



**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA  
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

**MICROHABILIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA A  
TRAVÉS DEL ENFOQUE LÚDICO Y *FLIPPED CLASSROOM***

**TRABAJO FIN DE GRADO  
EN EDUCACIÓN PRIMARIA: MENCIÓN EN LENGUA EXTRANJERA:  
INGLÉS**

**AUTORA: Julia Cabezas Ortega**

**TUTORA: María de la Fuente de la Fuente**

**Palencia, 16 de diciembre de 2020**



## RESUMEN

A lo largo de la historia de la educación, han sido muchas y muy variadas las metodologías que se han ido sucediendo para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con el paso de los años, se ha logrado una transformación de aquellas metodologías en las que el/la docente era el/la protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje, hacia aquellas en las que el protagonismo recae en el/la propio/a alumno/a.

Por ello, el presente Trabajo de Fin de Grado pretende profundizar en el desarrollo de microhabilidades en comprensión lectora, a través de dos metodologías innovadoras como son el enfoque lúdico y el *flipped classroom*. Tras una revisión bibliográfica, se elaborará una propuesta didáctica para trabajar de forma específica las microhabilidades anteriormente mencionadas. Debido a la actual situación de alerta sanitaria por el Covid-19, dicha propuesta no se podrá llevar a cabo, adquiriendo, por tanto, una naturaleza hipotética en la que no dispondremos de unos resultados reales correspondientes al aula para el que se diseña la intervención.

**Palabras clave:** enfoque lúdico, *flipped classroom*, microhabilidades, lengua extranjera: inglés.

## ABSTRACT

Throughout the history of Education there has been a wide range of methodologies and approaches to English language learning. As the decades have gone by, we have evolved from teacher-based methodologies, where the whole learning process focused on the teacher, to more student-based approaches, which revolve around the learner himself/herself.

Therefore, this Final Degree Project aims to delve deep into the development of reading-comprehension microabilities, by means of two innovative methodologies, such as the ludic standpoint and the flipped classroom. Due to the challenges posed by the Covid-19 pandemic, we have been unable to implement the educational proposal designed for this project and, thus, no findings have been recorded.

**Key words:** playful standpoint, flipped classroom, microabilities, foreign language: english.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	- 4 -
2. OBJETIVOS.....	- 5 -
3. JUSTIFICACIÓN .....	- 6 -
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	- 9 -
4.1. HISTORIA DE LAS METODOLOGÍAS.....	- 9 -
4.1.1. Método tradicional.....	- 9 -
4.1.2. Método directo o natural .....	- 10 -
4.1.3. Método audiolingual o audio-oral .....	- 10 -
4.1.4. Método audiovisual .....	- 10 -
4.1.5. “Total physical response” .....	- 11 -
4.1.6. El método silencioso o “silent way” .....	- 11 -
4.1.7. Sugestopedia.....	- 11 -
4.2. METODOLOGÍAS ACTIVAS .....	- 12 -
4.2.1. Enfoque lúdico .....	- 13 -
4.2.1.1. Teorías .....	- 13 -
4.2.1.2. Características .....	- 16 -
4.2.1.3. Objetivos .....	- 16 -
4.2.1.4. Beneficios .....	- 17 -
4.2.1.5. Clasificación.....	- 17 -
4.2.1.6. Diseño del juego .....	- 18 -
4.2.2. Flipped classroom .....	- 19 -
4.2.2.1. Teorías .....	- 20 -
4.2.2.2. Características .....	- 21 -
4.2.2.3. Datos obtenidos de estudios.....	- 22 -
4.2.2.4. Diseño del <i>flipped classroom</i> .....	- 22 -
4.2.2.5. Ventajas e inconvenientes.....	- 23 -
4.3. COMPRENSIÓN LECTORA.....	- 24 -
5. DISEÑO Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	- 27 -
5.1. INTERVENCIÓN DIDÁCTICA.....	- 29 -
5.1.1. Sesión 1.....	- 29 -
5.1.2. Sesión 2.....	- 32 -

5.1.3. Sesión 3.....	- 35 -
4.1.4. Sesión 4.....	- 39 -
5.1.5. Sesión 5.....	- 40 -
5.2. RESULTADOS.....	- 42 -
6. ALCANCE DEL TRABAJO: OPORTUNIDADES O LIMITACIONES.....	- 43 -
6.1. ALCANCE DE LOS OBJETIVOS Y COMPETENCIAS .....	- 43 -
6.1.1. Objetivos .....	- 43 -
6.1.2. Competencias .....	- 44 -
6.2. LIMITACIONES DEL TRABAJO.....	- 44 -
7. CONCLUSIONES FINALES .....	- 46 -
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	- 48 -
8.1. REFERENCIAS LEGISLATIVAS.....	- 48 -
8.2. WEBGRAFÍA.....	- 48 -
9. ANEXOS .....	52
9.1. SESIÓN 1.....	- 52 -
9.2. SESIÓN 2.....	- 55 -
9.3. SESIÓN 3.....	- 58 -
9.4. SESIÓN 4.....	- 60 -
9.5. SESIÓN 5.....	- 61 -

# 1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día es imprescindible el conocimiento de varias lenguas, aparte de la materna. El inglés se ha convertido en uno de los idiomas más a nivel internacional, ocupando uno de los puestos más destacados. En España, el aprendizaje de esta lengua extranjera ha ido cobrando una mayor relevancia en las últimas décadas, siendo ya muchos de nuestros colegios bilingües. Este tipo de centros nos brindan la oportunidad de que los niños y niñas se inicien en el aprendizaje de otra lengua desde edades muy tempranas, exprimiendo y desarrollando al máximo sus capacidades en las cuatro destrezas: hablar, escuchar, leer y escribir.

Por este motivo, en el siguiente Trabajo de Fin de Grado, se pretende investigar y profundizar en las metodologías activas que generan motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como de aquellas microhabilidades que mejoran el proceso de comprensión lectora en el alumnado. Así mismo, se planifica una unidad didáctica para una clase de 4º de Educación Primaria, en un colegio público de una pequeña capital de provincia. En esta unidad se cuenta con una serie de ejercicios y actividades, que ayudan al desarrollo de estas microhabilidades de comprensión lectora, a través del enfoque lúdico y el *flipped classroom*.

Para llevar a cabo el presente estudio, he estructurado mi Trabajo de Fin de Grado de la siguiente forma: partimos de una serie de objetivos que deseo alcanzar a lo largo del proyecto, así como las competencias generales y específicas en las que se va a incidir más especialmente, para continuar con la justificación de la relevancia de este tema, así como los motivos personales que han motivado mi elección en este Trabajo Final de Grado.

Después de la fundamentación teórica se expone la planificación diseñada para una clase de 4º de Educación Primaria. Debido a la situación actual de crisis por el Covid-19 y el consiguiente cierre de colegios, no se ha podido llevar a cabo con el fin de mostrar, así, los resultados obtenidos. Por este motivo, la propuesta de intervención diseñada tiene carácter hipotético.

Por último, y como cierre a este análisis, se expondrán las conclusiones finales a las que he llegado con su realización, así como un apéndice con la relación de materiales requeridos para la realización de la planificación didáctica.

## **2. OBJETIVOS**

Los objetivos propuestos para la realización de este Trabajo Fin de Grado son los siguientes:

- Investigar y profundizar en las metodologías activas, en las que el discente es el protagonista de su propio aprendizaje.
- Analizar y valorar los beneficios, ventajas y desventajas asociados a este tipo de metodologías.
- Conocer el papel del profesorado en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera a través de estos enfoques didácticos.
- Comprobar y poner de relieve la motivación que generan este tipo de metodologías.
- Favorecer el desarrollo de microhabilidades de comprensión lectora a través de estos métodos docentes.
- Planificar y diseñar una propuesta de intervención basada en las características, intereses y necesidades del alumnado en el aula de Educación Primaria.

### **3. JUSTIFICACIÓN**

El siguiente Trabajo Fin de Grado se realiza tomando como referencia la legislación educativa actual: Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), que modifica a la anterior Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo (LOE).

La Educación Primaria tiene como finalidad facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia, así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y las alumnas y, por lo tanto, de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria.

Según se menciona en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, se debe adquirir en, al menos, una lengua extranjera, la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.

La gradual desaparición de las fronteras entre países, dentro del ámbito económico, político, cultural y social, hace necesario que, desde edades muy tempranas, se permita a los ciudadanos dotarse de competencias que les permitan adaptarse a una sociedad cada vez más independiente y global. Ciertos estudios demuestran la importancia de iniciarse en una segunda lengua -distinta a la materna- en los primeros años de vida, ofreciendo mejores resultados también en otras áreas como la matemática, expresión plástica o la lectoescritura. Durante los últimos años, los gobiernos de la Unión Europea han reconocido la importancia de la competencia comunicativa para que un ciudadano pueda desenvolverse en un contexto pluricultural y plurilingüe. Del mismo modo, resulta de vital importancia ante la posibilidad de formarse educativamente o de incorporarse al mercado laboral.

Así mismo, el desarrollo y consolidación de las relaciones internacionales, de los programas formativos de intercambio y estancias en el extranjero, hacen que la ciudadanía necesite desarrollar las cuatro destrezas para su éxito y desenvolvimiento social: escuchar,

hablar, leer y escribir. Aunque todas estas destrezas son de vital importancia, el desarrollo de la lectura juega un papel esencial en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Algunos estudios demuestran que la comprensión lectora es un proceso complejo y los estudiantes normalmente tienen dificultades para construir el significado del texto escrito. Según algunos autores, la comprensión lectora es un factor muy importante en aquellos/as alumnos/as que están aprendiendo una lengua extranjera, y debe ser enfatizado en los diferentes niveles (Ahmadi, Ismail y Abdullah, 2013).

A lo largo de la historia la enseñanza del inglés como lengua extranjera ha sufrido una serie de transformaciones de tipo metodológico. En un primer momento, el enfoque predominante era el tradicional, basándose en la traducción, en la mayoría de los casos. Progresivamente se fue evolucionando y haciendo el aprendizaje de esta segunda lengua un poco más activo, aunque el ritmo de estos avances no fuera el deseado. Hoy en día, el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua extranjera ha avanzado hasta convertir al alumnado en un ser activo y principal de su aprendizaje, dejando en segundo plano al profesor.

El juego cada día está más presente en la vida de la clase, siendo un elemento más en el proceso de aprendizaje. Aunque si bien es cierto que, en ocasiones, se sigue viendo como un factor externo a las aulas, dejando su uso para momentos como el recreo o la vida externa al centro. Así mismo, el uso de nuevas tecnologías en el aula ha supuesto un enorme cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aportando una gran variedad de herramientas para el desarrollo de los contenidos y permitiendo una mayor cercanía al alumnado, al tratarse de un elemento de su vida cotidiana.

De ahí, mi decisión de elegir estas dos metodologías para el desarrollo del Trabajo de Fin de Grado, ya que considero que son elementos muy cotidianos en el día a día del alumnado y, por lo tanto, pueden generar una mayor motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Del mismo modo, es muy importante tener en cuenta las diferentes microhabilidades de comprensión lectora que se pueden trabajar, para conseguir potenciar -dentro de las posibilidades de cada uno de los alumnos- la comprensión lectora.

