



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

TRABAJO DE FIN DE GRADO

El proceso de enseñanza – aprendizaje de inglés
en Educación Infantil: una propuesta desde la
gamificación

Autora: María Alonso Martín

Tutora académica: Raquel Yuste Primo

Curso académico: 2021 – 2022

ÍNDICE

RESUMEN	4
ABSTRACT	4
1. OBJETIVOS	5
2. JUSTIFICACIÓN.....	6
3. MARCO TEÓRICO.....	6
APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA EN EDUCACIÓN	
INFANTIL.....	6
Beneficios del aprendizaje de una LE en infantil	6
La adquisición del lenguaje	8
Definición	8
Factores que influyen en el aprendizaje de la LE	14
REVISIÓN DE METODOLOGÍAS	17
Enfoque comunicativo	18
Habilidades que se fomentan	20
Gamificación	21
Definición	21
Beneficios de la gamificación.....	23
Usuarios y su motivación	25
Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza de la lengua extranjera	25
4. MARCO METODOLÓGICO	26
PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA	26
Introducción y justificación	26
Contexto y temporalización	27
Objetivos.....	29
Competencias.....	29
Contenidos	30
Metodologías	31
Evaluación	32
DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	32
Contexto.....	33
Análisis de los resultados	34
5. CONCLUSIONES	36
6. REFERENCIAS.....	37
7. ANEXOS.....	39
ANEXOS NECESARIOS PARA UNA MEJOR COMPRENSIÓN DE LA UNIDAD	39
ESQUEMA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.....	43

“El lenguaje nos ayuda a capturar el mundo, y cuanto menos lenguaje tengamos, menos mundo capturamos. O más deficientemente. Una mayor capacidad expresiva supone una mayor capacidad de comprensión de las cosas”

Fernando Lázaro Carreter (2001)

RESUMEN

Actualmente cada vez se le da más importancia al aprendizaje y conocimiento de una lengua extranjera en los centros españoles, en especial al inglés debido a los numerosos beneficios que tiene incorporar el aprendizaje de una lengua extranjera en el aula. Es por ello por lo que se considera de gran importancia fomentar el aprendizaje de una segunda lengua extranjera, en esta ocasión a través de la metodología de gamificación.

El principal objetivo de este Trabajo de Fin de Grado es promover e impulsar la enseñanza – aprendizaje del inglés en la etapa de educación infantil.

Para conseguir esto, se ha realizado una investigación de carácter más teórico sobre el aprendizaje de la lengua extranjera en educación infantil y una revisión sobre las metodologías más eficaces para lograr dicho aprendizaje.

Con la intención de conseguir alcanzar este objetivo, y gracias a la revisión de este marco teórico, se ha llevado a cabo una propuesta práctica en un aula de infantil con el fin de lograr un aprendizaje relevante y duradero en el alumnado a través de metodologías innovadoras y eficaces para la enseñanza de una segunda lengua, en esta ocasión a través de la gamificación.

Para finalizar, se incluye una conclusión acerca de las reflexiones obtenidas durante el desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado.

Palabras clave: adquisición, aprendizaje, educación infantil, gamificación, metodología.

ABSTRACT

Nowadays more and more importance is given to the learning and knowledge of a foreign language in Spanish schools, especially English due to the numerous benefits of incorporating the learning of a foreign language in the classroom. This is way it is considered of gran importance to promote the learning of a second foreign language, this time through gamification methodology.

The main objective of this Trabajo de Fin de Grado is to boost and promote teaching – learning English in preschool stage.

To achieve this, theoretical research has been done on foreign language learning in preschool education and a review of the most effective methodologies to reach such learning.

With the aim of achieving this objective, a practical proposal has been carried out in a preschool classroom in order to achieve relevant and lasting learning in students through innovative and effective methodologies for teaching a second language, this occasion through gamification.

Finally, a conclusion is included about the reflections obtained during the development of this Trabajo de Fin de Grado.

Keywords: acquisition, learning, preschool education, gamification, methodology.

1. OBJETIVOS

A continuación se presentan los principales objetivos que se pretenden lograr con este Trabajo de Fin de Grado.

