, un premio o la admiración de otras personas. (Lepper, 1988)

Con respecto al aprendizaje de una lengua extranjera, los estudios acerca de la motivación en este ámbito diferencian entre motivación instrumental e integrativa. La primera hace referencia a la adquisición de una lengua extranjera desde un punto de vista más funcional, considerándola como un medio para alcanzar unos objetivos instrumentales, como por ejemplo leer un manual técnico. Por su parte, la motivación integrativa es el deseo de sumergirse en la cultura de los hablantes de una segunda lengua extranjera y establecer un intercambio social. (Brown H. , 2000)

La gamificación utiliza ambos tipos de motivación para lograr adaptarse al alumno que aprende una segunda lengua extranjera. De esta manera, se utilizan elementos del juego como las recompensas, los puntos y las insignias que suponen una fuente de motivación externa, y elementos que generan un sentimiento de pertenencia al juego, de involucración o de realización, alcanzando una motivación intrínseca.

4.4. EJEMPLOS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA

En este trabajo se presenta la gamificación en su sentido más global, es decir, como un proceso completo en el que aplicamos los elementos del juego para trabajar una serie de contenidos y competencias. De esta manera, consideramos como prácticas de gamificación aquellas experiencias en las que se crean contextos de juego para desarrollar una serie de actividades y afianzar así una serie de conocimientos en nuestros alumnos.

El mercado de la gamificación ha aumentado de manera considerable desde su aparición en 2008. De esta manera, existen numerosas herramientas que ayudan a crear estos contextos de juego y a implementar la gamificación en el aula. Destacamos las siguientes:

Duolingo: es una plataforma cuyo objetivo principal es aprender un idioma a través de una serie de recompensas y realizando un seguimiento diario del progreso en el idioma.

ClassDojo: Se utiliza para conseguir un clima positivo en el aula asignando puntos positivos y negativos a los alumnos en función de su comportamiento, proporcionándoles una retroalimentación en tiempo real. Además permite la comunicación con los padres de manera instantánea.

Kahoot: Es una plataforma que permite diseñar juegos de preguntas en la que los alumnos pueden participar a través de tablets, smartphones, ordenadores, etc. Se premia la rapidez a la hora de responder así como la corrección de la respuesta marcada. Los resultados se muestran en tiempo real.

Se trata de una metodología relativamente novedosa. Sin embargo, existen algunos estudios de casos de gamificación aplicada en el aula. Por ejemplo, John Hunter diseñó un juego llamado “Juego sobre la Paz Mundial” que consiste en una simulación del mundo real en la que los niños por equipos deben dirigir diferentes países, haciendo frente a las adversidades y dificultades que presenta el mundo actual. El objetivo es que los niños comprendan las relaciones entre las naciones y, de esta manera, la organización y funcionamiento del mundo actual, además de aprender a buscar soluciones por sí mismos. (Hunter, 2011)

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

La siguiente propuesta de intervención busca aplicar la gamificación en el ámbito educativo con el objetivo de lograr una mayor motivación en el alumnado a la hora de aprender una segunda lengua extranjera y, sobre todo, lograr un involucramiento del mismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera inglés.

Para ello, hemos diseñado un proyecto en el que se incluyen los elementos de los juegos que consideramos más motivadores como la narración, las recompensas, la satisfacción personal al ir superando una serie de misiones, etc. De esta manera, el proceso de enseñanza-aprendizaje se centra en el alumno y en la adquisición de una serie de destrezas en la lengua inglesa.

5.1. TEMPORALIZACIÓN

La siguiente propuesta de intervención se llevará a cabo a lo largo de todo el curso en momentos concretos que pueden ser: al principio de una Unidad Didáctica o proyecto a modo de introducción; al final de una Unidad Didáctica para reforzar algunos de los contenidos o en momentos concretos de la semana con el objetivo de motivar a los niños en el aprendizaje. Todo ello dependerá de las actividades que se vayan a trabajar así como del grado de dificultad de las mismas.

De esta manera, incluimos el factor sorpresa en la clase de inglés ya que los niños nunca saben cuándo van a recibir la siguiente carta que les mandará la misión. Así conseguiremos que la técnica sea novedosa en el momento de su aplicación evitando de este modo que los alumnos se aburran y dejen de estar involucrados en la actividad.

5.2. DISEÑO

Tal y como explicamos en el marco teórico, uno de los elementos del juego más importante para lograr la involucración es la narración, es decir, la historia que actúa

como hilo conductor y que da sentido a cada una de las acciones que se llevan a cabo. Por ello, nuestro proyecto se basa en la historia de unos monstruos repartidos por el planeta Tierra después de que la nave en la que viajaban de excursión sufriera un accidente. El papel de los niños es ayudar a un monstruo a reencontrarse con sus amigos y a arreglar la nave que ha quedado destrozada después del accidente.

Para conseguirlo, los alumnos deberán llevar a cabo una serie de misiones de manera correcta. En cada misión, los alumnos recibirán una carta en la que se les informa del progreso y de las actividades que tienen que llevar a cabo para pasar al siguiente nivel. La dificultad de estas tareas aumentará progresivamente. Es importante señalar que serán los monstruos los que les envíen los puntos y los que valoren su trabajo primando sobre todo la creatividad, el esfuerzo y el uso correcto del inglés. El hecho de sentirse evaluados por una persona distinta al profesor puede fomentar la confianza y el esfuerzo.

A continuación, proponemos un breve resumen acerca de la temática de cada una de las misiones, así como de los contenidos y estándares de aprendizaje que trabajamos en cada una de ellas:

Misión 1	
Funciones comunicativas	- Establecimiento de la comunicación. - Saludos y presentaciones.
Estructuras sintácticas discursivas	- Expresión del tiempo: presente
Léxico oral y escrito de alta frecuencia	- Adjetivos para describir personas.
Estándares de aprendizaje	- Comprende información esencial y localiza información específica en textos escritos sencillos. - Comprende una secuencia muy breve y sencilla de instrucciones para realizar una tarea. - Escribe formas de correspondencia sencilla (felicitaciones, tarjetas...) siguiendo un modelo y utilizando algunas convenciones

	básicas de inicio y cierre del texto.
Desarrollo	<p>El juego comienza con la llegada al colegio de una carta escrita por uno de los monstruos (ver Anexo I). Esta carta será una herramienta para introducir a los niños en la temática del juego y para mostrarles cuál será su papel en el mismo. De esta manera, diferenciamos entre el objetivo general que es ayudar al monstruo y pequeños objetivos que es necesario cumplir para conseguir la meta final. Así, dividimos el objetivo final en objetivos más fácilmente alcanzables. La actividad que deberán llevar a cabo los niños en esta misión es investigar acerca de los países principales cuya lengua oficial es el inglés y enviar una carta al monstruo presentándose y dándole la información requerida para encontrar a sus amigos. En este momento comienza la aventura por la mayor parte de países que tienen el inglés como lengua oficial.</p>
Actividades	<p><i>Actividad 1:</i> Investigar sobre los diferentes países en los que el inglés es una lengua oficial. Para ello, guiaremos a los alumnos proporcionándoles fuentes de información y recursos web para que sean ellos los que obtengan la información necesaria para ayudar al monstruo Billy. Además intentaremos que los alumnos encuentren mapas o imágenes sobre el tema de investigación para que la información se presente de manera más clara y llamativa.</p> <p><i>Actividad 2:</i> Los alumnos deberán escribir una carta de presentación en la que incluirán como mínimo una descripción de sí mismos, el lugar donde viven y sus gustos. Además podrán acompañar el texto escrito con dibujos o fotografías.</p>
Recompensas	<p>10 puntos para la carta de presentación más original.</p> <p>10 puntos para la carta mejor trabajada. Tendremos en cuenta la expresión escrita y el uso de un vocabulario variado.</p> <p>5 puntos para todos los alumnos que hayan participado en la investigación sobre los países cuya lengua oficial es el Inglés.</p> <p>En la siguiente carta los monstruos les envían un poster para anotar</p>

las puntuaciones conseguidas por cada alumno (**ver Anexo II**) y un mapamundi (**ver Anexo III**) para que los alumnos puedan realizar un seguimiento de los lugares donde se encuentran los monstruos y de las misiones que han superado, recibiendo una tarjeta por nivel que deberán colocar en el mapa. (**ver Anexo IV**)

Misión 2

Léxico oral y escrito de alta frecuencia - Colores
- Ropa

Estándares de aprendizaje - Comprende instrucciones orales sencillas y el sentido global de explicaciones.
- Comprende palabras, expresiones y estructuras trabajadas en textos escritos sencillos en diferentes soportes.
- Comprende información esencial y localiza información específica en textos sencillos.

Desarrollo Los alumnos recibirán una segunda carta (**Ver Anexo V**). En este caso, el monstruo les muestra que ha conseguido encontrar a uno de sus amigos gracias a su ayuda y les pide que les ayuden a disfrazarse de humanos. Para conseguirlo, los niños llevarán a cabo una serie de actividades para trabajar el vocabulario sobre prendas de ropa. El objetivo es hacer que los monstruos conozcan el nombre de las prendas y puedan comprarlas.