El objetivo fundamental del título es formar profesionales con capacidad para la atención educativa al alumnado de Educación Primaria, y para la elaboración y seguimiento de la



propuesta pedagógica a la que hace referencia el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Es objetivo del título lograr en estos profesionales, habilitados para el ejercicio de la profesión regulada de Maestro en Educación Primaria, la capacitación adecuada para afrontar los retos del sistema educativo y adaptar las enseñanzas a las nuevas necesidades formativas, así como para realizar sus funciones bajo el principio de colaboración y trabajo en equipo.

Este Trabajo Final de Grado se justifica de acuerdo con una serie de competencias de carácter general y específico, del título de Grado en Educación Primaria.

Aquellas competencias de carácter general son:

- Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el currículo de Educación Primaria.
- Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.

De carácter específico:

- Conocer y aplicar experiencias innovadoras en educación primaria.
- Dominar estrategias que potencien metodologías activas y participativas con especial incidencia en el trabajo en equipo, diversidad de recursos, aprendizaje colaborativo y utilización adecuada de espacios, tiempos y agrupamientos.
- Ser capaz de utilizar e incorporar adecuadamente en las actividades de enseñanza-aprendizaje las tecnologías de la información y la comunicación.
- Promover tanto el desarrollo de la lengua oral como la producción escrita prestando una atención especial al recurso de las nuevas tecnologías como elementos de comunicación a larga distancia en una lengua extranjera.

## 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Los seres humanos poseemos la capacidad de aprender una o varias lenguas, además de nuestra lengua materna. El lenguaje se adquiere de manera natural e inconsciente, mientras que el aprendizaje requiere aprender conscientemente las reglas de la lengua (Alcedo y Chacón, 2011). Existen muchos factores por los que el éxito de una lengua materna frente a una segunda lengua no es el mismo.

Alcedo y Chacón (2011) sostienen que, gracias a la teoría del Periodo Crítico del lingüista y neurólogo Eric H. Lenneberg, se ha podido comprobar que la edad es un factor relevante en la adquisición de una lengua extranjera. El punto álgido para aprender un determinado lenguaje se produce en la niñez y va empeorando con la llegada de la pubertad. Debido a la plasticidad neuromuscular que poseen los niños con el proceso de lateralización, éstos cuentan con una mayor facilidad para pronunciar con la fluidez de un nativo, gracias a la adaptabilidad de su aparato fonador y sus músculos.

Según ciertos estudios, el éxito es mayor si el aprendizaje de esta lengua es ininterrumpido y llevado a cabo durante la infancia. Si los niños tienen un contacto estable y continuo con dos lenguas desde el nacimiento, el resultado va a ser la adquisición de ambas de manera simultánea y, por lo tanto, van a ser nativos.

### 4.1. HISTORIA DE LAS METODOLOGÍAS

A lo largo de la historia de la metodología de las lenguas extranjeras, se han ido sucediendo numerosos métodos para facilitar, mejorar y resolver la enseñanza-aprendizaje en el proceso educativo. Algunos de estos métodos son los siguientes:

#### 4.1.1. Método tradicional

En 1845, un profesor americano de lenguas clásicas, Sears, expuso las bases del método tradicional en su obra *El método ciceroniano o prusiano para la enseñanza de los elementos de la lengua latina* (Sánchez, 2009). En este método la lengua es un conjunto de reglas que han de ser observadas, estudiadas y analizadas. Los procedimientos habituales que sigue este método son los siguientes: análisis deductivo de la gramática,

memorización léxica, morfológica y sintáctica, la traducción de textos literarios, el análisis contrastivo y otros centrados en la enseñanza de la gramática.

#### **4.1.2. Método directo o natural**

A finales del siglo XIX y principios del XX, surgió un nuevo método denominado “Método directo o natural”, que promovía la comunicación oral frente a la escrita. La enseñanza de la gramática se lleva a un plano secundario, siendo más relevante el vocabulario, diálogos e interacción oral. Algunos aspectos no tan positivos de este método son, por ejemplo, el empleo de ciertos diálogos o situaciones, que posteriormente los discentes no van a utilizar, o la aparición de errores en etapas tempranas por la falta de corrección.

#### **4.1.3. Método audiolingual o audio-oral**

Alrededor de 1940 surgió el método “audiolingual” o “audio-oral”, fundamentado en el siguiente principio: “El lenguaje es lo primero de todo un sistema de sonidos para la comunicación oral, escribir es un sistema secundario para grabar el lenguaje hablado” (Mart, 2013, p.1). Mediante este método el profesor enseña la lengua extranjera a través de diálogos. Además, se utiliza la repetición de un modelo hasta que haya sido aprendido. La gramática cobra, por tanto, un papel más destacado que el vocabulario.

#### **4.1.4. Método audiovisual**

El método audiovisual surge, aproximadamente, en 1954. Lo audiovisual adquiere una gran relevancia, puesto que deja de estar en un segundo plano para convertirse en la pieza fundamental de este método. Marangón (2012) subraya la existencia de dos fases muy importantes:

1. Fase de repetición: dentro de esta etapa se presentan los contenidos lingüísticos, se explican dichos contenidos y se repiten.
2. Fase de producción: dentro de esta etapa se explica la imagen, se explota gramaticalmente y se aplican los contenidos empleados previamente en situaciones similares.

#### **4.1.5. “Total physical response”**

Se trata de un método natural, surgido en 1960, que considera que el aprendizaje de la lengua extranjera es similar al de la lengua materna. Este método tiene una idea principal: traducir informaciones verbales, expresadas por medio de órdenes imperativas, en acciones físicas (Hollerbach, Villalobos, Atencio, y Gapper, 1986). Es un tipo de aprendizaje por acciones, tanto por parte del docente como de los discentes, que regula la tensión emocional en el aula. El profesor, por lo tanto, da ciertas instrucciones al alumnado, que debe realizar lo que les han encomendado sin hablar. Cuando el alumnado esté listo, dará órdenes a los demás compañeros. El objetivo de este método es aprender a través de acciones y respuestas físicas, y no mediante ejercicios mecánicos. Además, permite ciertas fases de preparación, en las que los estudiantes no hablan hasta que no se sienten confiados, en base a la expresión oral.

#### **4.1.6. El método silencioso o “silent way”**

Gattegno (1983) crea este método en 1963, y pone énfasis en la autonomía del aprendiz, así como en su papel activo durante el proceso. Gracias al silencio del profesor, el alumno se ve con la necesidad de reflexionar ininterrumpidamente sobre su aprendizaje. Otro aspecto relevante de este método es la habilidad de los discentes para expresar sus pensamientos, sentimientos y necesidades en una lengua extranjera. La función del docente consiste en organizar y dirigir el proceso mediante gestos, materiales escritos, colores simbólicos y objetos lúdicos.

#### **4.1.7. Sugestopedia**

La Sugestopedia, surgida aproximadamente en 1970, recurre a técnicas de relajación y sugestión positiva para despertar y mantener la atención y, por consiguiente, alcanzar los mejores resultados de aprendizaje (Yzidi, 2012). Mediante este método tratamos de activar las dos mitades del cerebro para el proceso de aprendizaje, a través de una serie de disciplinas psicoterapéuticas. Gracias a determinadas fases de la sugestión y relajación, conseguiremos un aprendizaje rápido y eficaz, sin temor ni vergüenza a la hora de aprender una lengua.

## 4.2. METODOLOGÍAS ACTIVAS

En 1990, la tarea de enseñar se vuelve más exigente debido a la diversificación de las aulas en cuanto a capacidades, motivación y base cultural de los estudiantes. Según Prensky y su experiencia, “hoy tenemos alumnos para los que nuestro sistema educativo no fue creado” (González y Dueñas, 2018, p.2). La clase magistral y la tutoría tradicional pierden eficacia y, paulatinamente, se va entendiendo que una enseñanza de calidad es aquella en la que se estimula a los estudiantes para los procesos de aprendizaje de forma espontánea. No elegir un método adecuado trae consigo una serie de dificultades de aprendizaje, que acabarán con la consiguiente ineficacia de este último.

Las metodologías activas se vertebran en torno a tres ideas principales:

1. El estudiante es un protagonista activo de su aprendizaje.
2. Los estudiantes aprenden más de la interacción creada entre ellos que solamente de la exposición.
3. El aprendizaje debe ser realista, viable y complejo, para que el estudiante encuentre relevantes los contenidos.

Cálciz (2011) defiende que, para que se produzca dicho aprendizaje significativo, deben darse dos condiciones:

1. Se debe contar con un material que tenga en cuenta las ideas previas, de modo que faciliten la interacción con el sujeto que aprende.
2. El discente debe tener una actitud significativa, es decir, voluntad para aprender.

Estas metodologías promueven dos características del aprendizaje:

1. Sociabilidad del aprendizaje: se debe lograr la interacción con otros, el diálogo e intercambio de ideas.
2. Interactividad del aprendizaje: la generación de comunidades de aprendizaje se da gracias a las nuevas tecnologías.

Es difícil considerar cuál es el mejor método, aunque sí podemos plantearnos cuál es el que mejor resultados nos ofrece. El contexto socio-económico y socio-educativo es muy

distinto en cada caso, por lo que influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Hay ciertos métodos que han desaparecido en la historia de la enseñanza-aprendizaje de los idiomas. Sin embargo, hay algo común que los une a todos ellos, independientemente de la eficacia que hayan tenido: de todos se ha aprendido algo. Si juntásemos todo aquello que ha sido exitoso de cada método y lo agrupásemos, se podría crear una metodología superior.

#### **4.2.1. Enfoque lúdico**

El enfoque lúdico engloba todas aquellas actividades didácticas, amenas y placenteras, que son desarrolladas en un ambiente recreativo y promoviendo el aprendizaje significativo. “Las actividades lúdicas motivan, entretienen y enseñan al niño a descubrir y valorar la belleza del lenguaje como medio de comunicación” (Alcedo y Chacón, 2011, p.5). Aunque el juego ha sido una técnica de aprendizaje habitual a lo largo de la historia, al reconocimiento de su valor pedagógico le queda un largo camino por recorrer.

Rubio y Conesa (2013) afirman que el uso de ciertos materiales como juegos, imágenes, objetos reales, etc., ayudan a la estimulación y motivación del alumnado en la clase de lengua extranjera. Además, al introducir en una clase de idiomas actividades lúdicas, la lengua extranjera se presenta como una regla más que respetar. De este modo, se convierte en una lengua deseada. El uso del juego en el aula de Primaria nos permite atender ciertos aspectos como: enriquecer el vocabulario o la gramática del alumnado, fomentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad del alumnado, participación en clase, desarrollar su capacidad creativa y comunicativa, y crear un patrón de comportamiento en clase.

##### **4.2.1.1. Teorías**

Hay una serie de teorías que apoyan el juego como recurso educativo:

- Teoría del excedente energético de Herbert Spencer

Tal y como postulan Montero y Alvarado (2001), a lo largo de la historia, se han ido sucediendo grandes aportaciones, que han permitido hacer la vida mucho más fácil. Es por esto, que el individuo ya no necesita gastar tanta energía para sobrevivir. Esta energía

sobrante debe ser liberada de alguna manera para establecer un equilibrio interno. El juego, entre otros, es capaz de hacerlo posible.

Sin embargo, esta teoría no se cumple siempre. El juego también nos permite recuperarnos, descansar y liberarnos de las tensiones producidas en nuestro día a día.

- Teoría de la relajación de Lazarus

Según este autor, el juego es visto como una actividad para descansar, relajarse y restablecer energías, en compensación por el esfuerzo y el agotamiento que generan otro tipo de actividades con más grado de responsabilidad. No obstante, existen autores que no apoyan del todo esta teoría, ya que los niños dedican gran parte de su tiempo al juego y gastan demasiada energía.