El objetivo general de dicho trabajo, es el siguiente:

- Fomentar la adquisición del aprendizaje de una lengua extranjera mediante la gamificación en la etapa de Educación Infantil

A su vez, se establecen unos objetivos específicos:

- Conocer los beneficios del aprendizaje de una lengua extranjera en Educación Infantil
- Reconocer los factores que influyen en el aprendizaje de una lengua extranjera en Educación Infantil
- Definir el concepto de gamificación y valorar sus beneficios como estrategia didáctica para la enseñanza de la lengua extranjera en Educación Infantil
- Plantear una propuesta práctica en la cual la gamificación es la metodología principal

2. JUSTIFICACIÓN

Crystal (2000), Nunan (2001) y más tarde el British Council (2013) argumentaron que la difusión del inglés proporcionó acceso limitado al mundo moderno de la ciencia, la tecnología de la información y la comunicación (TIC), el dinero, el poder, la comunicación internacional, y el entendimiento intercultural, así como el entretenimiento entre otros muchos campos.

A su vez la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo recoge en sus principios pedagógicos que es labor de las Administraciones educativas fomentar una primera aproximación a la lengua extranjera en los aprendizajes del segundo ciclo de la educación infantil, especialmente en el último año.

En definitiva, el uso de juegos en general y más concretamente de la gamificación ha sido uno de los métodos más destacados para motivar al alumnado, aumentando así su compromiso durante los procesos de aprendizaje.

Es por todo ello por lo que este Trabajo de Fin de Grado se basa en una propuesta sobre el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lengua extranjera desde la gamificación en la etapa de Educación Infantil.

3. MARCO TEÓRICO

APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA EN EDUCACIÓN INFANTIL

En relación a la fundamentación teórica cabe destacar que el desarrollo del lenguaje en la etapa de educación infantil es uno de los procesos más importantes que tienen lugar durante este periodo escolar.

Beneficios del aprendizaje de una LE en infantil

A mediados del siglo XX fueron muchos los centros que comenzaron a mostrar un mayor interés por incorporar el aprendizaje de una lengua extranjera en el aula.

Curtain y Dahlberg (1988) afirman que en estas edades, los niños y niñas se encuentran en un proceso de cambio, desde el egocentrismo, hasta la reciprocidad, por lo que toda la información que se les presente a menudo la reciben con entusiasmo.

Con el cambio de siglo hasta la actualidad, los estudios por conocer los múltiples beneficios del aprendizaje de una lengua extranjera y del bilingüismo han concluido en estas investigaciones empíricas para detallar qué ventajas nos pueden aportar todos estos aprendizajes, tanto a nivel individual como social.

Por lo general, existe un consenso y acuerdo entre investigadores y lingüistas sobre la facilidad que presentan los niños de estas etapas escolares en la adquisición de un segundo idioma.

Chomsky (1959) defiende que el aprendizaje de idiomas es natural para los niños porque biológicamente están preparados para ello. Los niños tienen habilidades innatas para aprender un lenguaje, las cuales ayudan a adquirirlo. Chomsky denomina a esta destreza como “adquisición del lenguaje”, y se encuentra separada de otro tipo de facultades de la actividad cognitiva. Concluyó que los niños y niñas tienen una habilidad innata para la adquisición del lenguaje. Esta habilidad está determinada biológicamente en el cerebro, y la predisposición natural para aprender el lenguaje se activa cuando se escucha el habla, de acuerdo a las estructuras que el cerebro internas ya contiene, el cerebro del niño es capaz de interpretar lo que está escuchando. Esta facultad o habilidad innata se denomina Dispositivo de Adquisición del Lenguaje (LAD).

De acuerdo con estas ideas es necesario que los niños y niñas reciban información en la lengua extranjera para así fomentar su adquisición.

Hay un factor biológico unido a la adquisición de un idioma, Chomsky presenta la hipótesis de la gramática universal.

Los alumnos de educación infantil suelen tener una mayor flexibilidad mental lo que podría ser uno de los motivos por los que sería idóneo comenzar con la adquisición de una segunda lengua extranjera desde edades bien tempranas. Esta flexibilidad mental es lo que se conoce como plasticidad cerebral, y consiste en la capacidad del cerebro para cambiar y adaptar sus estructuras y funciones ante situaciones cambiantes, logrando adquirir nuevos aprendizajes. Además tienen una mayor facilidad a la hora de comprender la realidad que les rodea.