Actividades: **Juego 1:** El juego consiste en vestir a dos monstruos que aparecen en el **Anexo VI** tan rápidamente como sea posible. Para ello, dividiremos a los alumnos en parejas y les daremos una fotocopia con el cuerpo de los monstruos a cada uno. A continuación repartiremos diferentes cartas acerca de las prendas de ropa que deben coger de la cuerda según las necesidades de los monstruos. (**ver Anexo VII y VIII**)
Los niños deberán colocarse a una determinada distancia de las tarjetas colgadas en la pizarra. De esta manera, cuando la profesora

de la señal, los niños deberán llegar a la cuerda y coger las prendas que necesiten para ponerlas sobre el cuerpo de sus monstruos.

La pareja ganadora será la primera que consiga la ropa que le ha sido requerida.

En la segunda parte de este juego, repartiremos una serie de tarjetas en las que aparecen escritas diferentes situaciones en las que se encuentran los monstruos (**ver Anexo IX**). El papel de los niños es pensar qué ropa sería más adecuada para cada situación y vestir a los muñecos con, al menos, 4 prendas. Una vez que los hayan vestido deberán escribir el nombre de la ropa al lado de cada uno de ellos.

La primera pareja que consigue las prendas y escriba su nombre al lado de cada dibujo será la ganadora.

Juego 2: En primer lugar, dividiremos a la clase en grupos de tres alumnos. A continuación, repartiremos dos copias del **Anexo X** a cada grupo que corresponden a las fichas del dominó. Cada pieza tiene un texto y un dibujo acerca de las prendas de ropa. Más tarde, deberán mezclar todas las cartas juntas y ponerlas boca abajo en sus mesas.

Así, cada niño deberá tomar 7 piezas del dominó. El resto las colocará aparte en un montón. El niño de mayor edad empezará poniendo una pieza boca arriba en el centro de la mesa. El siguiente jugador deberá colocar una pieza en la que el texto o el dibujo sea apropiado para la pieza colocada anteriormente. Por lo tanto, la secuencia debería ser “Texto-Dibujo-Texto-Dibujo”, es decir, no pueden colocarse dos textos seguidos ni dos dibujos seguidos.

Si un jugador no tiene una pieza que coincida en texto o en dibujo con la anterior, puede robar otra pieza del montón que se ha dejado apartado al principio de la partida.

El ganador es el primer jugador que se queda sin piezas.

Recompensas

10 puntos para los ganadores de la 1ª parte del juego 1.

10 puntos para los ganadores de la 2ª parte del juego 1.

5 puntos para los ganadores de cada partida del juego 2.

Pegatinas para premiar su trabajo en la misión 1. (ver Anexo XI)

Misión 3	
Aspectos socioculturales y sociolingüísticos	- Costumbres (rutinas diarias: “get up”, “breakfast”, “have lunch”, “dinner”, “go to bed”...) y horarios.
Estructuras sintáctico discursivas	- Expresión del tiempo: presente (<i>Present Simple</i>) - Expresiones temporales (las horas: en punto, y media, y cuarto, menos cuarto). - Expresión del aspecto: puntual (simple tenses).
Léxico oral y escrito de alta frecuencia	- Rutinas diarias.
Estándares de aprendizaje	- Comprende instrucciones orales sencillas y el sentido global de explicaciones. - Comprende información esencial y localiza información específica en textos sencillos. - Elabora textos narrativos sencillos partiendo de modelos.
Desarrollo	En esta misión los monstruos se encuentran en la India y necesitan la ayuda de los niños para hablar sobre las rutinas de una niña que han conocido allí. Para ello deberán utilizar el <i>Present Simple</i> . (ver Anexo XII)
Actividades	Actividad 1: El principal objetivo de esta actividad es trabajar el vocabulario acerca de las rutinas diarias de la India. Será la base para desarrollar las actividades siguientes. Actividad 2: En esta actividad los alumnos tienen que hablar sobre las rutinas diarias de una niña de la India teniendo en cuenta una tabla con imágenes y relojes para mostrar la hora a la que ocurre cada evento. De esta manera trabajamos las expresiones temporales y el vocabulario acerca de rutinas. Actividad 3: En esta actividad los niños deben responder unas

	preguntas sobre un texto que trata de la vida diaria de una niña india.
Recompensas	15 puntos para las 5 personas que mejor hayan hecho las actividades teniendo en cuenta el uso correcto del <i>Present Simple</i> , la adquisición de vocabulario y la comprensión de textos escritos.

Misión 4	
Estructuras sintácticas discursivas	- Expresión del tiempo: presente (<i>Present Simple</i> , <i>Present Continuous</i>) - Expresión del aspecto: durativo (<i>Present Continuous</i>).
Léxico oral y escrito de alta frecuencia	- Animales salvajes y domésticos
Estándares de aprendizaje	- Comprende instrucciones orales sencillas y el sentido global de explicaciones. - Comprende información esencial y localiza información específica en textos sencillos. - Elabora textos narrativos sencillos partiendo de modelos.
Desarrollo	En esta misión los monstruos llegan a Sudáfrica y allí se dan cuenta de que en su barco han entrado animales de diversos lugares. Por ello, los niños deben ayudarles a situar cada animal en el hábitat correspondiente. Además deberán crear frases sobre el lugar donde viven esos animales utilizando el <i>Present Simple</i> . En segundo lugar, los niños tienen que hablar sobre lo que están haciendo esos animales utilizando el <i>Present Continuous</i> . De esta manera, trabajo vocabulario sobre los animales de la sabana así como la estructura del <i>Present Continuous</i> . (Ver Anexo XIV)
Actividades	Actividad 1: Deberán situar el nombre de los diferentes animales en la tabla según el hábitat en el que vivan. Actividad 2: Los niños trabajarán el <i>Present Continuous</i> hablando sobre lo que están haciendo los animales de la sabana africana que se muestran en las fotografías. Les proporcionaremos los verbos en infinitivo y el nombre de los animales como guía en el desarrollo de

	la actividad. (ver Anexo XV)
Recompensas	15 puntos para la persona que mejor haya realizado las actividades. 5 puntos para todos aquellos que las hayan realizado correctamente.

Misión 5	
Funciones comunicativas	- Narración de hechos recientes.
Estructuras sintáctico discursivas	- Expresión del tiempo: presente (<i>Present Simple</i>) - Expresión de la cantidad:(singular/plural;cardinal numerals up to three digits; ordinal numerals up to two digits; Quantity:many, a lot, some, much, a bottle, a piece of; Degree: very). - Expresión del modo: (Adv. of manner, for example, slowly, well).
Léxico oral y escrito de alta frecuencia	- Comida
Estándares de aprendizaje	- Comprende instrucciones orales sencillas y el sentido global de explicaciones. - Comprende información esencial y localiza información específica en textos sencillos como carteles, letreros o anuncios. - Comprende una secuencia muy breve y sencilla de instrucciones para realizar una tarea. - Elabora textos narrativos sencillos partiendo de modelos.
Desarrollo	Los monstruos llegan a Reino Unido. Allí, informan a los niños de que el viaje ha sido muy largo y que necesitan reponer energías. Para ello, les piden que preparen por grupos una receta típica de Reino Unido y se la envíen. De esta manera trabajaremos el vocabulario relacionado con la comida y aprenderán los verbos necesarios para redactar una receta (ver Anexo XVI).
Actividades	Actividad 1: Dividiremos a los alumnos en grupos. En primer lugar, deberán leer una receta que se puede encontrar en: http://allrecipes.co.uk/recipe/5709/squidgy-chocolate-muffins.aspx?o_is=Hub_TopRecipe_1

	<p>Actividad 2: Consiste en unir cada imagen con el paso de la receta que representa.</p> <p>Actividad 3: Consiste en escribir el nombre de cada uno de los ingredientes.</p> <p>Actividad 4: Consiste en redactar la receta ayudándose de una serie de imágenes. (ver Anexo XVII)</p>
Recompensas	<p>20 puntos para la mejor receta basándonos en la corrección a la hora de seguir los pasos, la colaboración de todos los participantes del equipo y la apariencia del producto final.</p> <p>10 puntos para aquellas personas que hayan realizado correctamente las actividades teniendo en cuenta el grado de consecución del vocabulario trabajado.</p>

Misión 6	
Funciones comunicativas	- Descripción de personas.
Estructuras sintáctico discursivas	- Expresión del tiempo: presente (Simple Present). - Expresión de la cualidad((very +) Adj.).
Léxico oral y escrito de alta frecuencia	- Adjetivos para describir personas.
Estándares de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende instrucciones orales sencillas y el sentido global de explicaciones. - Hace presentaciones breves y sencillas, previamente preparadas y ensayadas, sobre temas cotidianos y de su interés (presentarse y presentar a otras personas. - Comprende información esencial y localiza información específica en textos sencillos como carteles, letreros o anuncios. - Elabora textos narrativos sencillos partiendo de modelos.
Desarrollo	Los monstruos viajan a Estados Unidos y se reencuentran con su amiga Vicky dibujando a numerosos famosos en una de las galas más

importantes del año. Pero Vicky tiene una forma especial de dibujar, ya que le encanta distorsionar la realidad hasta el punto de caricaturizar todo lo que le rodea. Por eso, los monstruos han enviado todos los dibujos realizados por Vicky para que los alumnos describan a las personas físicamente tanto de forma oral como escrita. Les proporcionaremos una hoja con el posible vocabulario que puedan utilizar. Además, deberán describir con una palabra cómo creen que es su personalidad. (ver Anexo XVIII)