- Teoría del pre-ejercicio de Karl Gross

Para este autor, el juego posee un papel preponderante, ya que es a través de éste dónde los niños se preparan para la vida adulta y las posteriores funciones que desempeñarán. Permite el desarrollo de capacidades y habilidades para el futuro desenvolvimiento del niño de manera autónoma.

- Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall

Según esta teoría, mediante el juego se reproducen las formas de vida que tenían nuestros antepasados. Un ejemplo de esto es cuando los niños juegan al escondite. Mediante este juego se refleja la acción de esconderse ante personas que pueden hacernos daño.

Gallardo-López y Gallardo Vázquez (2018) presentan algunas críticas ante esta teoría:

- No es cierto considerar que las prácticas culturales se heredan genéticamente.
  - Mediante esta teoría no podemos entender el juego simbólico y el de los adultos.
  - Esta teoría no explica la conducta del juego y el proceso psicológico en el que se apoya.
- Teoría de Sigmund Freud

Según este autor, cada individuo nace con una cierta cantidad de energía, la que dará rienda a su conducta, pensamientos y motivos futuros. Así mismo, su desarrollo pasa por

una serie de etapas centradas en las zonas corporales. Las diferentes zonas del cuerpo son las que proporcionan placer en las diferentes edades. El juego tiene un carácter simbólico, consistiendo en la expresión de la sexualidad y la realización de deseos.

En posteriores trabajos se demuestra que el juego tiene que ver también con experiencias reales, sobre todo, si han sido traumáticas para el niño. Al revivirlas de manera fantástica, es capaz de controlar la angustia que le generaron originalmente.

Sin embargo, estas ideas carecen de fundamento debido a dos motivos:

- En la infancia no se producen continuamente situaciones traumáticas, conflictos, etc.
  - La vida del niño no solamente se rige por los impulsos biológicos primitivos y de naturaleza sexual, sino del mundo exterior.
- 
- Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède

Para este autor, el juego desempeña un relevante papel en el desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo emocional del niño. El niño quiere ser el protagonista de las situaciones del día a día, lo cual no es posible por el gran protagonismo que posee el adulto. El juego le ayuda a conseguir este propósito.

- Teoría de la dinámica infantil de Buytendijk

“El juego es una expresión de la naturaleza inmadura, desordenada, impulsiva, tímida y patética de la infancia; y el juego es juego con algún objeto, con algún elemento y no sólo”. (Gallardo-López y Gallardo Vázquez, 2018, p.9)

- Teoría del juego de Piaget

Para este autor, el juego es uno de los aspectos más importantes en el pensamiento infantil. La participación del alumnado en situaciones lúdicas ayuda al abandono de las formas egocéntricas de pensamiento, permitiendo adentrar en modalidades lógicas más avanzadas.



#### **4.2.1.2. Características**

A pesar de las numerosas concepciones en torno a la naturaleza del juego, todas ellas coinciden en la gran importancia que éste tiene para el desarrollo y crecimiento del ser humano. Entre sus principales características destacamos:

- No está condicionado por refuerzos o acontecimientos externos, sino que es libre y espontáneo.
- Permite expresar intereses, motivaciones, actitudes, etc.
- Predominan los medios sobre los fines.
- Hace que el sujeto se implique íntegramente, es decir, pone en práctica sus deseos, actitudes, creencias, etc.
- Requiere de algunas actitudes y escenarios.
- Está relacionado con la creatividad, solución de problemas, aprendizaje del lenguaje, etc.

Así mismo, en cada juego podemos distinguir tres elementos que lo componen:

1. Objetivo didáctico: determina el juego y su contenido. Se planteará uno u otro dependiendo de los conocimientos y conductas que se quieran trabajar.
2. Acciones lúdicas: es un elemento fundamental del juego. Las acciones deben manifestarse en la actividad, con fines lúdicos. Por ejemplo, al realizar un puzle, ellos deben ser conscientes de los cambios producidos.
3. Reglas del juego: nos ayudan a organizar el juego, es decir, determinarán qué y cómo hacer las cosas.

#### **4.2.1.3. Objetivos**

Debe contar con una serie de objetivos:

- Plantear un problema a resolver que implique un cierto grado de dificultad.
- Afianzar los conceptos, procedimientos y actitudes planteadas en el programa de manera atractiva.
- Trabajar en equipo de manera agradable.
- Reforzar una serie de habilidades.

- Estimular la creatividad intelectual como la emocional.
- Desarrollar destrezas en las que el niño tenga más dificultad.

El juego tiene un relevante papel en cuanto a la estimulación de la actividad mental. Permite, entre otras cosas, la relación entre la actividad física y mental, el uso de conocimientos y habilidades aplicándolos a diferentes contextos y situaciones, fomentar la interacción entre los jugadores, proponer retos y situaciones con ciertas dificultades que hay que superar y ejercer de puente entre la realidad y la ficción.

Así mismo, ayuda en la construcción del conocimiento de la lengua y las relaciones sociales. Las conversaciones mantenidas por los discentes dentro del juego exigen un cierto grado de autocontrol, posicionamiento en el lugar de otros, argumentación para convencer, etc.

#### **4.2.1.4. Beneficios**

Según Rubio y Conesa (2013), el uso del juego en el aula aporta ciertos beneficios:

- Beneficios afectivos: disminuye el filtro afectivo, fomenta el uso creativo y espontáneo de la lengua, la motivación, diversión y promoción de la competencia comunicativa.
- Beneficios cognitivos: ayuda a reforzar, revisar, ampliar y centrarse en la gramática de una manera más comunicativa.
- Beneficios dinámicos: ayuda a la cohesión de la clase, así como al fomento de la participación y la competencia sana.
- Beneficios de adaptabilidad: se puede ajustar dependiendo de la edad, nivel e intereses. Así mismo, se hace uso de las cuatro destrezas.

#### **4.2.1.5. Clasificación**

El Consejo de Europa (2002), dentro del Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas, clasifica los juegos en función del uso lúdico o estético de la lengua. Las actividades de uso lúdico son las siguientes:

- Juegos de lengua de carácter social: orales (veo, veo), escritos (juego del ahorcado), audiovisuales (bingo con imágenes), juegos de tablero y cartas (*Pictionary*), mímica, etc.
- Actividades individuales: pasatiempos (crucigramas), juegos de televisión y radio (pasa palabra).
- Juegos de palabras: anuncios publicitarios, titulares de los periódicos y pintadas.

Las actividades de uso estético son las siguientes:

- Cantar.
- Volver a contar y escribir historias.
- Escuchar, leer, contar y escribir textos imaginativos.
- Representar obras de teatro con ayuda del guion o sin él.
- Presenciar y escenificar textos literarios.

También podemos clasificar el juego según las cualidades que desarrolla:

1. Juegos sensoriales: desarrollan los diferentes sentidos del ser humano.
2. Juegos motrices: buscan la madurez en los movimientos del niño.
3. Juegos de desarrollo anatómico: se estimula el desarrollo muscular y articular del niño.
4. Juegos organizados: refuerzan lo emocional y social.
5. Juegos pre-deportivos: desarrollan destrezas específicas de los diferentes deportes.
6. Juegos deportivos: desarrolla el sentido de la competencia, y el saber ganar o perder.

#### **4.2.1.6. Diseño del juego**

Tal y como afirma Chacón (2008), existen ciertos puntos que se deberían tener en cuenta a la hora de diseñar un juego:

- Una vez tenemos el objetivo establecido, podemos adaptar un juego ya realizado previamente.
- Diseñar la idea que tengamos en un boceto.
- Determinar el material más adecuado.

- Establecer las reglas del juego, de manera clara y precisa.
- Pensar en posibles dificultades que puedan suceder, como espacio, tiempo, número de alumnos, etc.
- Ensayar previamente para ver si se cumplen los objetivos.
- Registrar el desarrollo del juego para mejorar posibles defectos.
- Evaluar los conocimientos adquiridos según los objetivos determinados.

El docente, al crear el juego, debe seguir una serie de pasos. En primer lugar, debe tener unos mínimos conocimientos acerca del tema. Así mismo, no se debe olvidar en ningún momento el objetivo que se pretende cumplir. Posteriormente, creará una serie de reglas que el alumnado deberá respetar.

Una vez haya finalizado la formación del juego, se deberá llevar a la práctica a modo de ensayo. Al finalizar, se puede preguntar al alumnado qué, cómo y por qué se jugó. De este modo, se potenciará la experiencia de aprendizaje.

#### ***4.2.2. Flipped classroom***

Este modelo, desarrollado por Bergman y Sams, invierte la forma en el que los contenidos de una asignatura son impartidos. En sus orígenes, su principal objetivo era conseguir que todos aquellos alumnos que no podían asistir a clase no fueran perjudicados y siguieran el mismo ritmo que el resto de los discentes. Según Bergman y Sams:

Se trata de un enfoque pedagógico en el que la instrucción directa se mueve desde el espacio de aprendizaje colectivo hacia el espacio de aprendizaje individual, y el espacio resultante se transforma en un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo en el que el educador guía a los estudiantes a medida que se aplican los conceptos y puede participar creativamente en la materia (Berenguer-Albaladejo, 2016 p.4).

Según otros autores, como Santiago y Tourón, se trata de “un modelo didáctico en el cual los estudiantes aprenden nuevo contenido a través de video-tutoriales en línea, habitualmente en casa; y lo que antes solían ser los “deberes” (tareas asignadas), se realizan ahora en el aula con el profesor ofreciendo orientación más personalizada e interacción con los estudiantes” (Berenguer-Albaladejo, 2016, p.5).

Este modelo nos ofrece la posibilidad de que el alumnado pueda visualizar los contenidos escogidos por el docente, y así aprender a su ritmo y hacer uso de ello todas las veces

necesarias. De este modo, todas las dudas surgidas en casa podrán ser consultadas en clase.

#### **4.2.2.1. Teorías**

Martínez Olvera, Esquivel-Gámez y Martínez-Castillo (2014) afirman que este modelo se basa en una serie de teorías:

- Teoría del conflicto cognitivo de Piaget

Para este autor, el desarrollo biológico está relacionado con el desarrollo intelectual. Mediante esta teoría se descubren los estadios del desarrollo cognitivo desde la infancia hasta la adolescencia, es decir, cómo se desarrollan las estructuras psicológicas.

- Desarrollo próximo de Vygotsky

Según este autor, la intervención de personas en el aprendizaje del niño es esencial para el proceso de desarrollo infantil. Así mismo, el desarrollo del niño es impulsado por el aprendizaje a través de la escuela, la cual tiene un papel fundamental en el desarrollo psicológico del niño.

La distancia entre el nivel de desarrollo actual, según determinado por la solución independiente de problemas, y el nivel de desarrollo potencial, según determinado por la solución independiente de problemas, y el nivel de desarrollo potencial, según determinado por medio de la solución de problemas bajo la orientación de un adulto o en colaboración con pares más capaces. (Arocho, 2001, p.9)

- Aprendizaje experiencial de Kolb

En esta teoría, según se menciona en “el aprendizaje experiencial y las nuevas demandas formativas”, el individuo está involucrado en una interacción directa con aquello que está estudiando, en lugar de una mera “contemplación” o descripción intelectual. Esta teoría se basa en que los individuos aprenden más y mejor cuando encuentran significado en su interacción con el medio.