La temprana estimulación del lenguaje en los niños y niñas también tendrá como resultado un desarrollo del razonamiento más completo, y por lo general, estos alumnos suelen presentar menores problemas en la comunicación.

Otra de las grandes ventajas a destacar que nos encontramos a la hora de la adquisición de una lengua extranjera en educación infantil son las actitudes de tolerancia, respeto e interés hacia esta nueva cultura que se presenta. Para poder alcanzar estos valores, el aprendizaje de la lengua extranjera debe verse apoyado por una serie de metodologías que propicien un adecuado proceso de enseñanza – aprendizaje. Asimismo, McLaughlin (1984) defiende que aprender una segunda lengua desarrolla el respeto por la identidad cultural, los derechos y los valores.

Sin lugar a dudas son muchas las ventajas y beneficios que aporta un aprendizaje de una lengua extranjera desde la etapa de educación infantil, pero por otra parte nos encontramos con posturas opuestas.

Rehman (2009) explica algunas de las desventajas del aprendizaje temprano de una lengua extranjera, aunque señalando que estas son muchas menos en comparación con los beneficios. Principalmente en casos de bilingüismo, es muy probable que los niños y niñas comiencen a hablar de tres a seis meses después de lo esperado, además mezclarán ambos idiomas hasta los cuatro años aproximadamente. Otra de las desventajas de acuerdo a Rehman (2009) es que el aprendizaje de un segundo idioma ejerce presión sobre los niños y los padres, pues organizar clases de idiomas exige un esfuerzo bastante considerable, tanto de tiempo como a nivel económico. Estas lecciones en muchas ocasiones son aburridas o incluso se vuelven complejas para algunos niños y niñas por lo que se suele convertir en uno de los motivos por el que los padres deciden interrumpir su educación bilingüe.

La adquisición del lenguaje

Definición

En cuanto a las teorías en la adquisición de una segunda lengua cabe mencionar al lingüista Stephen Krashen (1981), el cual explicó cinco posibles hipótesis:

La primera de las hipótesis es la de adquisición – aprendizaje. Krashen está a favor de que la adquisición de un idioma es un proceso subconsciente, no somos conscientes de que estamos aprendiendo una serie de reglas del idioma, es un proceso similar a cuando aprendemos nuestra lengua materna, es natural. De hecho, no somos conscientes de las reglas del idioma que hemos adquirido. Se podría decir que es un aprendizaje informal debido a su naturalidad. Krashen (1981) define la adquisición como un “picking-up

language” esto significa aprender un nuevo idioma practicándolo en vez de que se lo enseñen.

Por el contrario, el aprendizaje es un proceso explícito, hay un conocimiento explícito de los estándares de la lengua, se basa en ejercicios gramaticales más que en la práctica y por lo general se emplea mucho la técnica de la memorización.

A continuación se muestra una tabla comparativa entre la adquisición y el aprendizaje en esta primera hipótesis de Krashen (1981):

Adquisición	Aprendizaje
Hipótesis de comprensión “Recoge” el subconsciente del lenguaje Centrado en el significado Implícito Acústico: necesitan escucharlo Centrado en los input Output significativo y espontáneo Social	Hipótesis de desarrollo de habilidades Estudio consciente del lenguaje Centrado en la forma Explícito Intelectual: necesitan entenderlo Centrado en los output Output forzados por encima del nivel de adquisición Cognitivo

Figura 1: Comparativa entre la adquisición y el aprendizaje.

La segunda hipótesis es la de orden natural. Esta teoría se centra normalmente en niños y niñas de etapas superiores a educación infantil. Defiende que la adquisición de un idioma se desarrolla en un orden predecible denominado “orden natural”. Según esta hipótesis, aprendemos unas cosas antes que otras, y otras después de otras, sin ninguna explicación, simplemente ocurre naturalmente, independientemente de la dificultad de la estructura. Este orden natural de adquisición no depende ni de las características de los estudiantes ni de la forma en la que se adquiere un idioma. A continuación, se muestra el orden que descubrió Krashen sobre qué cosas quedan en la mente de los niños y niñas cuando están aprendiendo un idioma, en este caso el inglés:

1. ING Progressive
2. Plural
3. Copula (to be)

4. Auxiliary (progressive, as in “he is going”)
5. Article (a, the)
6. Irregular Past
7. Regular Past
8. III Singular (-s)
9. Possessive (-s)

La hipótesis del monitor sería la tercera de ellas. El aprendizaje consciente funciona como un “monitor”. En primer lugar, aparece el conocimiento adquirido, el subconsciente, si tenemos estos conocimientos adquiridos, aparecerá la iniciativa de hablar y escribir. En segundo lugar, el monitor, el conocimiento y la competencia aprendida nos va a hacer pensar para autocorregirnos a nosotros mismos cuando hacemos una producción ya sea oral o escrita. Los maestros de educación infantil debemos corregir los errores ya que de esta manera estaremos ayudando a mejorar su monitor, y por último, realizamos producciones.

Esta hipótesis sólo será efectiva si se cumplen los siguientes tres requisitos:

- El alumno debe conocer las reglas del idioma, es decir el “monitor”. Si no conocemos las reglas, no podremos emplear el monitor y por tanto no podremos autocorregirnos.
- El alumno debe enfocarse en la corrección de las producciones orales o escritas. Esto no es tarea sencilla ya que se debe prestar atención a las correcciones a la vez que se intenta expresar una serie de ideas coherentes. Un buen conocimiento de las reglas del lenguaje nos ayudará a adquirir conocimientos y finalmente conseguir fluidez. Si conocemos perfectamente la gramática, nos costará menos autocorregirnos.
- El alumno debe tener tiempo para usar y practicar con este “monitor interno”, debe ralentizar el habla y tomarse un tiempo para responder para así prestar mayor atención a las reglas del lenguaje y a todos los conocimientos adquiridos previamente.

En esta hipótesis hay distintos tipos de usuarios de este “monitor”. El monitor de sobre uso, el de bajo uso, y el usuario óptimo. Los usuarios que emplean un sobre uso del monitor se centran demasiado en el monitor, por tanto se preocupan en la corrección, esto les impedirá hablar con fluidez y disfrutar de las conversaciones. Si usamos demasiado

el monitor, seremos muy precisos pero tendremos poca fluidez. Los usuarios que hacen un bajo uso del monitor no se enfocan en la corrección de errores ya que no han aprendido las reglas del lenguaje, son muy fluidos pero no precisos. Por último, los usuarios óptimos son capaces de mantener un equilibrio entre la autocorrección y la fluidez, esto es justo lo que se necesita para lograr un adecuado aprendizaje de una segunda lengua.

Por otra parte, los errores adquieren un rol de gran importancia en esta hipótesis. Se deben corregir los errores repitiendo la pronunciación correcta, con una actitud positiva y con motivación por parte del profesorado. Al corregir los errores, el monitor les ayudará a autocorregirse en futuras ocasiones. De acuerdo con esta hipótesis, no es conveniente corregir continuamente cada error que se comete, lo adecuado sería corregir los errores en el momento, o sólo los errores más graves.

La cuarta hipótesis que presentó Krashen fue la hipótesis del input. El input es la exposición al nuevo idioma, es lo que los estudiantes perciben, ya sea mediante texto oral o escrito en esa nueva lengua. La futura comunicación de los estudiantes dependerá de los input que reciban al inicio. Un estudiante puede estar expuesto a los input de diferentes formas: oral, escrita, visual o mixta. Según esta hipótesis, los input que reciban los estudiantes deben ir un poco más allá del nivel real de los estudiantes, pero al mismo tiempo debe ser lo suficientemente comprensible. Krashen creó la siguiente fórmula:

- Nivel actual de competencia $\rightarrow i$
- Próxima etapa de competencia lingüística $\rightarrow i + 1$
- Si el input es demasiado difícil $\rightarrow i + 2$: frustración
- Si el input es demasiado fácil $\rightarrow i + 0$: aburrido

El profesor debe hacer conexiones entre los conocimientos previos de los alumnos y los nuevos que se van presentando. Krashen defiende que con este método se adquirirían mejor y de forma continua las nuevas estructuras del lenguaje. En esta hipótesis volvemos a hablar de la adquisición, y se recuerda que la fluidez en la enseñanza – aprendizaje de un idioma no se puede enseñar, esta emergerá de forma natural debido a las numerosas exposiciones de input. Por lo tanto, es muy importante que los estudiantes estén expuestos a la mayor cantidad de input en este idioma.