Actividades	<p>Actividad 1: Mostraremos las diferentes imágenes y daremos una a cada alumno. En primer lugar los alumnos deberán realizar un guión con las ideas principales sobre la descripción que van a realizar. (ver Anexo XIX)</p> <p>Actividad 2: Teniendo en cuenta el guión realizado, deberán describir las caricaturas de forma oral y por parejas. El maestro o maestra pasará por las mesas para resolver posibles dudas o para corregir la pronunciación y la estructura de las frases.</p> <p>Actividad 3: Los alumnos deberán realizar una redacción sobre la descripción de una de las caricaturas. En ella deberán incluir los rasgos físicos y realizar una frase en la que muestren cómo creen que es la personalidad del individuo caricaturizado.</p>
Recompensas	<p>25 puntos a la descripción más original.</p> <p>25 puntos a la mejor exposición oral acerca de la descripción.</p> <p>10 puntos a todos aquellos que hayan realizado correctamente las actividades.</p>

Misión 7

Funciones comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> - Instrucciones sobre un plano para localizar un lugar. - Realización de preguntas y respuestas sobre ubicación.
Estructuras sintáctico	<ul style="list-style-type: none"> - Interrogación (Wh-questions). - Expresión del tiempo: presente (simple present).
discursivas	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión del lugar donde se encuentran las cosas
Léxico oral y	<ul style="list-style-type: none"> - Lugares en una ciudad y en el campo.

escrito de alta frecuencia	
Estándares de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende instrucciones orales sencillas y el sentido global de explicaciones. - Hace presentaciones breves y sencillas, previamente preparadas y ensayadas, sobre temas cotidianos y de su interés. - Se desenvuelve en situaciones cotidianas simples, reales o simuladas.
Desarrollo	<p>Los monstruos viajan a Canadá para buscar la nave perdida. En Toronto encuentran una gran parte de su nave pero les faltan algunas piezas que se encuentran repartidas por los edificios más importantes de esta ciudad. De esta manera, los niños deben practicar los diálogos para ser capaces de dar indicaciones en una ciudad. (ver Anexo XX)</p>
Actividades	<p>Actividad 1: Repartiremos un mapa de la ciudad de Toronto a cada alumno. Los alumnos deberán crear diálogos por parejas en los que darán indicaciones acerca de dónde se encuentran los edificios más importantes de la ciudad. El objetivo es encontrar las piezas de la nave perdida. (ver Anexo XXI)</p> <p>Actividad 2: Los alumnos por parejas representarán los diálogos creados de forma oral.</p> <p>A lo largo de todas las actividades se colgará un póster en la pared con las estructuras que se desean trabajar: “Where is?”; “turn right”; “turn left”; “go straight on”; “ go past the ...”“It’s on the left/on the right”. Además se enfatizará en las diferentes partes con las que debe contar un diálogo sobre indicaciones: presentación, pregunta sobre el lugar, respuesta, despedida.</p>
Recompensas	<p>25 puntos a diálogo mejor preparado y más original. Tendremos en cuenta el grado de fluidez en la expresión oral, el uso correcto de las estructuras y del vocabulario así como la corrección a la hora de dar las indicaciones.</p> <p>10 puntos a todas aquellas personas que realicen correctamente las</p>

actividades teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje previamente marcados.

Desde Canadá les envían mantequilla de cacahuete típica de Estados Unidos como recompensa por su labor al describir los dibujos.

Misión 8

Desarrollo Los monstruos se despiden de los alumnos y les envían las recompensas finales (**ver Anexos XXII, XXIII y XXIV**)

Es importante destacar que a lo largo de toda la propuesta didáctica se trabajarán los aspectos socioculturales y sociolingüísticos principalmente relativos a costumbres, actitudes (interés y respeto hacia las personas de los países de habla inglesa) así como la valoración de la lengua inglesa como instrumento para comunicarse. De esta manera, los niños utilizan la lengua inglesa para comunicarse con los monstruos a la vez que estos les muestran aspectos culturales de los países en los que se encuentran, permitiendo que los niños entiendan que el aprendizaje de una lengua conlleva el aprendizaje de la cultura en la que se encuentran inmersa.

Por otro lado, en lo que concierne específicamente a los aspectos del juego, debemos destacar la utilización de los siguientes elementos:

Abstracción de la realidad, ya que se han eliminado elementos de la realidad como el tiempo, el dinero que necesitarían los monstruos para viajar o las formas de conseguir alimento y sobrevivir. De esta manera se consigue que los niños centren la atención en la esencia del juego que es el cumplimiento de una serie de misiones.

Objetivos: Los niños cuentan con un objetivo final que es ayudar a los monstruos a volver a su planeta. Para ello deben superar una serie de objetivos más fácilmente alcanzables que les permiten avanzar y llegar hasta la meta final. Este hecho es el que ocasiona su perseverancia en el juego, ya que saben que su esfuerzo y el desarrollo de habilidades se traducen en progreso en la consecución del objetivo final.

Normas: en la propuesta de intervención planteada, las normas se basan simplemente en el buen comportamiento y en la correcta realización de las actividades

de tal manera que, si un alumno no las realiza correctamente no gana puntos en esa actividad y, por lo tanto, no puede pasar a la siguiente misión.

Competición y cooperación: los alumnos trabajan en conjunto para ayudar al monstruo a través de actividades en grupo pero, a su vez, existe cierta competición ya que intentarán hacerlo lo mejor posible para conseguir la máxima puntuación posible.

Recompensas: Se basan principalmente en la obtención de puntos que, además, se muestran en un cartel de tal manera que todos sus compañeros pueden conocer los logros y las derrotas. Además reciben también el reconocimiento por parte de los monstruos.

Retroalimentación: Al superar cada misión los niños reciben una carta en la que se les felicita por su trabajo realizado y se les da una serie de recompensas.

Niveles: se reflejan principalmente en las diferentes misiones que deben completar.

Narrativa: es uno de los elementos de la propuesta didáctica que más involucran ya que actúa como hilo conductor a lo largo de todo el proceso gamificador. De esta manera, los niños van conociendo las aventuras de los monstruos a medida que superan diferentes misiones. Así, los alumnos podrían tener la sensación de ser los propios creadores de la historia.

5.3. DECORACIÓN DE LA CLASE A LO LARGO DEL PROYECTO

Para conseguir que los alumnos consigan involucrarse en la actividad, hemos considerado interesante decorar la clase con una serie de posters e imágenes que no sólo motivarán a los niños sino que les ayudarán a realizar un seguimiento del progreso y de los objetivos alcanzados. De esta manera incluimos:

Una tabla con los nombres de los alumnos en la que anotaremos las puntuaciones que han alcanzado en cada misión (**ver Anexo II**)

Un podio en la que colocaremos fotografías de los tres alumnos que más puntos tengan. A medida que transcurren las misiones el podio podrá variar. (**ver Anexo XXVI**)

Un mapamundi en el que colocaremos las diferentes caras de los monstruos que se encuentran en cada país de habla inglesa a medida que los alumnos vayan superando misiones (**ver Anexo III y Anexo IV**).

Diversas **imágenes** de los monstruos que colocaremos por toda la clase a medida que los alumnos superan las misiones. (**ver Anexo XXV**)

Gel de moco verde decorativo que repartiremos por la clase cuando los monstruos viajen de Sudáfrica a Reino Unido.

5.4. EVALUACIÓN

Se realizará una evaluación a lo largo de todo el proyecto a través de la observación directa que se verá reflejada en anotaciones principalmente sobre las actitudes ante la actividad y el desarrollo de destrezas lingüísticas. Además, se corregirán las diferentes actividades teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje marcados para cada misión. De esta manera se valorará la creatividad, el esfuerzo, el compañerismo, la cooperación así como el grado de adquisición de las diferentes destrezas lingüísticas y de los objetivos marcados. .

6. CONCLUSIONES

El objetivo de este apartado es reflexionar acerca del cumplimiento de los objetivos de este trabajo previamente marcados así como analizar las posibilidades y limitaciones de la gamificación en Educación Primaria para la enseñanza del inglés.

En primer lugar, en el apartado de fundamentación teórica considero que se han cumplido los objetivos previamente marcados. La razón es que a través de diferentes medios tanto bibliográficos como informáticos hemos logrado comprender el concepto de gamificación así como diferentes términos relacionados como juego o *engagement*. Además hemos logrado recoger una serie de pautas necesarias para llevar a cabo esta técnica en el ámbito educativo así como su importancia en la enseñanza de una lengua extranjera.

Todos estos aspectos forman una base para el diseño y desarrollo de una propuesta didáctica en la que se reúnen los elementos del juego que consideramos más efectivos para conseguir la implicación y la involucración de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo hincapié en la idea de que la gamificación no es simplemente incluir puntuaciones y recompensas sino generar en los alumnos el pensamiento de juego y la motivación intrínseca que conlleva. Todo ello genera en el alumno un sentimiento de implicación en la actividad al marcarle un objetivo alcanzable, divertido y que requiere en él el desarrollo de una serie de habilidades.

Tras el diseño de esta propuesta didáctica considero que la gamificación es una metodología innovadora muy interesante para la enseñanza de las lenguas ya que trabaja el desarrollo de factores personales como la motivación, el compromiso y la implicación en la actividad que influyen de manera notable en el aprendizaje de las destrezas lingüísticas. Además, es una metodología tan cercana a los intereses de los niños que responde de manera eficaz a las diferentes formas de aprender de cada individuo.