Según menciona Ruiz-Robles (2016), el “flipped classroom” tiene una serie de características. Entre las que destacamos:

- La instrucción directa pasa del docente a los objetos virtuales de aprendizaje.

- Aumenta la interacción y el contacto entre docentes y alumnado.
- El alumnado es el responsable de su aprendizaje.
- La instrucción directa y el aprendizaje constructivista se mezclan para ser llevados a cabo.

En este método el alumno trabaja de manera autónoma, pero nunca solo, ya que el docente actúa de guía en su proceso de aprendizaje, seleccionando los contenidos a retener, poniéndolos a su disposición a través de varios medios y estando en comunicación con él. Se necesita una planificación exhaustiva de las clases, así como su seguimiento en todo momento, para asegurarnos de que el proceso de enseñanza-aprendizaje funciona correctamente.

#### **4.2.2.2. Características**

Galindo-Domínguez (2018) apunta una serie de características que el docente debería tener para llevar a cabo este modelo:

- Maneja los contenidos impartidos, ya que la supervisión se ve dificultada al tratarse de una atención más individualizada.
- Trabaja de manera colaborativa, ya que este modelo requiere de numerosas horas de preparación que pueden disminuir con la colaboración y trabajo de otros docentes.
- Maneja diferentes aplicaciones, navegación en internet, etc.
- Crea ambientes de aprendizaje autónomo y colaborativo, resolviendo dudas mediante el fomento de la investigación.
- Asume el cambio de roles, siendo el alumnado el responsable en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Diseña unidades de aprendizaje activo.
- Lleva a cabo una evaluación formativa, permitiendo las modificaciones necesarias durante el curso y dando el apoyo necesario a cada discente para llevar a cabo la materia.

#### **4.2.2.3. Datos obtenidos de estudios**

Tal y como demuestran ciertos estudios realizados, el alumnado siente más motivación con este modelo, ya que no se trata de una clase convencional en la que el docente explica y el alumnado escucha. La web que se crea, así como sus videos, son un medio motivacional.

Ruiz-Robles (2016) llevó a cabo un experimento en el que se impartían las sesiones de inglés mediante la metodología “*flipped classroom*”, y algunas de las conclusiones que pudo extraer son las siguientes:

- El empleo de este método aumenta la motivación hacia el aprendizaje de una segunda lengua extranjera y su logro académico.
- Permite alcanzar los objetivos propuestos, así como el nivel de la lengua previsto.
- Es necesario que tanto el docente como el alumnado dispongan de las habilidades informáticas necesarias.

Rodríguez (2016), por su parte, realizó otros estudios a través de los que concluye que: en los cuales se llega a las siguientes conclusiones:

- Los estudiantes ven relevante el implemento de nuevas metodologías en el aula.
- El alumnado requiere de una gran formación sobre el trabajo autónomo y colaborativo.
- El estudiante es consciente de que el aprendizaje parte de sí mismo.
- Se debe considerar el trabajo colaborativo e individual.
- Es imprescindible buscar recursos, previos a las lecciones.
- Tener en cuenta tanto recursos digitales como impresos.
- No es necesario invertir toda la clase, sino que puede hacerse paulatinamente o mediante la selección de ciertos contenidos.

#### **4.2.2.4. Diseño del *flipped classroom***

García y Bravo-Agapito (2017) proponen una serie de pasos a seguir en el diseño basado en esta metodología:

1. Aprendizaje colaborativo: se agrupará de manera heterogénea al alumnado.
2. Concienciación: es necesario informar al alumnado del cambio metodológico que se va a realizar. Para ello, se les mostrará la relevancia de su papel activo, autónomo, y colaborativo durante todo el proceso.
3. Creación de videos: se seleccionará el material digital. Además, se hará uso de ciertas plataformas como EDpuzzle para su proceso de edición.
4. Transmisión: el video se hará llegar al alumnado por ciertas plataformas como EDpuzzle, YouTube, blogspot, etc.
5. Debate y actividades: se llevará a cabo un debate en pequeños grupos sobre el tema a trabajar.

#### **4.2.2.5. Ventajas e inconvenientes**

Tortosa Ybáñez, y Álvarez Teruel (2016) subrayan que este modelo presenta algunas ventajas e inconvenientes. En cuanto a ventajas:

- El estudiante es responsable de su aprendizaje y adquiere un papel activo, por lo que posee un gran compromiso.
- Al poder acceder al material facilitado por el profesor cuando ellos deseen, les permite aprender a su propio ritmo.
- Atención más personalizada del profesor hacia sus alumnos.
- Fomenta el pensamiento crítico, analítico y creatividad de los discentes.
- El aula se transforma en un espacio donde se comparten ideas, se plantean cuestiones y resuelven dudas.
- Está conectado con las nuevas tecnologías y, por lo tanto, con el alumnado de hoy en día.
- La familia está implicada en el proceso de aprendizaje del alumnado.

En cuanto a desventajas, se señalan las siguientes:

- Este método puede suponer un problema para aquel alumnado que no disponga de ordenador en casa y, por lo tanto, no se pueda beneficiar de los numerosos recursos ofrecidos.
- Exige implicación por parte del alumnado.
- Conlleva más trabajo, tanto para los docentes como para los discentes.



- Se aumenta el tiempo frente a una pantalla, pero no hacia las personas.
- No todo el alumnado es capaz de trabajar de manera autónoma.

### 4.3. COMPRENSIÓN LECTORA

Tal y como postulan Izquierdo Castillo y Jiménez Bonilla (2014), la lectura es entendida como “un proceso interactivo en el cual el lector da sentido y significado a los temas con los que tiene contacto” (p.3).

El proceso de comprensión lectora es entendido como:

Un proceso cognitivo complejo, a través del cual el lector interpreta, organiza y valora la información en textos impresos para comprender su significado (significado semántico). De este modo, el lector puede realizar conexiones entre la información variada que ofrece el contexto y hacer inferencias que le permitan entender algunos de los aspectos del significado global del texto. En otras palabras, el lector experto toma ventaja de las claves contextuales y de su conocimiento general del mundo para conseguir información implícita e interpretar el lenguaje figurado, los símbolos, las ideologías, entre otros, presentes en los textos impresos. (Zapata, 2011, p.6)

Krashen (2013) defiende que las personas adquieren el lenguaje subconscientemente, entendiendo el mensaje oral y escrito. Adquirir el lenguaje es más importante en la comprensión y producción del lenguaje, que el lenguaje aprendido conscientemente.

Chamot, O'Malley y Chamot (citados en Wong y Nunan, 2011) señalan que las estrategias de aprendizaje son los procedimientos específicos mentales y comunicativos que los estudiantes emplean para aprender y usar el lenguaje. Toda tarea o ejercicio debe estar basado en al menos una estrategia. En la mayoría de las ocasiones, el alumnado no es consciente de la estrategias o estrategias que están trabajando mediante esa actividad.

Según Cassany, Luna y Sanz (1994), se establecen una serie de microhabilidades para poder desarrollar la comprensión lectora en el alumnado. Éstas son:

1. Percepción: el principal objetivo de esta microhabilidad es incrementar la eficiencia lectora. Mediante el entrenamiento ocular, el alumnado puede ser capaz de automatizar las habilidades perceptivo-motoras y, así, ganar velocidad. Los

resultados que podemos obtener son: ampliar el campo visual, reducir el número de fijaciones, desarrollar la discriminación y la agilidad visuales y percibir los aspectos más significativos.

2. Memoria: a través de la memoria a corto plazo (MCP), aquellas palabras que vamos leyendo durante el proceso de lectura desaparecen, pudiendo solamente relacionarlas con las siguientes, y de este modo, llegar a su comprensión. Algunos de los ejercicios que ayudan a desarrollar esta microhabilidad son: retener palabras, comparar frases o textos y jugar a encadenar palabras oralmente.
3. Anticipación: que una lectura sea exitosa o no depende de varios factores como, por ejemplo, la motivación que tenemos ante ese texto, los conocimientos previos que poseemos y que vamos a poder poner en marcha, de las expectativas previas a su lectura, etc. Se debe dar mucha importancia al trabajo previo que se realiza ante una lectura, ya que de este modo se pueden solucionar muchos de los problemas que surgen en este proceso. En esta microhabilidad se incluye la predicción de lo que ocurrirá en un texto, y la observación de aquellos aspectos no verbales antes del proceso de lectura. Algunos ejercicios que ayudan a su desarrollo son prever el tema, fijarse en algunos aspectos como los subtítulos, negritas, o en las mayúsculas.
4. Lectura rápida y lectura atenta:  
Lectura rápida (*skimming*): tal y como sostienen Izquierdo Castillo y Jiménez Bonilla (2014), consiste en conseguir las ideas principales de un texto sin leer cada una de las palabras que conforman el texto. Un ejemplo sería cuando estás leyendo un periódico y quieres leer todas las noticias, pero no una sección específica.  
Lectura atenta (*scanning*): esta estrategia es una lectura selectiva, y su propósito es alcanzar logros específicos de lectura. Mediante esta estrategia, los segmentos del texto están integrados y, de este modo, mejora la comprensión lectora. Un ejemplo sería cuando en un periódico nosotros lo hacemos cuando buscamos una información específica. (Izquierdo Castillo y Jiménez Bonilla, 2014).
5. Inferencia: consiste en dotar de significado a una parte específica del texto, a partir del significado del resto. Es imprescindible para el desarrollo de la autonomía en el alumnado.
6. Ideas principales: según cual sea el objetivo principal de la lectura, el alumnado tiene que ser capaz de captar unos datos u otros. Podemos distinguir diferentes

elementos a la hora de leer un texto: intención del autor, tipo de texto, idea temática, ideas principales, tesis, argumentos, datos relevantes, datos complementarios, teoría, etc.

7. Estructura y forma: también debemos tener en cuenta un segundo nivel de comprensión que engloba a los diferentes apartados o capítulos de un texto, la organización lógica de las informaciones, la estructura del tipo de texto, formalidad y lenguaje empleado, el valor gramatical, significativo y expresivo, y el aspecto lingüístico. Algunas actividades para fomentar esta microhabilidad serían ordenar frases o párrafos, lista cronológica con los diferentes personajes, hacer un esquema con la información del texto, etc.
8. Leer entre líneas: va mucho más allá de comprender aquellos contenidos que son básicos, así como la forma del texto. Consiste en la capacidad que tiene una persona para poder descifrar aquello que no está escrito explícitamente, y se queda en manos del autor y sus suposiciones. A través de esta microhabilidad podemos obtener información sobre el estado de ánimo del autor, ironías, identificar a quién está dirigido el texto, etc.
9. Autoevaluación: consiste en el control que tiene el propio lector sobre su proceso de lectura, desde el inicio hasta el final. Hay ciertos puntos que se deben de tener en cuenta en esta microhabilidad:
  - a. Tenemos que ser conscientes de cuáles son los objetivos de nuestra lectura, para así poder escoger la velocidad más adecuada.
  - b. Debemos elegir las microhabilidades más adecuadas para cada situación.
  - c. Se deben detectar aquellas incoherencias de significado, para poder buscar las causas y una estrategia que nos permita resolverlas.

Estas estrategias ayudan a la hora de tomar decisiones, así como generan un conocimiento sobre la lectura efectiva, motivación y responsabilidad a la hora de realizar sus propias tareas. Tal y como postulan Wong y Nunan (2011), estas estrategias también hacen que los estudiantes sean más responsables de su propio proceso de aprendizaje, así como de su desarrollo personal.

## 5. DISEÑO Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

De acuerdo con el marco teórico expuesto previamente, podemos realizar la planificación de actividades mediante el enfoque lúdico y el *flipped classroom*, desarrollando así mismo una serie de microhabilidades de comprensión lectora. Este trabajo estaba pensado para su desarrollo en una clase de 4º curso de Educación Primaria, en un colegio público de una pequeña capital de provincia. Debido a la actual situación de crisis sanitaria que estamos viviendo con el Covid-19, y el consecuente cierre de colegios, no se va a poder llevar a cabo. Por este motivo, la propuesta de intervención adquirirá un carácter de planificación hipotética y, por lo tanto, no se dispondrá de unos resultados concretos sobre su desarrollo y efecto en el alumnado. Previamente a esta situación, el desarrollo de la investigación se iba a llevar a cabo de la siguiente manera:

La planificación estaba orientada hacia el alumnado de 4º curso, de un colegio público B.I.T.S en una pequeña ciudad. Cuenta con un total de 5 sesiones de 1 hora cada una, las cuales serán llevadas a cabo en la asignatura de Lengua Extranjera: Inglés. Los contenidos escogidos para realizar dicha planificación son aquellos que estaban pensados previamente por su profesora de Inglés, siguiendo de esta manera la línea de su programación.

Dicha propuesta iba a ser llevada a cabo durante mi Practicum II. Esta intervención iba a constar de una serie de fases:

1. En primer lugar, la planificación de una propuesta didáctica basándonos en la fundamentación teórica.
2. En segundo lugar, puesta en práctica en el alumnado mencionado previamente.
3. En tercer lugar, observación de los resultados obtenidos en las diferentes actividades, así como la motivación generada y la participación. Así mismo, la realización de una encuesta al alumnado con una serie de preguntas para comprobar el nivel de motivación que les ha generado.

Esta encuesta será la siguiente:

1. ¿Te han gustado las actividades propuestas? Sí No

2. ¿Te has sentido más activo que tu profesor? Sí No
3. Del 1 al 10, ¿cuánto te han gustado estas actividades?

Tras obtener las respuestas, se realizaría un análisis para analizar los resultados obtenidos. La metodología llevada a cabo es, como bien se menciona en el marco teórico, el enfoque lúdico y el *flipped classroom*. Lo que se pretende a través de estas metodologías, es que el alumnado sea en todo momento el protagonista del proceso de enseñanza – aprendizaje, así como un ser activo en todo momento. Un aspecto muy importante a destacar es la organización del alumnado en las diferentes actividades. Esta organización se divide en: grupos de 4 personas, tríos, parejas, o de manera individual. El trabajo en grupos se organiza por una serie de roles, los cuales están ya interiorizados previamente a la puesta en práctica de dicha propuesta. Estos roles son los siguientes:

- Portavoz. Cuyas funciones son: hablar en nombre del equipo, hablar con otros grupos o profesor cuando sea necesario, preguntar las dudas existentes y comunicar el resultado de la actividad propuesta.
- Secretario. Entre sus funciones destacan: tomar notas de todo aquello que se habla o escribir sobre la actividad, mantener ordenados los distintos documentos, fotocopias, etc. del grupo, recordar todo aquello que se tiene que hacer para días posteriores, y comprobar que todo el alumnado es responsable y lleva a clase el material necesario para el desarrollo de las diferentes actividades.
- Líder. De entre sus cometidos destacan: informarse bien y en todo momento de lo que hay que hacer en cada una de las actividades, dirigir las actividades del grupo, animar a cada uno de los miembros en las situaciones más difíciles, y ayudar en la resolución de conflictos.
- Supervisor. Algunas de sus funciones son: controlar el tiempo, así como el ruido permitido en cada momento para el desarrollo de la actividad, y comprobar que todos los miembros del grupo tienen las tareas realizadas.

Así mismo, cada actividad será evaluada mediante una rúbrica, centrándose en diferentes partes según sea el desarrollo de la misma.

## 5.1. INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

### 5.1.1. Sesión 1

#### *What's this?*

#### Objetivos:

- Adivinar el género cinematográfico.
- Asociar la palabra con la imagen.

#### Contenidos:

- Léxico relativo al ocio (géneros cinematográficos).
- Formulación de hipótesis sobre contenido y contexto.

#### Microhabilidad: predicción y memoria.

Desarrollo: esta actividad se va a realizar en grupos de cuatro personas, siguiendo los roles que tienen asignados cada alumno/a dentro del mismo. En primer lugar, al alumnado se le va a mostrar una serie de *flashcards* sobre los diferentes géneros cinematográficos que van a ver a lo largo de la unidad. A través de la información que pueden obtener mediante la imagen (título, fotos, letra, presentación, etc.), tienen que predecir el género cinematográfico del que se trata. Primero tendrán que comentarlo en el grupo, y una vez lleguen a un acuerdo sobre el género del que se trata, será el portavoz el encargado de comunicarlo. Al grupo que más haya acertado se le dará una consigna de grupo. (Predecir)

Cada juego tiene que tener una serie de reglas, las cuales hay que dejar claras al alumnado antes de comenzar la actividad:

- El encargado de comunicar el género cinematográfico del que trata es el portavoz del equipo.
- Es necesario que todo el grupo lo comente y se llegue a un consenso. Si esto no sucediese y el grupo hubiese acertado, se les negaría el punto.

En segundo lugar, por grupos, se repartirán las *flashcards* que han visto anteriormente, con su correspondiente palabra escrita. Tendrán que ponerlas boca abajo, de manera que no se vea ni la imagen ni la palabra escrita. Posteriormente, empezará una persona

levantando dos *flashcards*. Si ambas están relacionadas, es decir, la palabra se corresponde con la imagen, éstas se sacarán del grupo de *flashcards*. Si el alumno falla, pasará su turno al que está a su derecha. Si acierta seguirá levantándolas.

Las reglas en esta segunda parte de la actividad serían:

- Si algún alumno falla al levantar las tarjetas, su turno pasará al compañero que esté a su derecha.

Metodología: trabajo por grupos de cuatro. Enfoque lúdico.

Recursos:

- Materiales: *flashcards*.
- Humanos: grupos de cuatro personas.
- Espaciales: aula.

Temporalización: 30 minutos.

Evaluación: se valorará la participación que ha tenido el alumnado, así como el trabajo en grupo mediante los roles asignados a cada uno de los alumnos. Para ello, se realizará a través de una rúbrica (ver en anexo).

***Sailing through the text***

Objetivos:

- Ampliar el campo visual del alumnado.
- Escribir un resumen de una película.

Contenidos:

- Léxico relativo al ocio (géneros cinematográficos)
- Movilización y coordinación de las propias competencias generales y comunicativas con el fin de realizar eficazmente la tarea.
- Uso de los signos ortográficos básicos.
- Expresión del mensaje con claridad.

Microhabilidad: *scanning* y percepción.

### Desarrollo:

En primer lugar, el/la docente retará al alumnado a hacer una ficha de una película que les guste. Para ello les dará un guión de algunos aspectos básicos que tiene que contemplar dicha ficha como: título de la película, autor, año en el que se produjo, género cinematográfico, y un breve resumen. (*Scanning*)

Una vez tengan realizada dicha ficha, en grupos, pasarán la suya a su compañero de la derecha, de manera que ninguno tendrá la que ha creado. El objetivo de este segundo paso es pasar una tarjeta de cartulina con un rectángulo en el centro por encima del texto, siendo el alumnado al que le haya tocado la nueva ficha el que lea las palabras que aparecen en el agujero. Éste dispondrá de 15 segundos para captar el máximo número de palabras posibles. A partir de ese momento, cada uno tendrá una función en el grupo:

- 1º pasar la cartulina sobre el texto.
- 2º captar las palabras que quedan en el hueco de la cartulina.
- 3º estar pendiente del tiempo.
- 4º contar el número de palabras que capta dicha persona.

(Percepción)

Cada juego tiene que tener una serie de reglas, las cuales deben quedar claras para el alumnado antes de comenzar la actividad:

- La ficha escogida tiene que seguir los apartados citados.
- A la hora de pasar la tarjeta de cartulina por encima del texto, no se puede retirar de la palabra hasta que la otra persona no lo haya captado, es decir, la persona que lo capta marca los tiempos.
- Cada persona dentro del grupo tiene que tener muy claras sus funciones, para que la actividad se pueda llevar a cabo de manera exitosa.

Metodología: trabajo individual y por grupos de cuatro. Enfoque lúdico.

Recursos:

- Materiales: hoja de papel, bolígrafo, cartulina, reloj.
- Humanos: primera parte de manera individual, y segunda parte en grupos de cuatro personas.



- Espaciales: aula.

Temporalización: 30 minutos.

Evaluación: se valorará la redacción realizada en la ficha individual, así como la posterior participación y trabajo en grupo, respetando los roles asignados a cada uno de los alumnos. Para ello se utilizará una rúbrica (ver en anexos).

### **5.1.2. Sesión 2**

#### ***Choose five!***

Objetivos:

- Seleccionar la información más relevante.

Contenidos:

- Movilización y uso de información previa sobre el tipo de tarea y tema.
- Expresión del tiempo: presente (verbo *want*).

Microhabilidad: *skimming*

Desarrollo: los días previos al desarrollo de esta lección, se les subirá al blog un video tutorial sobre el verbo *want*, qué significa y cómo se puede emplear. El mismo día de la lección, se resolverán las dudas que pueda haber. Posteriormente, en grupos, se dará al alumnado una serie de preguntas (más o menos entre 10 y 15). En dos minutos, el alumnado tendrá que escoger las 5 preguntas que más representen al video tutorial.

Cada juego tiene que tener una serie de reglas, las cuales hay que dejar claras al alumnado antes de comenzar la actividad:

- Al ser una actividad de trabajo en grupo, todos tienen que participar y respetar los roles asignados.
- Tienen que respetar las respuestas del resto de sus compañeros, aunque estas no sean iguales a las suyas.

Metodología: *flipped classroom*.

Recursos: 15´

- Materiales: pizarra digital.
- Humanos: trabajo en grupos de cuatro personas.
- Espaciales: aula.

Temporalización: 15 minutos.

Evaluación: lo principal que se evaluará en esta actividad, es el trabajo realizado en grupo. Para ello, se utilizará una rúbrica (ver en anexos).

### ***Guess who?***

#### Objetivos:

- Ser capaz de hacer una breve descripción física.
- Utilizar el verbo *want*.

#### Contenidos:

- Expresión del tiempo: presente (verbo *want*).
- Léxico relativo a descripciones.
- Distinción de tipos de comprensión.
- Apoyo en los conocimientos previos.

#### Microhabilidad: *skimming*

Desarrollo: cada miembro de la pareja va a tener la misma imagen, en la que aparecen varias personas con distinto aspecto físico, así como aquello que quieren o no quieren hacer. Una persona será la encargada de hacer la descripción de la imagen que elija, mientras que la otra tratará de fijarse en aquellas descripciones para adivinar de qué persona se trata. Las descripciones consistirán en el aspecto físico de la persona, así como de aquello que quiere o no hacer dicha persona. Una vez haya sido adivinado, se cambiarán los roles, y se seguirá el mismo procedimiento.

Cada juego tiene que tener una serie de reglas, las cuales deben quedar claras para el alumnado antes de comenzar la actividad:

- Las descripciones tendrán que realizarse de manera clara.
- Será necesario utilizar la gramática relativa a esta propuesta didáctica: verbo *want*.