En cuanto al desarrollo de competencias, considero que la gamificación es una de las metodologías más idóneas para ello ya que permite trabajar diferentes destrezas como la toma de decisiones, el trabajo colaborativo, la resolución de problemas, etc. a la vez que

se trabajan contenidos y otras habilidades relacionadas con la adquisición de futuros conocimientos.

Sin embargo, a pesar de las numerosas ventajas que presenta, desde mi punto de vista, es una técnica que no puede ser aplicada de manera exclusiva a lo largo de todo el curso. La razón es que si los niños se encuentran en ese contexto de juego durante todo el tiempo podrían perder la curiosidad y el interés ante las actividades gamificadas ya que perderían el carácter novedoso inicial y el factor sorpresa que las caracteriza. Además, el trabajo de algunas destrezas lingüísticas como la expresión oral o escrita son difíciles de trabajar a través de la gamificación por lo que sería interesante combinar esta metodología con otras que permitan el máximo desarrollo de las habilidades. Por ello, consideramos que la gamificación debe trabajarse durante un tiempo delimitado o en momentos puntuales a lo largo de todo el curso como por ejemplo al iniciar o finalizar una unidad o a la hora de trabajar determinados contenidos o destrezas.

Por otra parte, diseñar un juego atractivo y que consiga a la vez un aprendizaje efectivo es una tarea difícil en la que se debe tener en cuenta el sentido global de la gamificación como un proceso y no simplemente como la aplicación de una serie de herramientas. Además, en ocasiones los juegos llevan cierta competición implícita, un valor que debe ser sustituido por la cooperación y el trabajo en equipo en las escuelas de hoy en día. Por ello, la aplicación de la gamificación no debe consistir simplemente en utilizar la competitividad para alcanzar un aprendizaje sino en hacer que el niño intente superarse a sí mismo cada día y mejorar en un contexto de juego que marque los límites y proporcione una serie de directrices para conseguirlo.

En cuanto al papel del profesor, es importante destacar que no se encarga simplemente del diseño de la metodología de la gamificación ya que él mismo debe estar involucrado en el juego y debe ser uno de los elementos motivadores del mismo. Además deberá llevar a cabo un seguimiento de la consecución de los objetivos marcados para la propuesta didáctica.

Con respecto a la propuesta didáctica diseñada, creo importante señalar que, a pesar de tener una estructura marcada, sería conveniente adaptar la experiencia gamificada a los intereses y ritmos de aprendizaje de los alumnos en los que se llevaría a cabo.

En definitiva, la gamificación podría generar resultados positivos en la enseñanza de una lengua extranjera pero debe ser entendida de manera correcta para evitar caer en la imagen simplista de la gamificación como la asignación de puntuaciones o recompensas por el trabajo bien hecho. Además debe llevarse a cabo en un tiempo limitado para evitar la pérdida de interés y motivación de los niños por la actividad.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Arango. (2000). *La importancia del juego*. Medellín: Ducere.
- Arguedas, I. (2010). Involucramiento de los estudiantes y los estudiantes en el proceso educativo. *Revista Electronica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 63-78.
- Brown, H. (2000). Personality Factors. En H. Brown, *Principles of Language Learning and Teaching. Fourth Edition* (págs. 162-164). Pearson Education.
- Brown, H. D. (2000). Personality Factors. En H. D. Brown, *Principles of Language Learning and Teaching, Fourth Edition* (págs. 142-156). San Francisco State University : Pearson Education.
- Cagigal, J. M. (1996). *Obras selectas. Voumen I*. Cádiz: Comité Olímpico Español.
- Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo. En *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo* (págs. 37,38).
- Chou, Y.-K. (2014). Gamification to improve our world. Lausanne. "Gamification is the craft of deriving all the fun and addicting elements found in games and applying them to real-world or productive activities." Traducción de la autora del Trabajo de Fin de Grado.
- Csikszentmihalyi, M. (1991). *Flow: the Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- D.H Schink, P. &. (2010). *Motivation in Education: theory, research and applications*. Upper Saddle River: Pearson.
- David Williamson Shaffer, Kurt R. Squire, Richard Halverson, James P. Gee. (2005). Video Games and the Future of Learning. *Phi Delta Kapan*, 105, 106.
- Digital Natives, Digital Immigrant, Part II: Do they really think differently? (2001).
- Elisenda Estanyol, Mireia Montaña, Ferran Lalueza. (2013). Comunicar jugando. Gamification en publicidad y relaciones públicas. *The business of communication*, 109, 110.
- Flores, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education review number 27*, 42,43.
- Groos, K. (1899). *El juego en el hombre*.
- Hamari, K. H. (2012). Defining Gamification - A Service Marketing Perspective. *16th International Academic Mindtrek Conference*, (págs. 17-18). Tampere, Finlandia.
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Buenos Aires.
- Hunter, J. (2011). World Peace Game. California: TED.

- J. Friedrichs, P. B. (2004). School Engagement: Potential of the concept, State of the Evidence. *Review of Educational Research*, 59-109.
- Kapp, K. M. (2012). What gamification is not. En K. M. Kapp, *The gamification of learning and instruction: Game-based Methods and strategies for training and education*. (págs. 9-17). Pfeiffer.
- Kapp, K. M. (2012). What is gamification. En K. M. Kapp, *The gamification of learning and instruction* (págs. 1-12). San Francisco: Pfeiffer.
- Kapp, K. M. (2012). What is gamification? En K. M. Kapp, *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education* (págs. 9-12). Pfeiffer.
- Lepper, M. (1988). Motivational considerations in the study of instruction. En M. Lepper, *Cognition and Instruction Vol 5. Nº4* (págs. 289-309). Taylor & Francis, Ltd.
- McGonigal, J. (2010). Cómo los juegos cambiarán el mundo. WOBI.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*.
- Newmann, F. M., Wehlage, G. G., & Lamborn, S. D. (1992). The Significance and Sources of Student Engagement. En F. M. Newman, *Student engagement and achievement in American Secondary Schools* (págs. 11-39). New York: Teachers College Press.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. London: McGraw Hill.
- Prensky, M. (2005). Engage me or Enrage me. What Today's Learners Demand. *Educause Review nº40*, 60-65.
- Raymer, R. (Septiembre de 2011). *eLearn magazine*. Obtenido de Gamification: Using Game Mechanics to Enhance eLearning: <http://elearnmag.acm.org/featured.cfm?aid=2031772>
- Salvat, B. G. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso. *Comunicación Vol.1*, 256-258.
- Salvat, B. G. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación*, 2(7), 256-258.
- Vygotsky, L. S. (1979). El papel del juego en el desarrollo del niño. En L. S. Vygotsky, *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (págs. 141-154). Grijalbo.
- Wang, R. (2011). Demystifying Enterprise Gamification for Business. *Constellation Research*. "Gamification describes a series of design principles, processes and systems used to influence, engage and motivate individuals, groups and communities to drive behaviors and effect desired outcomes." Traducción de la autora del Trabajo de Fin de Grado.

Wendy Hsin-Yuan Huang, D. S. (2013). Aplying gamification in education. En D. S. Wendy Hsin-Yuan Huang, *A practitioner's guide to Gamification of Education* (págs. 7-14). Research Report Series. Rotman School of Management. University of Toronto.

Wendy Hsin-Yuan Huang, Dilip Soman. (2013). *A Practitioner's Guide to Gamification of Education*. Research Report Series: Behavioral Economics in Action. University of Toronto. Rotman School of Management.

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

RECURSOS INFORMÁTICOS UTILIZADOS EN EL DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

Anexo I:

Imagen de fondo: *freepik*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de http://www.freepik.es/vector-gratis/patron-de-juguetes-adorables_829983.htm

Imagen de chicos asustados: *recreoviral*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <https://www.recreoviral.com/risa/caras-graciosas-casa-espantos/>

Imagen de la nave espacial: *Star Sphere*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://star-sphere.obsidianportal.com/wikis/midnight-sun-class-orbital-shuttle>

Imagen de Nueva Zelanda: *Locuraviajes.com*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://locuraviajes.com/nueva-zelanda-el-destino-mas-verde/>

Imagen del monstruo: *Icon Archive* . (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.iconarchive.com/show/monsters-university-icons-by-designbolts.html>

Imagen de la Tierra: *Loving Mother Earth Back*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://lovetherearthback.blogspot.com.es/?view=timeslide>

Imagen de la carta: *wikiHow to do anything...* (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.wikihow.com/Address-an-Envelope-to-Canada>

Anexo II:

Imagen de fondo en la que se anotan las puntuaciones (ha sido ligeramente modificada por la autora del trabajo de Fin de Grado): *netmums.com*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.netmums.com/activities/g/general-reward-charts/122321>

Anexo III:

Imagen de mapamundi: *Slideshare*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://pt.slideshare.net/PauloF77/some-english-speaking-countries-flags>

Anexo IV:

Imágenes de monstruos: *Icon Archive* . (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.iconarchive.com/show/monsters-university-icons-by-designbolts.html>

Anexo V:

Imagen de fondo: *shutterstock*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.shutterstock.com/pic-352025660/stock-vector-sale-fashion-shopping-background-or-frame-clothes-and-accessories-vector-illustration.html>

Imagen de Sydney: *edaptive*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://edaptive.com.au/>

Imagen de Whitehaven Beach: *kirstyeliza*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <https://kirstyelizalife.wordpress.com/2015/09/03/my-australia-bucket-list/>

Imagen de Kings Canyon: *DOVE' SEMPRE SOLE*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.dovesempresole.it/project/australia/>