Metodología: enfoque lúdico.

Recursos:

- Materiales: imágenes.
- Humanos: parejas.
- Espaciales: aula.

Temporalización: 20 minutos.

Evaluación: se evaluará la comprensión lectora a través de las imágenes, así como la fluidez a la hora de expresar las descripciones. Para ello se utilizará una rúbrica (ver en anexos)

*As quickly as you can!*

Objetivos:

- Ser capaz de percibir las ideas más relevantes en la lectura de un texto e imagen.
- Leer de manera rápida y detallada para conseguir recordar lo leído a corto plazo.

Contenidos:

- Léxico relativo al ocio (géneros cinematográficos).
- Distinción de tipos de comprensión.
- Expresión del mensaje con claridad, coherencia y estructurándolo adecuadamente.

Microhabilidad: memoria a corto plazo e ideas principales.

Desarrollo: esta actividad se realizará por grupos de cuatro personas. Todo el alumnado de la clase contará con una serie de fichas sobre películas, en las que se incluirá la portada de dicha película, así como un resumen de lo que trata. Cada grupo elegirá dos fichas (no se puede repetir), las cuales tendrá que leer y recoger aquellas ideas que le parezcan más representativas para describir dicha ficha. Una vez hayan recogido los datos sobre dos de las fichas, contarán con 3 minutos para leer el resto, y almacenar en su memoria las ideas más relevantes.

El primer grupo leerá a los demás aquellos datos más relevantes que ha recogido sobre sus dos películas. Entre las personas de los demás grupos, tendrá que haber comunicación

y consenso para decidir de qué película creen que están hablando. Se repetirá lo mismo con todos los grupos. El grupo que mejor lo haya hecho recibirá una consigna de buen trabajo en equipo.

Cada juego tiene que tener una serie de reglas, las cuales hay que dejar claras para el alumnado antes de comenzar la actividad:

- Una vez que la profesora haya anunciado el límite de tiempo para poder leer y recopilar las ideas principales de una ficha, el alumnado tendrá que dejarlo inmediatamente para proceder a leer otra ficha.
- El portavoz del grupo será el encargado de comunicar de qué ficha cree el grupo que están hablando.
- Entre todos los miembros del grupo deberá haber comunicación y consenso, para elegir la ficha de la que están hablando.

Metodología: enfoque lúdico

Recursos:

- Materiales: fichas cinematográficas.
- Humanos: grupos de 4 personas.
- Espaciales: aula.

Temporalización: 25 minutos.

Evaluación: se valorará tanto el trabajo en equipo como aquellas destrezas al leer, escribir, escuchar y expresar de manera oral. Por lo tanto, se utilizará una rúbrica (ver en anexos).

### **5.1.3. Sesión 3**

*Learn more*

Objetivos:

- Conocer y aplicar el uso de adjetivos demostrativos.

Contenidos:

- Expresión de la entidad (adjetivos demostrativos).

- Expresión del tiempo: presente (verbo want).
- Aspectos socioculturales y sociolingüísticos relativos al lenguaje no verbal.
- Movilización y uso de información previa sobre tipo de tarea y tema.

Estrategia: inferencia.

Desarrollo: el día previo a la clase, se subirá al blog un video tutorial. El alumnado tendrá que verlo antes de asistir a la clase, pues mediante este video tutorial se explicarán varios conceptos que serán claves para el posterior desarrollo de la clase. En este video se explicarán los adjetivos demostrativos, qué son y cómo usarlos.

El mismo día de la clase, sin explicación previa o cuestionamiento de aquellas dudas surgidas, se realizará la siguiente actividad: el/la docente tendrá objetos junto a él/ella y en la otra punta de la clase. Pedirá la participación del alumnado, y aquella persona tendrá que coger una *flashcard* donde ponga “*I want this/that/these/those...* (Algún nombre de un objeto)”. El alumnado, con ayuda del contexto de la frase, tendrá que ser capaz de averiguar a qué objeto se refiere. En el caso de que no sea capaz de averiguar el significado de la *flashcard*, el/la docente podrá ayudarle mediante el lenguaje no verbal.

Cada juego tiene que tener una serie de reglas, que deberán quedar claras para el alumnado antes de comenzar la actividad:

- En esta actividad es muy importante que vean el video tutorial antes de la sesión, ya que de este modo podrán entender el sentido de la actividad y sacar el significado de los adjetivos demostrativos.

Metodología: *flipped classroom* y enfoque lúdico

Recursos:

- Materiales: ordenador, objetos empleados para el desarrollo de la actividad.
- Humanos: individual.
- Espaciales: aula de la clase.

Temporalización: 25 minutos.

Evaluación: en esta actividad se valorará la comprensión al leer las *flashcards*, así como la fluidez a la hora de expresar el lenguaje oral. Para ello se utilizará una rúbrica (ver en anexos).

***I want to watch...***

Objetivos:

- Ser capaz de producir oraciones basándose en una situación real.

Contenidos:

- Léxico relativo al ocio (género cinematográfico).
- Expresión del tiempo: presente (verbo *want*).
- Expresión de la entidad (demostrativos).
- Identificación del tipo textual, adaptando la comprensión al mismo.

Microhabilidad: inferir.

Desarrollo: en esta actividad se simulará una situación en la que se quieren comprar ciertas entradas para ver una película en un cine. En la pizarra se pondrá una serie de imágenes con el respectivo nombre de la película. Este nombre se presentará de manera ininteligible (movido, oscurecido, borroso), de tal forma que el alumnado tenga que usar la microhabilidad de inferir para poder saber lo que está escrito. Unas imágenes estarán más cerca y otras más lejos, de la persona que habla. De esta manera, se pedirán dos voluntarios. Uno de ellos se sentará en la mesa del profesor, simulando ser el taquillero del cine, mientras que el otro simulará ser un cliente que quiere comprar una entrada para poder ver una determinada película. El alumno que quiere comprar la entrada tiene que usar el verbo *want*, los distintos géneros cinematográficos vistos, así como los adjetivos demostrativos para diferenciar cuál es la película que desea ver. El ejemplo sería: "*I want this comedy film*".

Cada juego tiene que tener una serie de reglas, que hay que dejar claras al alumnado antes de comenzar la actividad:

- Si alguien no se acuerda del género cinematográfico, primero tiene que hacer memoria para intentar recordarlo. En el caso de no recordarlo, podrá preguntar y el resto del alumnado ayudarlo.

Metodología: enfoque lúdico.

Recursos:

- Materiales: imágenes y carteles con el nombre de la película.
- Humanos: parejas.
- Espaciales: aula de la clase.

Temporalización: 15 minutos.

Evaluación: para evaluar esta actividad, se utilizará una rúbrica, en la que se valora tanto la comprensión lectora como la expresión oral (ver en anexos).

### ***Riddle riddle***

Objetivos:

- Ser capaz de adivinar la respuesta mediante el contexto del texto.

Contenidos:

- Léxico relativo al ocio (géneros cinematográficos).
- Expresión del tiempo: presente (verbo want).
- Expresión de la entidad: demostrativos.
- Formulación de hipótesis sobre el contenido y contexto.

Microhabilidad: leer entre líneas.

Desarrollo: esta actividad se realizará por tríos. El alumnado contará con una serie de tarjetas, en las cuales vienen múltiples adivinanzas. Además, en la parte posterior de la tarjeta aparecen unas líneas, que indican el número de letras por las que está formada la palabra. Para llegar hasta esa palabra, el alumnado realizará una especie de “ahorcado”, el cual está identificado por El Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas como un “juego de la lengua de carácter social”. Una persona será la encargada de coger una tarjeta para poder ver la palabra correcta, mientras que los otros dos miembros serán los encargados de adivinar dicha adivinanza. Cada uno de la pareja irá diciendo una letra, respetando siempre su turno. Si acierta la letra, la pondrá en la parte de arriba de la tarjeta, siguiendo su turno. De lo contrario, se irá realizando una especie de “monigote”, en la que por cada fallo, se pondrá una parte de su cuerpo. Así mismo, su turno pasará a la otra

persona. En la siguiente partida, será otro miembro del trío el encargado de escoger la tarjeta.

Cada juego tiene que tener una serie de reglas, que deben quedar claras al alumnado antes de comenzar la actividad:

- Respetar los diferentes turnos que van tocando a cada uno de los alumnos.
- Si no acierta la letra dicha, su turno pasará a la otra persona.

Metodología: enfoque lúdico.

Recursos:

- Materiales: tarjetas, lápiz y papel.
- Humanos: agrupación en tríos.
- Espaciales: aula.

Temporalización: 25 minutos.

Evaluación: en esta actividad se valorará tanto el trabajo en grupo como el individual. Para ello, se utilizará una rúbrica (ver anexos).

#### **4.1.4. Sesión 4**

##### ***Scape Room***

Objetivos:

- Ordenar un texto a partir de diferentes fragmentos.
- Ser capaz de descifrar pistas para llegar a un objetivo concreto.

Contenidos:

- Léxico relativo al ocio (géneros cinematográficos).
- Expresión del tiempo: presente (verbo *want*).
- Expresión de la entidad: adjetivos demostrativos.
- Formulación de hipótesis sobre contenido y contexto.

Microhabilidad: estructura y forma.



Desarrollo: esta actividad va a ser realizada por grupos de 4 personas. El día previo a la actividad se dejará en el blog un video tutorial, en el que se explique el funcionamiento de la misma, así como de las reglas. Cada grupo va a ser identificado con un color, de manera que todas las pistas que tengan que encontrar sean las relacionadas con su propio color. El *scape room* comenzará dando una pista a cada uno de los grupos. Cada uno deberá interpretar esa pista para poder ir al siguiente punto, donde encontrarán otra. Una vez hayan encontrado todas las pistas, tendrán en sus manos un texto con diversos fragmentos que deberán ordenar de manera lógica.

Cada juego contará con una serie de reglas, que dejar claras al alumnado antes de comenzar la actividad:

- Se recogerán las pistas según se vayan encontrando.
- Está penalizado ver la pista de otro compañero y decírselo, así como el mal uso de esta (romperla, pintarla, etc). Si esto ocurriese, ese grupo quedaría eliminado, no siendo posible la realización de la actividad.

Metodología: *flipped classroom* y enfoque lúdico.

Recursos:

- Materiales: pistas y fragmentos del texto.
- Humanos: grupos de cuatro personas.
- Espaciales: todo el colegio.

Temporalización: 60 minutos.

Evaluación: en esta actividad, se valorará, principalmente, el trabajo en equipo. Para ello se utilizará una rúbrica (ver en anexos).

### **5.1.5. Sesión 5**

#### ***Check what I know***

Objetivos:

- Ser consciente de aquellos conocimientos que ha adquirido a lo largo de la propuesta didáctica.

### Contenidos:

- Léxico relativo al ocio (género cinematográfico).
- Expresión del tiempo: presente (verbo want).
- Expresión de la entidad: adjetivos demostrativos.
- Movilización y uso de información previa sobre tipo de tarea y tema.

### Microhabilidad: autoevaluación

Desarrollo: cada grupo contará con un tablero para poder llevar a cabo la actividad. El alumnado tirará un dado, y con el número que haya salido en dicho dado, moverá la ficha tantas veces como sea necesario. Cassany, Luna y Sanz (1994) mencionan que esta serie de ejercicios suelen basarse en errores del texto. Algunos de los ejercicios más frecuentes son:

- Detectar una palabra extraña en una serie, por ejemplo: *comedy, notebook, musical, wildlife*. Aquí la palabra extraña sería *notebook*, ya que todas las demás se refieren a géneros cinematográficos vistas a lo largo de la propuesta.
- Detectar incoherencias, como por ejemplo: *the film arrived late, because it was watching Jack*. La oración no tiene sentido, y lo correcto sería “*Jack arrived late, because he was watching a film*”.
- Eliminar las palabras que sobran, como por ejemplo: *I want to watch because a comedy film*. En esa oración, la palabra *because* es la que sobra, ya que quita el sentido de la oración.

Por lo tanto, al tirar el dado, la ficha caerá en alguno de estos ejercicios, de modo que, si aciertan el ejercicio, se quedarán en dicha posición, y si lo fallan, volverán a su posición previa. Contarán con diferentes ejercicios de manera que no se repitan y halla variedad entre ellos.

Cada juego tiene que tener una serie de reglas, las cuales hay que dejar claras al alumnado antes de comenzar la actividad:

- Se tienen que respetar los turnos, es decir, si fallan su turno pasará a otro compañero.
- Si no aciertan la pregunta, su ficha retrocederá. De lo contrario, esta avanzará.

Metodología: enfoque lúdico.

Recursos:

- Materiales: tablero, dado, fichas y tarjetas con los diferentes ejercicios.
- Humanos: grupos de cuatro personas.
- Espaciales: aula.

Temporalización: 45 minutos.

Evaluación: para evaluar esta actividad, se utilizará una rúbrica en la que se valora la destreza oral y escrita.

## **5.2. RESULTADOS**

Debido a la situación actual de alerta sanitaria ante la pandemia del Covid-19 y el consecuente cierre de los centros educativos, no se han podido recabar unos resultados reales correspondientes al aula objeto de nuestro estudio. Por este motivo, la propuesta presentada en este Trabajo de Fin de Grado adquiere un carácter hipotético.

## **6. ALCANCE DEL TRABAJO: OPORTUNIDADES O LIMITACIONES**

### **6.1. ALCANCE DE LOS OBJETIVOS Y COMPETENCIAS**

#### **6.1.1. Objetivos**

A través de este TFG, se pretendía llevar a cabo una propuesta didáctica para el 4º curso de Educación Primaria, en un centro público de una pequeña ciudad. Debido a la crisis sanitaria del Covid-19 en la que nos hemos visto inmersos, y el consecuente cierre de colegios, esta propuesta no ha podido ser llevada a cabo y, por lo tanto, ha quedado como hipotética. Esto ha conllevado una limitación tanto en los resultados obtenidos del trabajo, como en las conclusiones extraídas de esta investigación.

En cuanto a los objetivos establecidos para la realización de este Trabajo de Fin de Grado, considero que hay algunos que he podido alcanzar, mientras que otros no han sido posibles por la situación comentada anteriormente. El primer objetivo “Investigar sobre metodologías activas en las que el discente es el protagonista de su propio aprendizaje”, considero que ha sido alcanzado satisfactoriamente, ya que en el apartado de “Fundamentación teórica” se encuentra información sobre cómo llevar a cabo ambas metodologías, el papel tanto del profesorado como del alumnado, cómo crear actividades adecuadas, ventajas y desventajas de su empleo, etc. Así mismo, con lo citado anteriormente se cumplen dos de los objetivos propuestos, uno de ellos es el segundo “Averiguar los beneficios, ventajas y desventajas que generan”, y el tercero “Conocer el papel del profesorado en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de estos métodos”.

La propuesta didáctica planteada se ha enfocado hacia el desarrollo de microhabilidades de comprensión lectora. A través de las metodologías “Enfoque lúdico” y “*Flipped Classroom*”, se han propuesto una serie de actividades que hacen hincapié en una o varias microhabilidades, ayudando al desarrollo de las mismas. Es por ello que considero el quinto objetivo, “Favorecer el desarrollo de microhabilidades de comprensión lectora a través de estas metodologías”, alcanzado.

Así mismo, la propuesta diseñada ha tenido como referencia los intereses del alumnado. Las semanas previas a la planificación de la misma, gracias a mi estancia en el centro, pude observar los gustos y preferencias que tenía el alumnado para que la propuesta fuese atractiva y les generase más motivación. Es por esto que decidí que la temática fuese sobre géneros cinematográficos, y así incluir ciertas estructuras gramaticales que fuesen útiles y adecuadas para este tema en concreto. Esto hace que mi sexto objetivo, “Planificar una intervención según los intereses del alumnado”, se vea alcanzado.

El único objetivo que se ha visto limitado a la hora de su desarrollo es el cuarto, “Comprobar la motivación que genera este tipo de metodologías”. No se ha podido llevar a cabo, ya que este objetivo es fruto de la puesta en práctica de la planificación realizada para dicho curso de 4º de Educación Primaria. Por lo tanto, al formularse en carácter hipotético, es imposible observar el nivel de motivación que genera.

### **6.1.2. Competencias**

En cuanto a aquellas competencias del título de Educación Primaria vinculadas al Trabajo de Fin de Grado, podemos comprobar que, tanto las de carácter general como las de específico, han sido llevadas a cabo. He sido capaz de planificar, con sus correspondientes objetivos y contenidos relacionados con el currículo, alcanzando, por lo tanto, las competencias generales.

Así mismo, he realizado una investigación sobre metodologías innovadoras y activas, siendo llevadas a cabo en diversas ocasiones por las tecnologías de la información y la comunicación. De este modo, las competencias específicas han sido alcanzadas también.

## **6.2. LIMITACIONES DEL TRABAJO**

La mayor limitación que he encontrado en la realización de este trabajo es no poder llevarlo a práctica. A través de este trabajo se pretendía investigar sobre el desarrollo de las microhabilidades de comprensión lectora a través de dos metodologías activas, como son el enfoque lúdico y el *flipped classroom*. Sin poder llevarlo a cabo, los resultados del trabajo se quedan muy escasos, sin poder valorar la eficacia de ambas metodologías, así como el nivel de desarrollo de comprensión lectora que generan.

Otra de las limitaciones encontradas es no poder valorar la calidad de los ejercicios planteados. Hay ejercicios que, en ocasiones, no funcionan, bien sea por características específicas del grupo, por el planteamiento de la actividad, etc. En este caso, al no poder llevarse a cabo, no podemos valorar la eficacia que tienen dichos ejercicios, así como el incremento de la comprensión lectora a partir de las microhabilidades trabajadas.

## 7. CONCLUSIONES FINALES

Como bien he mencionado en el anterior apartado, en este trabajo he podido alcanzar ciertos logros, así como he tenido algunas limitaciones. La situación actual de crisis sanitaria derivada de la pandemia del Covid-19 y el consiguiente cierre de los centros educativos, me ha imposibilitado la puesta en práctica de la propuesta didáctica planificada. Por consiguiente, no se han podido analizar una serie de resultados acerca de la motivación suscitada por estas metodologías, así como el desarrollo de la comprensión lectora a través de las microhabilidades trabajadas.

Pese a esta gran limitación surgida, mediante este trabajo he podido profundizar y reflexionar acerca de los distintos tipos de metodologías activas y su vinculación con el desarrollo de la comprensión lectora. Ambos temas han sido objeto de estudio en dos asignaturas incluidas en el plan de estudios del Grado de Educación Primaria, que me generaron mucha curiosidad en su día.

Gracias a la investigación realizada acerca de los distintos tipos de metodologías, he podido elaborar una radiografía de las dos señaladas en concreto, conociendo sus puntos fuertes y débiles. Desde mi punto de vista, considero que ambas desempeñan un papel muy importante en el alumnado, ya que el enfoque lúdico genera mucha motivación y, al mismo tiempo, permite desarrollar el trabajo en equipo, tríos, parejas o de manera individual. El *flipped classroom*, sin embargo, permite desarrollar en el alumnado un cierto grado de responsabilidad, ya que -a través de esta metodología- el trabajo desarrollado en casa adquiere un papel preponderante. Así mismo, nos permite un gran dominio de la competencia digital, cada vez más presente en el día a día.

De este modo, he podido ver con qué metodología me puedo llegar a identificar más en mi futuro desempeño como maestra de Primera Lengua Extranjera: Inglés. Hoy en día resulta esencial que el alumnado adquiera el papel protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues de este modo, lograremos influir positivamente en su nivel de motivación, así como en los conceptos aprendidos.

Igualmente, el presente análisis me ha brindado la oportunidad de conocer en detalle las diferentes microhabilidades de comprensión lectora, así como algunas de las actividades que podemos trabajar en el aula para conseguir el desarrollo de la misma.

Además, gracias a este Trabajo de Fin de Grado, he podido adquirir ciertas competencias relacionadas con el Grado de Educación Primaria, así como conocimientos sobre fuentes de búsqueda de información, métodos de citación de la bibliografía utilizada, etc.

En definitiva, a pesar de los desafíos encontrados en el camino, este trabajo me ha servido para aprender en todo momento y crecer, así, tanto en el ámbito personal como en mi futura faceta profesional como docente.

*“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.”*

Benjamin Franklin



## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### 8.1. REFERENCIAS LEGISLATIVAS

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), que modifica a la anterior Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo (LOE).

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

### 8.2. WEBGRAFÍA

Ahmadi, M. R., Ismail, H. N., & Abdullah, M. K. K. (2013). The Importance of Metacognitive Reading Strategy Awareness in Reading Comprehension. *English Language Teaching*, 6(10), 235-244. Recuperado de <https://scholar.google.es>.

Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de Educación Primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76. Recuperado de <https://scholar.google.es>.

Arocho, W. R. (2001). La valoración de las funciones cognoscitivas en la zona de desarrollo próximo. *Educere*, 5(15), 261-269. Recuperado de <https://www.mendeley.com/newsfeed>.

Berenguer-Albaladejo, C. (2016). Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom. Recuperado de <https://www.mendeley.com/newsfeed>.

Cálciz, A. B. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 7. Recuperado de <https://scholar.google.es>.

Cassany, Daniel, Marta Luna, and Gloria Sanz (1994). *Enseñar lengua*. Barcelona: Graó, Recuperado de <https://scholar.google.es>.

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva aula abierta*, 16(5), 1-8. Recuperado de <https://scholar.google.es>.

CONSEJO DE EUROPA 2002 (2001): Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. (traducido por el Instituto Cervantes 2002) Madrid, Anaya. Recuperado de <https://scholar.google.es>.

Galindo-Domínguez, H. (2018). Un meta-análisis de la metodología Flipped Classroom en el aula de Educación Primaria. *EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 73-85. Recuperado de <https://www.mendeley.com/newsfeed>.

Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2018. Recuperado de <https://www.mendeley.com/newsfeed>.

García, G. L., & Bravo-Agapito, J. (2017). Flipped classroom como puente hacia nuevos retos en la educación primaria. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, (8). Recuperado de <https://scholar.google.es>.

Gattegno, C. (1983). *The silent way. Methods that work.* Rowley, Massachusetts: Newbury House. Recuperado de <https://scholar.google.es>.

González, M. D. C. B., & Dueñas, M. S. M. (2018). Metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje. *REVISTA PANAMERICANA DE PEDAGOGÍA. SABERES Y QUEHACERES DEL PEDAGOGO*, (25). Recuperado de <https://scholar.google.es>.

Hollerbach, W., Villalobos, L., Atencio, E., & Gapper, S. (1986). Teoría y práctica de la respuesta física total: Un método prometedor para enseñar lenguas extranjeras. *Letras*, (11-12), 7-29. Recuperado de <https://www.mendeley.com/newsfeed>.