Imagen de Blue Mountains National Park : *Found the World*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://foundtheworld.com/blue-mountain/>

Imagen de koala: *Australian koala image*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de http://paper4pc.com/australian-koala.html#gal_post_16116_australian-koala-wallpaper-1.jpg

Imagen de canguro: *paperblog*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://es.paperblog.com/lamingtons-australia-en-vivo-2882746/>

Anexo VI:

Imágenes de monstruos: *IconArchive*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.iconarchive.com/show/monsters-university-icons-by-designbolts.html>

Anexo VII:

Imágenes de ropa: *H&M*. (s.f.). Recuperado el Junio de 2015, de http://www2.hm.com/es_es/ninos.html

Anexo X:

Imágenes de ropa: H&M. (s.f.). Recuperado el Junio de 2015, de

http://www2.hm.com/es_es/ninos.html

(s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de Chinese YCT & HSK:

<http://www.chinesehskblog.com/2014/02/vocabulary-clothing.html>

Anexo XI

Imágenes de monstruos: 123RF. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de

http://www.123rf.com/photo_15941441_3d-cartoon-furry-monster.html

IconArchive. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de

<http://www.iconarchive.com/show/monsters-university-icons-by-designbolts.html>

(s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de shutterstock:

<http://www.shutterstock.com/similar-72610222/stock-vector-green-troll.html>

Colourbox. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <https://www.colourbox.de/bild/bild-5449872>

shutterstock. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.shutterstock.com/pic-352025660/stock-vector-sale-fashion-shopping-background-or-frame-clothes-and-accessories-vector-illustration.html>

Anexo XII

Imagen del marco de fondo: shutterstock. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de

<http://www.shutterstock.com/s/indian+border/search.html?page=1&inline=131287196>

Imágenes sobre las calles de la India: Loupiote. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de

<http://www.loupiote.com/photos/3710408897.shtml>

Intrepid. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.intrepidtravel.com/uk/india>

Imagen del elefante de fondo: dreamstime. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de

<https://www.dreamstime.com/stock-images-decorated-indian-elephant-detailed-frame-image23951634>

Imagen de Taj Mahal: hopasia. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de

<http://www.hopasia.co.nz/romance-of-india-tour.html>

Imagen de Kerala: coolpokharacity. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de

<http://coolpokharacity.com/best-places-to-visit-and-travel-in-india-south-asia/>

Imagen de Momos: scoopwhoop. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de

<https://www.scoopwhoop.com/inothernews/street-bfast/>

Anexo XIII:

Imágenes de la actividad 1: Joni and Friends. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.joniandfriends.org/kids-corner/blog/rise-and-shine/>

flickr. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <https://www.flickr.com/photos/daveynin/galleries/72157622247038675/>

India Parenting. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de http://www.indiaparenting.com/food-and-nutrition/53_3810/significance-of-healthy-breakfast-for-family.html

The Hindu. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.thehindu.com/news/national/andhra-pradesh/gandhi-park-is-open-again-in-ongole/article7225201.ece>

getty images. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.gettyimages.es/detail/v%C3%ADdeo/family-in-bed-together-sleeping-pel%C3%ADculas-de-stock/473316111>

photography magazine and grant. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://photogrphy.com/james-mollison-playground/>

djoh en Inde. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.djoh.net/inde/diwali-et-dpart-en-vacances/>

alfa image. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://alfa-img.com/show/dinner-from-india.html>

The Hans India. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.thehansindia.com/posts/index/Telangana/2016-06-14/Transport-babus-seize-40-errant-school-buses/235008>

alamy. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.alamy.com/stock-photo/kashmir-family.html>

Mandygist.com. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de http://www.mandygist.com/2013_02_04_archive.html

123RF. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/working_mums.html

Imágenes de la actividad 2: Baby Moon. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.babymoon.es/blog/actividades-para-que-los-ninos/>

Texto de la actividad 3: Time for Kids. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.timeforkids.com/destination/india/day-in-life>

Anexo XIV:

Imagen de fondo: *Fantom-XP*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de http://www.fantom-xp.com/es_23_Hunting_at_Sunset_Leopard_Africa_windows_7_theme_back_grounds.html

Imagen de Pretoria: *star surface*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://starsurface.com/>

Imagen de personas africanas: *emaze*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <https://www.emaze.com/@AIQLQWCZ/Presentation-Name>

Imagen de Table Mountains: *rtwin*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://rtwin180days.blogspot.com.es/>

Imagen del barco cargado de animales: *Pinterest*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <https://es.pinterest.com/boatus/boating-how-tos/>

Imagen de jirafas: *fowallpaper*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://es.forwallpaper.com/wallpaper/africa-sunset-496731.html>

Anexo XV:

Imágenes actividad 3: *stock free images*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.stockfreeimages.com/>

Simba the Lion King. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de https://s-tlk.org/index.php?id=11&lang=de&site=misc-hamburg_apr-2013

Fotos naturaleza. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.fotosnaturaleza.es/content/conferencia-de-aves-migratorias>

Pinterest. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <https://es.pinterest.com/boatus/boating-how-tos/>

Picshype. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://picshype.com/laughing-cheetah/photograph-laughing-hy-cheetah/5729>

jeffmauritzen. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://inphotograph.photoshelter.com/image/I0000KGbFd2Ou84s>

Anexo XVI:

Imagen de marco de la carta: *dreams time*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <https://www.dreamstime.com/stock-photography-uk-flag-frame-image29335392>

Imagen de moco verde: (123RF) *123RF*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/moco.html>

Imagen de Tower Bridge: *Viajar es barato.* (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://viajaresbarato.es/viaje-a-londres/c>

Imagen de Big Ben: *Turismo.* (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://turismo.ig.com.br/destinos-internacionais/tintim-na-inglaterra/n1597585007372.html>

Imagen de Oxford: *Trucos Londres.* (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://trucoslondres.com/espanoles-oxford/>

Imagen de muffins : *Pinterest.* (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <https://es.pinterest.com/pin/460070918160209162/>

Anexo XVII:

Fotos de los pasos de la receta y de los ingredientes:

Batering & Catering supplies. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://bakeryandcateringsupplies.com/products/>

pinterest. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <https://es.pinterest.com/pin/161074124145481530/>

Reforma de vivienda. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.reformadevivienda.com/hornos>

What's trending. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://whatstrending.com/inspiring/13210-10-life-hacks-that-will-make-baking-a-cake-so-mu>

wikiHow. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://pt.wikihow.com/Fazer-Muffins-com-Gotas-de-Chocolate>

wikiHow. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.wikihow.com/Make-Chocolate-Cupcakes>

Anexo XVIII:

Imagen de marco de la parte de Irlanda: *dreams time.* (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <https://es.dreamstime.com/stock-de-ilustracin-hombre-irlands-con-el-marco-del-trbol-para-la-tarjeta-del-da-del-st-patricks-image50827029>

Imagen de Dublín: *hronika.info.* (s.f.). Obtenido de <http://hronika.info/fotoreportazhi/95752-pobrodit-po-etim-srednevekovym-zamkam-stoit-kazhdomu-foto.html>

Imagen de Cork: *ivisits.* (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.ivisits.net/30-european-cities-you-never-thought-to-visit/>

Imagen de la bandera estadounidense (fondo): *frame pool*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://footage.framepool.com/de/bin/1838891,nationalflagge,amerikanische+flagge,computer-animation/>

Imagen de la gala: *Latin Times*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.latintimes.com/pulse?page=10>

Anexo XIX:

Caricaturas: *Pinterest*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <https://es.pinterest.com/search/pins/?q=caricatures&rs=typed&0=caricatures%7Ctyped>

Anexo XX:

Marco de Canadá: *Dreams Time*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <https://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-photo-canada-day-maple-leaf-border-image4824425>

Imagen de Quebec: *Flamingo Travels*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://flamingotransworld.weebly.com/blog/quebec-city-the-france-of-canada>

Imagen de British Columbia: *for wall paper*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://fr.forwallpaper.com/wallpaper/mountain-in-british-columbia-canada-17669.html>

Imagen de las cataratas de Niágara: *Awesome places to visit*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://awesomeplacesonearth.com/incredible-niagara-falls-usa-travel/>

Imagen de piezas de la nave: *getty images*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de http://www.gettyimages.es/galleries/photographers/thomas_schneider

Anexo XXI:

Mapa de Toronto: *Witte, C*. (s.f.). *Etsy*. Recuperado el Mayo de 2016, de <https://www.etsy.com/es/listing/222297242/toronto-canada-ilustra-el-mapa-pared>

Anexo XXII:

Imagen de fondo: *Pinterest*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <https://es.pinterest.com/pin/448882287839193345/>

Imagen de la Tierra: *Lancaster Country Day*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://newspaper.lancastercountryday.org/gallery/>

Imagen de una nave espacial: *Gisarme* . (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://gisar.me/Blog/Details/1>

Anexo XXIII:

Marco de fotos de Monstruos University: *Appetizer for crafty mind*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://appetizerforacraftymind.blogspot.com.es/2014/10/free-monsters-university-food-label.html>

Medalla: (Pinterest) *Pinterest*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de https://es.pinterest.com/fabian_mendoza7/primer-a%C3%B1o/

Imagen del abrazo: *Cuando me bajo de los tacones*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de http://cuandomebajodelostacones.blogspot.com.es/2014_10_01_archive.html

Anexo XXIV:

Fondo del certificado: *Pinterest*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <https://es.pinterest.com/pin/175710822937161877/>

Anexo XXIV:

Imagen del ránking: (shutterstock) *shutterstock*. (s.f.). Recuperado el Mayo de 2016, de <http://www.shutterstock.com/pic-268436969/stock-vector-three-ranking-winner-kids-proudly-standing-on-the-winning-podium-holding-up-winning-trophy-flat.html>

ANEXOS

Anexo I

Good morning my friends,

If anyone can read this letter, please contact me. I really need your help. I am in a strange world surrounded by strange beings with small eyes, hair in their head and five fingers in their hands. They wear very similar clothes and they are always talking by using strange devices called mobile phones.