Izquierdo Castillo, A., & Jiménez Bonilla, S. (2014). Building up autonomy through reading strategies. *Profile Issues in Teachers Professional Development*, 16(2), 67-85. Recuperado de <https://scholar.google.es>.

Krashen, S. (2013). Should we teach strategies. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 10(1), 35-39. Recuperado de <https://scholar.google.es>.

Marangon, G. (2012). Consideraciones en torno a los métodos de enseñanza de lenguas extranjeras ya las teorías de aprendizaje. *Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica*, 121-134. Recuperado de <https://scholar.google.es>.

Mart, C. T. (2013). The audio-lingual method: An easy way of achieving speech. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 3(12), 63. Recuperado de <https://www.mendeley.com/newsfeed>.

Martínez Olvera, W., Esquivel-Gámez, I., & Martínez-Castillo, J. (2014). Aula invertida o modelo invertido de aprendizaje: Origen, sustento e implicaciones. *Los Modelos Tecnológicos Educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI*, 143-160. Recuperado de <https://scholar.google.es>.

Montero, M. M., & Alvarado, M. D. L. Á. M. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista educación*, 25(2), 113-124. Recuperado de <https://scholar.google.es>.

Piaget, J., & Vigotsky, L. (2008). Teorías del aprendizaje. *El niño: Desarrollo y Proceso de*. Recuperado de <https://scholar.google.es>.

Rodríguez, W. P. (2016). Estudio de evidencias de aprendizaje significativo en un aula bajo el modelo flipped classroom. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (55), a325-a325. Recuperado de <https://scholar.google.es>.

Rubio, A. D. J., & Conesa, M. I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185. Recuperado de <https://www.mendeley.com/newsfeed>.

Ruiz-Robles, J. L. (2016). El efecto del flipped classroom en la motivación por el aprendizaje del inglés como lengua extranjera de estudiantes de nivel pre-intermedio. *AtoZ: novas práticas em informação e conhecimento*, 5(2), 104-114. Recuperado de <https://www.mendeley.com/newsfeed>.

Sánchez, M. Á. M. (2009). Historia de la metodología de enseñanza de lenguas extranjeras. *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*, (5), 4. Recuperado de <https://scholar.google.es>.

Tortosa Ybáñez, M. T., & Álvarez Teruel, J. D. (2016). XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria. Investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinarios. Recuperado de <https://scholar.google.es>.

Wong, L. L., & Nunan, D. (2011). The learning styles and strategies of effective language learners. *System*, 39(2), 144-163. Recuperado de <https://scholar.google.es>.

Yzidi, F. Z. (2012). La sugestopedia: teoría y casos de aplicación. *Orán, Orán, Argelia*. Recuperado de <https://www.mendeley.com/newsfeed>.

Zapata, C. (2011). 2. Estrategias de comprensión lectora en libros de inglés como lengua extranjera. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 15(3), 27-52. Recuperado de <https://scholar.google.es>.

## 9. ANEXOS

		ORAL		WRITING		READING			LISTENING		NOTES
		They speak fluently, without hesitations and stammerings	They speak with few fluency and hesitating and stammering	Write short texts with grammatical mistakes, using poor structures.	Write short texts, with or few grammatical mistakes no, using the structures they had seen.	Read with few fluency, clarity, and without respecting the punctuation signs.	Read with some fluency, few clarity and respecting the majority of punctuation signs.	Read with fluency, clarity and respecting the punctuation signs.	Understand the majority of the points seeing in the audio or video	Understand few points seeing in the audio or video.	
STUDENTS	1.										
	2.										
	3.										
	4.										
	5.										
	6.										
COMPLETE GROUP		All members of the group participate actively on the task		They establish and acquire different roles on the group		They relate the knowledge they acquire with their context and real life			They overcome activities of different levels		

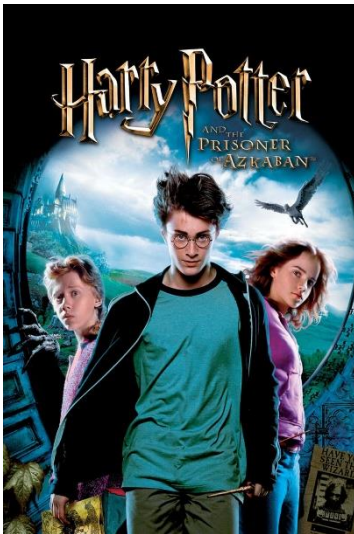
	<input type="checkbox"/> Yes <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Yes <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Yes <input type="checkbox"/> No	<input type="checkbox"/> Yes <input type="checkbox"/> No	
--	--	--	--	--	--

## 9.1. SESIÓN 1

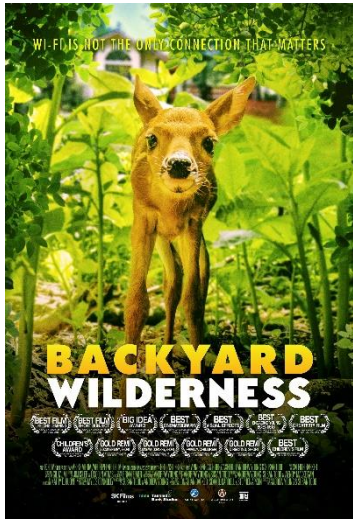
*What's this?*



**COMEDY**



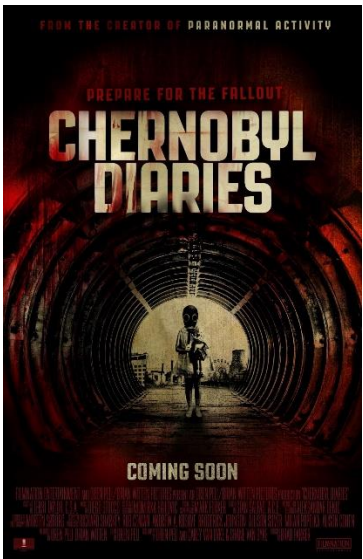
**FANTASY FILM**



**WILDLIFE FILM**



**A CARTOON**

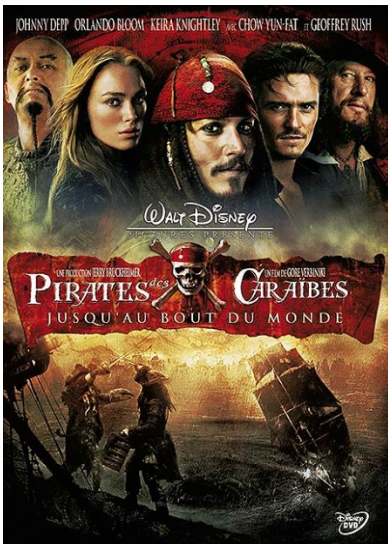


**A SCARY FILM**





**A MUSICAL**



**AN ADVENTURE FILM**



**A SCIENCE FICTION FILM**

## Guiding notes

**Title:**

**Author:**

**Year:**

**Film genre:**

**Summary of the plot:**

### 9.2. SESIÓN 2

*Choose five!*

Algunas de las oraciones que se van a mostrar al alumnado son las siguientes:

#### Questions

1. The verb “want” means “querer”.
2. We add an “s” whenever we use the third person singular.
3. This verb is only use for film genres.
4. We cannot make negative sentences with this verb.
5. I can use this verb to talk about all the people.

*Guess who?*



*As quickly as you can!*

### **Home alone**

Kevin is an eight-year-old boy. One day, right after having an argument with his mother, he starts wishing he were all alone, by himself, and didn't have a family. To his surprise, his wish comes true and he is left home alone at Christmas. At first he is delighted at the thought of being free to do as he pleases, however, things suddenly change when a couple of thieves attempt to break into his house and he has to think of a plan to protect himself and the house.

### **Harry Potter**

One day, he discovers his parents were both wizards and he has magical powers. He enters Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry and becomes best friends with fellow students Ron and Hermione. During his first year at this school, he soon finds out that someone called “Voldemort” is looking for a magic stone that makes life longer.

### **Backyard wilderness**

Here you can see lots of images of nature and life in the wild. A young girl, called Katie, lives near a forest. She soon discovers the secrets in this forest and how life develops there. She reminds us that wi-fi is not the only connection we have in the world. We also need to reconnect with nature.

### **Frozen**

In a village called “Arandelle” there is only one season: winter. Anna heads into the forest to find her sister “Elsa” together with “Kristoff” and his reindeer, “Olaf”. Elsa is the only one who can break the icy spell and end winter in the village.

### **Chernobyl diaries**

There is a city called “Pripyat”, where a Factory exploded some years ago. A group of tourists visit this place while on holiday. Suddenly, they realise that they are not alone as there are some ghosts in this city too.

### **The greatest showman**

A man called “Barnum” wants to create the best circus in the world. Thanks to lots of performances and musicals, his circus eventually becomes the best in the world.

### **Pirates of the Caribbean**

An evil captain called “Barbosa” steals pirate “Jack Sparrow’s” boat. In addition to this, he kidnaps “Elisabeth”. Someone cast a spell on Barbosa and made him immortal. Every night, Barbosa and his crew become skeletons.

### **Avatar**

There is a planet called “Pandora”. Some people from our planet (the Earth) are selected to travel to Pandora. As this planet is toxic, special people have to be created in laboratories to breathe Pandora’s toxic air. These special individuals and their human versions’ minds are connected.

## **9.3. SESIÓN 3**

### *Learn more*

I want this pen

I want that sandwich

I want those notebooks

I want these markers

I want these crayons

I want this paper

I want that bag

I want those earphones

*I want to watch...*



**Big mommas**



**ALADDIN**



**GREASE**

### ***Riddle riddle***

1. It is round and yellow,  
It is like a ball of fire,  
It rises in the east,                    \_\_\_ \_\_\_ \_\_\_ (SUN)  
It sets in the west,  
What is it?
2. It is on your head  
And under your hat                    \_\_\_ \_\_\_ \_\_\_ \_\_\_ (HAIR)  
What is it?
3. You feed it, it lives  
You give it something to drink, it dies.                    \_\_\_ \_\_\_ \_\_\_ \_\_\_ (FIRE)

## **9.4. SESIÓN 4**

### ***Scape Room***

En primer lugar, los niños van a recibir una caja con una carta:

Hello boys and girls, I am Rebecca! Some years ago, I lost my favourite teddy bear. A pirate hid it somewhere, but I don't know where. Could you help me?

Rebecca Marvel

Posteriormente, irán recibiendo diferentes pistas como las siguientes:

1. When I was Young we didn't have the modern cars you have nowadays. I move with the help of some horses. Now, you have something round that allows you to travel to different villages, cities, etc. They work as our legs. Go there, and look for another clue. (In the playground, the part where the whells are)

2. When I suffer from stress, I like to listen to classical music. Maybe, you can find the next clue in some musical instruments. (Music class)
3. I do sport every morning, and this is like a break for me. I don't know what to eat now, can you help me?

## 9.5. SESIÓN 5

### *Check what I know*

There are different cards. Each and every card is aimed at something different:

Look and say which word is the odd one:

*Comedy, notebook, musical, wildlife*

Detectar una palabra extraña en una serie

Is this sentence correct?

*The film arrived late, because it was watching Jack.*

Detectar incoherencias

What is the extra word in this sentence?

*I want to watch because a comedy film.*

Eliminar las palabras que sobran