They speak my language, English, but when I want to ask them something, they run away horrified. I don't understand anything; I am a lovely monster, aren't I?

I'm sure that you are wondering why I am in the Earth. The truth is that our spaceship had an accident when we went on an excursion to our satellite and my friends and I ended up here, in this strange world.



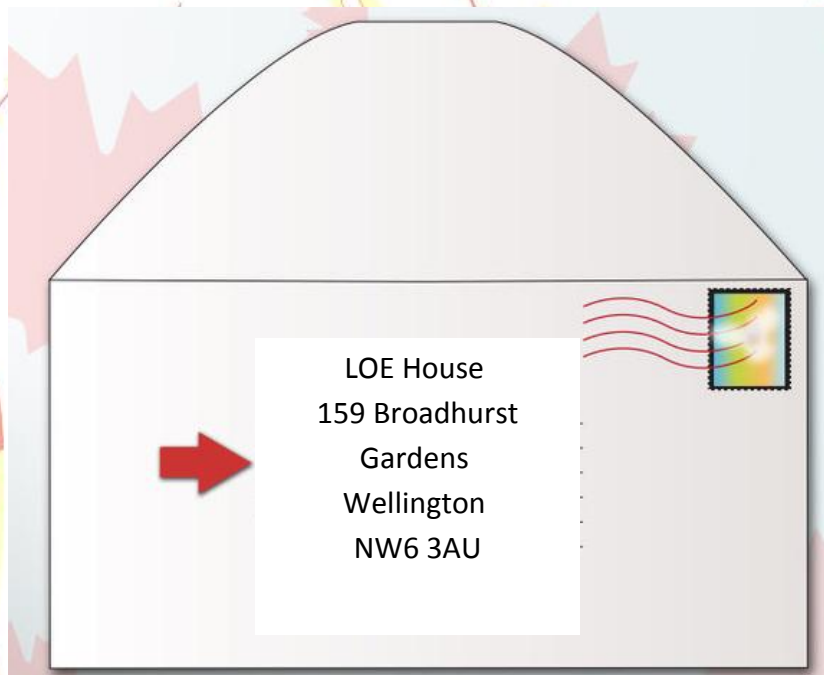
Each one of us is in a different part of your planet and I can communicate my friends through special devices. The only thing that I know is that I'm in New Zealand and there are in countries where people talk the same language as us. Can you investigate and send me something to have an idea about the location of my friends?



We want to get together and come back to our world because the pollution here makes us be sick. We need to find the spaceship and fix it.



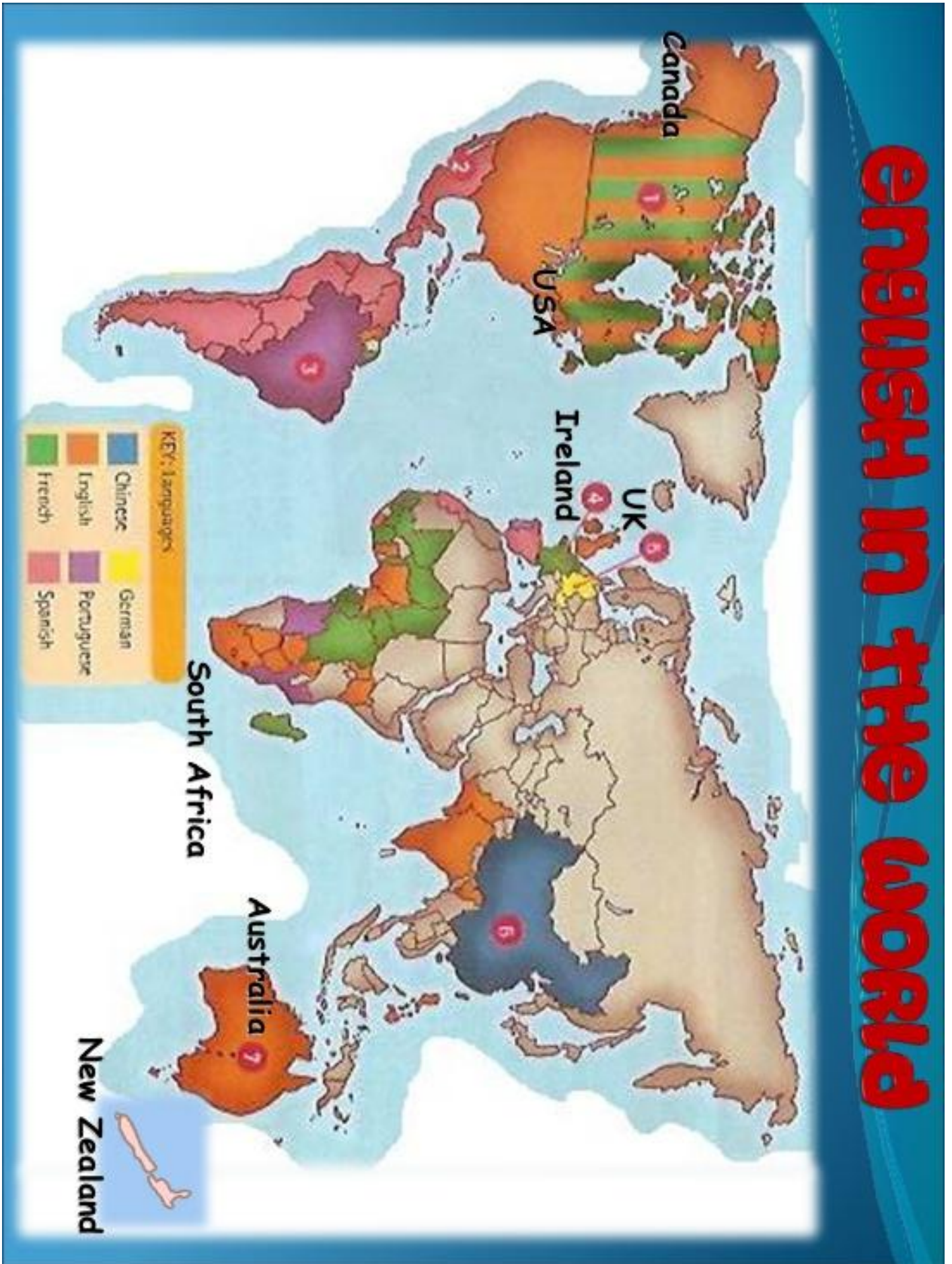
If you receive this letter, can you help me please? I need to find my friends. It's the first step to begin repairing of our ship. Please send me your information to this address:



Anexo II

	MISSION 1	MISSION 2	MISSION 3	MISSION 4	MISSION 5	MISSION 6	MISSION 7

Anexo III



Anexo IV



Billy- New Zealand



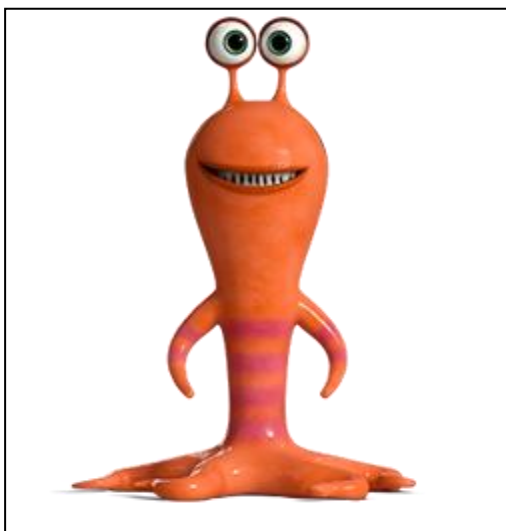
Andrew- Canada



Peter- India



Christie -South Africa



Tom. Australia



Susie. United Kingdom



Vicky. United States



Louis- Ireland

Anexo V

Hi my friends! Sorry for my delay to answer but the post is slow here. Thank you very much for your help! I have received all your letters and maps. They are very original and helpful. That's why I send you some rewards such as funny stickers about my friends and I want to give you some points. Where do you place the points? You have to place the different punctuations in the poster we have created for you.

I want to tell you that we have good news about the search of my friends. I took a boat to Australia and there I found my friend Tom. He was so happy when he saw me. Here I include a photograph of Billy and me in Sydney.



We are having a good time here because there are pretty places, as you can see in the following images:



Whitehaven beach



Kings Canyon



Blue Mountains National Park

Besides, we can see lovely koalas and kangaroos:



Koala



Kangaroo

Your world has beautiful corners. But we couldn't stay here for a long because we have to search for the rest of our friends, they could be in danger. We have to take a plane to go to India so we have to dress up as humans. Could you carry out these activities about clothes? They will help us know the name of these clothes. Thank you very much my friends. We hope to receive your answers soon.

Anexo VI



Anexo VII





Anexo VIII

It's summer so I need to buy a cap, shorts and a beautiful t-shirt.

Winter is coming so I need to buy a winter hat, a sweatshirt and gloves.

Next week it will be my aunt and uncle wedding so I need to buy a beautiful dress, elegant shoes and a hat.

Next month it will be my birthday and I'm going to celebrate it with a party. I need to buy a shirt, smart shoes and trousers.

I want to play a tennis match but I don't have sportswear. I need to buy a tracksuit, trainers and shocks.

It's sunny and hot and I feel like going to the swimming pool. I need to buy a swimsuit.

It's spring and I need to buy a skirt, a shirt and shoes.

It's spring and I need to buy a shirt, colorful shorts and a cap.

It's cold and windy, so I need to buy a jumper, gloves and a hat.

Anexo IX

















It's winter, what clothes do you wear in this season?





What clothes do you wear when you go to a special celebration?

What clothes do you wear to do sports?

It's summer, what clothes do you wear in this season?

Anexo X

A purple skirt		Green socks	
A blue jumper		A red skirt	
Yellow shoes		Orange gloves	
Green trousers		Pink shoes	
A purple T-shirt		Brown shoes	
A yellow jumper		Blue hat	
A yellow shirt		A yellow gloves	
A purple hat		Blue trousers	

A red sweatshirt	
A yellow sweatshirt	
A green T- shirt	
A blue shirt	

Anexo XI





Anexo XII

Hi again my Spanish friends!!

We are in India, a country where you can find cows, camels and elephants and people with colorful clothes in the streets.



They have a very rich and interesting culture with a lot of monuments which are very different from the Australia's ones. Here I include some images about the most beautiful places we have visited. We come out well in the photos, don't we?



Tai Mahal



Kerala

As you can see in the images, we have found Peter, another friend of us who is very happy in this country. He says that the people accept him in their house and he can eat some of the most special Indian food like the Momos or the Gulab jamun. Besides, he has met a girl, Toshita. We need your help to write about her daily routine. If we do it, she will help us to take a boat to our future destination. We can give you some points in this mission to talk about it. Thank you or "*dhanyavaad*" which is the way used by Indian people to say "*Thank you*".



Anexo XIII

1. Write the verbs under the drawings:

To have breakfast

To learn at the school

To chat with friends

To have break

To leave the school

To wake up

To have dinner

To pray

To take the bus

To play in the park

To do homework

To have lunch

To go to bed



2. Pay attention to the timetable of Yoshita Sharma, a ten-year-old girl from India. Then, write sentences about their daily routines by using the Present Simple.



a) She wakes up at quarter past six.

b) _____.

c) _____.

d) _____.

e) _____.

3. Read the following text about Yoshita's daily routines and answer the questions:

Hi! I'm Yoshita Sharma. I am 10 years old. I live with my parents, granddad, sister, aunt and cousin in Noida, in the northern state of Uttar Pradesh. Mama wakes me up at 6:15 a.m. I brush my teeth, take a bath and dress for school. For breakfast, I usually have a glass of cold milk and fruit or a bowl of cornflakes. I take my huge school bag and take the bus at 7:15 a.m. There, I start chatting with my friends. At school, we have assembly. We pray and do judo, karate and yoga. At 8:30 a.m., we go to our classrooms to start lessons. We have a break at 10:00 a.m, where I can play with my friends. Next, it's time to study Hindi, Arts and Science. The school ends at 1:50 p.m. so I leave school and go home. Then, I change my clothes. I watch TV while Mama and I have lunch: chapati bread, rice, vegetables and sweet curd. Then I take a nap. At 6:30 p.m I go to the park to play with my friends. At 8:00 p.m. I come back home and I do my homework. At 9:15 p.m I have dinner. Finally, I got to bed at 11:00 p.m.



a) What time does Yoshita wake up?

She wakes up at 6:15 a.m.



b) What time does Yoshita take the bus?



c) What time does Yoshita leave the school?



d) What time does she pray?

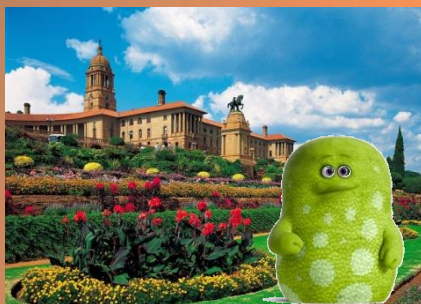
c) What does she do at 8:30 a.m.?

d) What does she do at 6:30 p.m.?

e) What does she do at 9:15 pm.?

Anexo XIV

Good morning my little kids!! Can you guess the continent where we are?



Pretoria

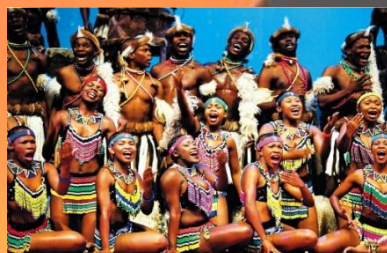
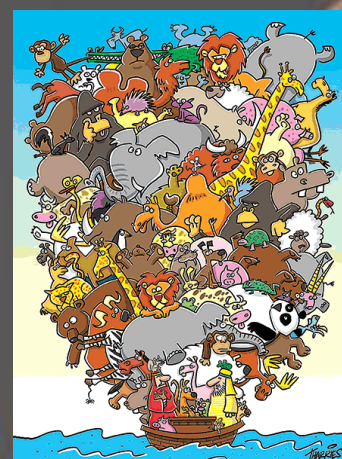


Table mountains

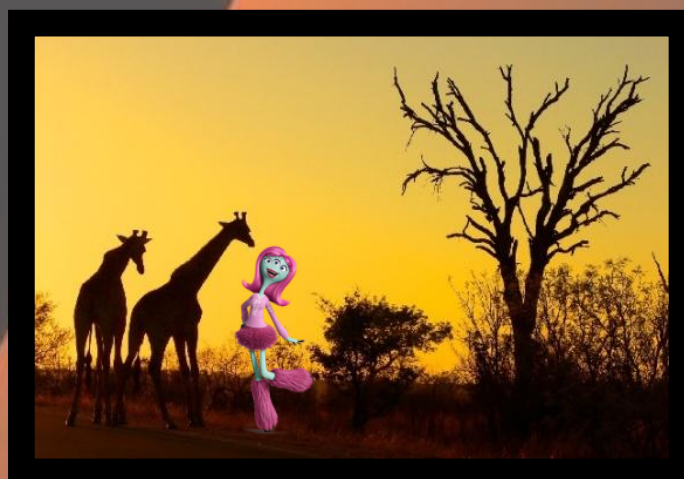
Well, I confess. We arrived to South Africa yesterday but we have a problem now, we are surrounded by animals from all over the world.

They travelled in the same boat as us. Some of these animals usually live in farms, forests, jungles or even houses and they are getting sick because the savannah is not their habitat. Can you help us to classify them according to their habitat? We can send them to their perfect "house" if you help us.



Besides, to find our friend, we made a Safari in the African savannah. It was fantastic!

Zebras, giraffes and camels got close to our car and we can see them perfectly. Yes, we found Christie next to the giraffes, their best friends in Africa. She was our guide in the savannah and we could see the animals we include in the sheet of activities. Can you tell us what are they doing? Remember use the Present Continuous. You will receive some points to complete your classroom chart if you do it properly.



Good luck!! See you soon my friends! You will receive news from us.

Anexo XV

1. Place the different animals in the place where they live.

Birds	Whales	Frog	Penguin	Squirrel
Polar bear	Snakes	Sheeps	Monkey	Pig
Parrot	Hamster	Eagle	Fox	Insects
	Zebra	Dolphin	Cat	



In the air	
On the farm	
In the forest	
In the house	
In the jungle	
In the pole	
At the pond	
In the sea	
In the savannah	

2. Create sentences about these animals by using the Present simple. Pay attention to the following example:

Lions **live** in the savannah.

A frog **lives** at the pond.

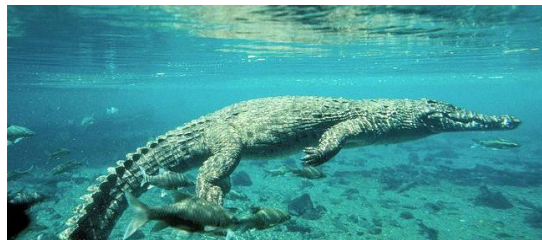
3. What are these animals from the savannah doing?



eagles

monkey

lion



crocodile

giraffe



zebras

cheetah

Smile

Swim

Fly

Run

Eat

Sleep

Kiss

Anexo XVI

Hello again my friends!

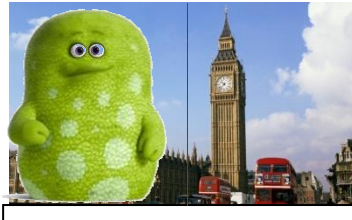
We are in United Kingdom after two days of journey!! We are really tired. I have something to tell you, we have gone past your country to arrive to United Kingdom and we have seen your class. The decoration is beautiful!! Sorry for the green snot we have left in your class. Peter was sick and he sneezed all the time.



Here, we have included some images about United Kingdom. There are beautiful cities and monuments there.



Tower Bridge



Big Ben



Oxford

Here, we introduce Susie to you. She's a very good cook but muffins are the only recipe she doesn't know how to prepare. So we want to send you a special and funny mission. In this case, you have to prepare a typical delicious recipe from United Kingdom and send us the ingredients and the different steps you have carried out. But quickly! We need to find the other monsters! Only three of them are still missing. I have a feeling that we are going to find our spaceship soon.

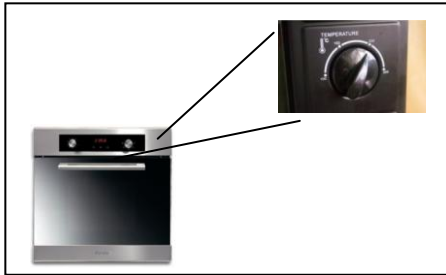


Thank you very much for all!!

Anexo XVII

The recipe

1. Match the different verbs with the images:

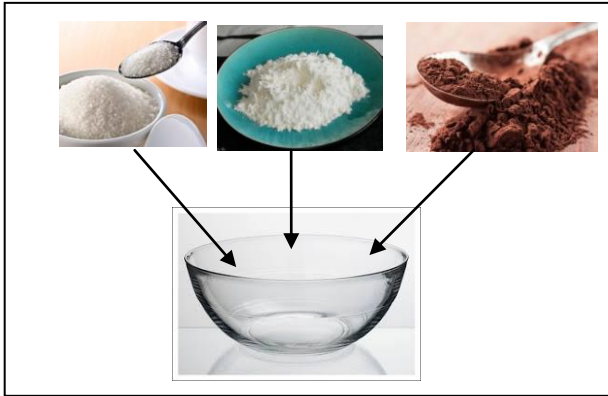


Preheat oven to 180 °C.



Pour the chocolate cake mixture to each cake case.

Place it in the oven.



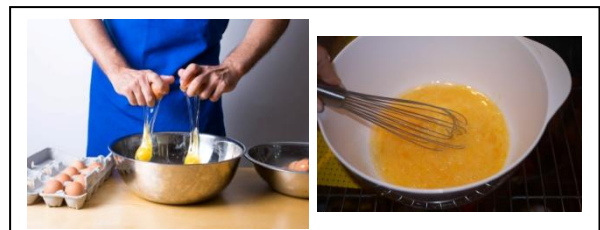
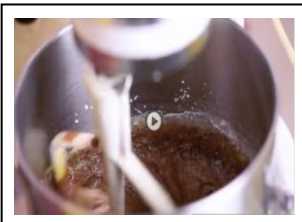
Add the beaten eggs to the mixture.

Mix using an electric mixer.

Pour the sugar, the self-rising flour and the cocoa powder in a large

Prepare the tray by adding 12 cupcake papers.

Break the eggs in a cup. Beat the eggs



2. Write the name of each ingredient under each drawing:

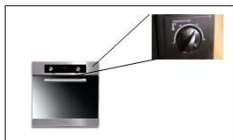
Cocoa powder	Sugar	Butter	Eggs	Self-rising flour
--------------	-------	--------	------	-------------------



You will need:

- 150g butter
- 150g sugar
- 175g self-rising flour
- 3 eggs
- 50g cocoa powder

3. Follow the different images to create the recipe. Write the step next to each one:





Empty rectangular box for notes.



Empty rectangular box for notes.



Empty rectangular box for notes.

Anexo XVIII

Hi friends!! Sorry for our delay to answer you but we have been travelling a lot. First, thanks to your muffins we could visit Ireland, a beautiful country with lots of people there were very gentle and show us these wonderful places where we can find Louis.

Their accent is different to the United Kingdom's but it's special. We really like it!



Dublin



Cork

Then, we took a plane to United States because we wanted to meet Karl. In New York, we found Vicky who was drawing someone famous in one of the most important galas of the year. But he has a special way of drawing, he likes to deform the reality so he creates strange people. Your mission now is to describe the drawings we send you so that Vicky could understand that his drawings are very strange. You have to explain their personality by only using a word.

Good luck!! We hope your answers soon!



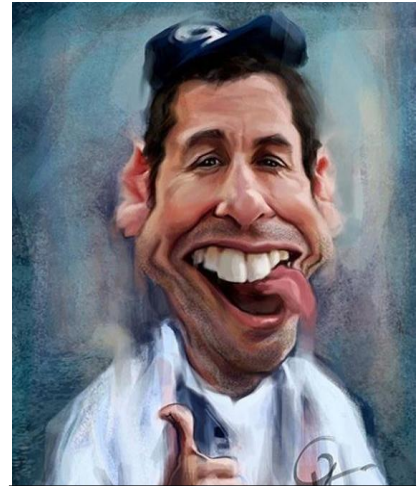
Anexo XIX



Arnold Schwarzenegger



Barack Obama



Adam Sandler



Sophia Loren



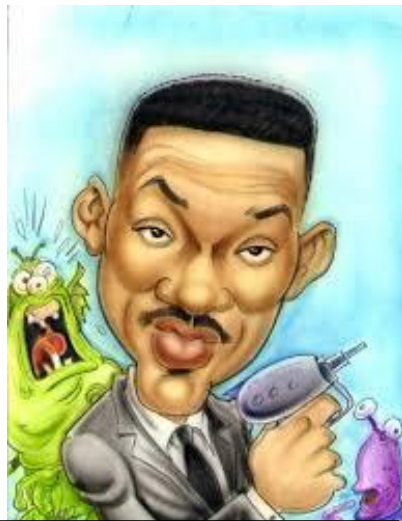
Angelina Jolie



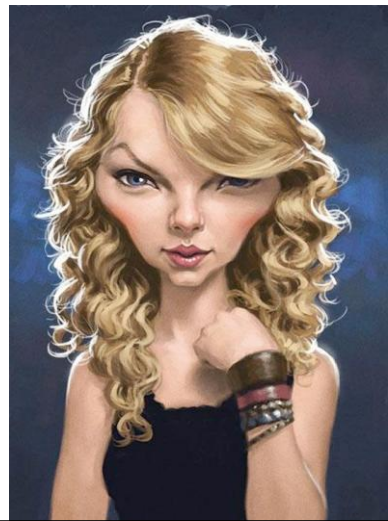
John Travolta



Louis Daniel Armstrong



Will Smith



Taylor Swift



Whoopi Goldberg



Meryl Streep



Cameron Díaz

Anexo XX

Hi my friends! Or do I have to say goodbye??

We are in the last mission of this incredible adventure.

We have found all of our friends, Andrew the engineer included.

He was in Canada looking for the lost pieces of our spaceship and he has visited these wonderful places which seem to be part of a tale:



Quebec



British Columbia



Niagara Falls

He tried to talk with people and he has discovered that people there can speak two languages: English and French so now he greets us saying “Bonjour”. But the important thing now is: Where is our spaceship? He has discovered that the pieces are in the most important monuments of Toronto, a Canadian city.



Now, we should fix the spaceship to travel to our planet. However, we have a bad sense of direction so we need your help to arrive to these monuments.

Practice the dialogues about indications in a city and send us some videos so that we could arrive to these places and gather all the pieces.

Thank you very much! I'm sure you know how to guide us!!



Anexo XXI



Anexo XXII

It's time to say goodbye...

We are in our spaceship now and we want to thank you for your help during all this time. You are the most important people we have met here..

It's true that we were a little bit scared because your world was so different from ours. But then, after discovering all the cultures, landscapes, places and, above all, people who live there, we have to say that this is a wonderful world. We have learnt that the differences are good and funny.



Now it's the moment to leave your world but we will come back to visit you. We are going to miss you.



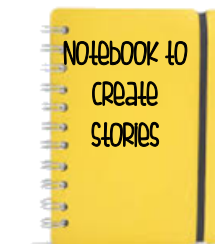
After saying goodbye, we want to send you some presents and rewards to thank you for all your work:



Reward for the pupils
with more punctuation



Reward for the best
classmate

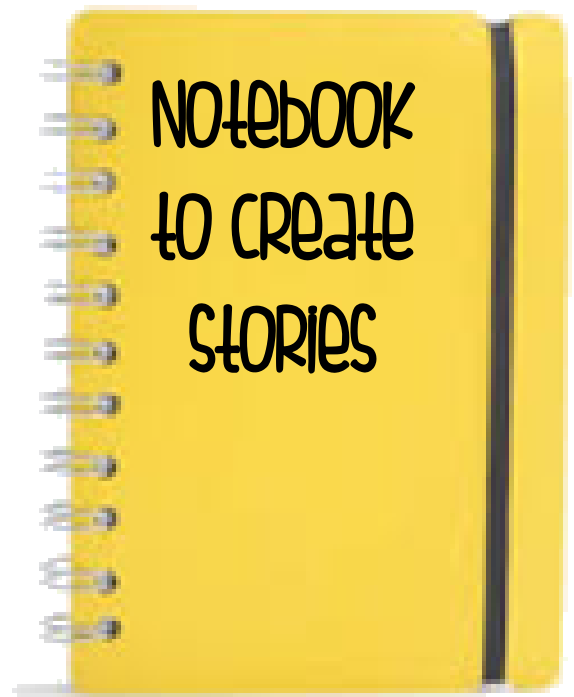


Reward for the most
original pupil

And a monster certificate for the best helpers we have ever had: all of you!!!!!!

See you soon my friends!! Lots of
hugs and kisses!!

Anexo XXIII



A hug from all his/her classmates



Monsters Certificate

We have the honor of awarding this certificate to

..... for being a champion and having

completed all the missions successfully. Thank you very

much for your help. See you soon!!!!



Anexo XXV

















Anexo XXVI