Dentro de esta hipótesis cabe destacar el periodo del silencio. Es un momento en el que los alumnos reciben mucha cantidad de input, pero no se produce ninguna emisión

en esta nueva lengua, ni oral ni escrita. Como es la primera vez que el alumnado está en contacto con ese idioma, es frecuente que ocurra este periodo de silencio. Que ellos no lo expresen, no quiere decir que no lo están aprendiendo.

El filtro afectivo es la última de las hipótesis de Krashen. Esta hipótesis tiene relación con los factores emocionales que perciben los alumnos, y que van a influir en su aprendizaje. Cuando aprendemos un segundo idioma hay una serie de factores internos y externos que afectan en el proceso. En cuanto a los factores internos aparecen problemas de maduración y de lenguaje, la curiosidad, el nivel de ansiedad, la motivación...; mientras que en los factores externos nos encontramos por ejemplo con contextos familiares, escolares o sociales. Todos estos factores afectarán en la forma en la que aprendemos y por lo tanto en nuestro proceso de enseñanza – aprendizaje.

Para Krashen los factores internos son los que afectarán a los estudiantes en la adquisición de un segundo idioma. Esta se llama hipótesis del “filtro afectivo” debido a la similitud que se puede relacionar entre un filtro y el proceso de adquisición de la segunda lengua, hay una comparación entre el proceso de filtrado y del aprendizaje. En el proceso de aprendizaje se recibe una serie de información en la lengua extranjera (input) que previamente a la adquisición pasa a través de un filtro afectivo. Un filtro es elevado cuando la motivación es baja, hay niveles de ansiedad, una actitud negativa, una baja creatividad y escasa interacción. Mientras que un filtro bajo se caracteriza por todo lo contrario: una alta motivación, bajos niveles de ansiedad, una actitud positiva, alta creatividad e interacción.

Si este filtro es muy elevado dificultará el paso de información e input, si por el contrario este filtro es muy bajo, el estudiante estará más predispuesto a adquirir una segunda lengua, siempre y cuando los factores internos sean de carácter positivo, como por ejemplo, la curiosidad, la motivación...

Como docentes tenemos que promover los factores internos positivos y en consecuencia evitar los negativos. Los factores internos serán los fundamentos del aprendizaje del alumnado. Estos son los propios del alumnado que se encuentran en el proceso de aprendizaje, y normalmente son controlables y se pueden cambiar. Entre los factores internos destacan la concentración, la atención, la motivación o la memoria.

Los docentes deben tener en cuenta todos estos factores internos y externos para reducir las distracciones y consiguiendo así mejorar la calidad de enseñanza y en consecuencia de aprendizaje del alumnado.

El conductista Skinner fue otro de los autores que explicó la adquisición de una segunda lengua. De acuerdo a Skinner (1957), los niños nacen con una *tabula rasa*, es decir, no saben nada, y es luego cuando se exponen a los estímulos como por ejemplo escuchar hablar a sus padres. Después comenzarán a imitar el lenguaje de los adultos. Una vez que el bebé ha adquirido las capacidades físicas para el habla, los padres irán empleando refuerzos para moldear y ajustar el lenguaje del niño. Estos reforzadores son los que conocemos como refuerzo positivo, mientras que el comportamiento indeseable que es castigado o simplemente no recompensado, es lo que denominamos como refuerzo negativo. Fueron los psicólogos conductistas los que observaron mientras realizaban experimentos con animales que se les podía enseñar diversas tareas premiando los comportamientos deseables y en consecuencia fomentando así la formación de hábitos. En esta teoría también es necesaria la presencia de numerosos y consistentes refuerzos para que los comportamientos se vuelvan a repetir en ocasiones futuras.

En su libro *Verbal Behaviour*, Skinner (1957) afirmó que: “los procesos básicos y las relaciones que le dan al comportamiento verbal sus características especiales ahora se entienden bastante bien. Gran parte del trabajo experimental responsable de este avance se ha llevado a cabo en otras especies, pero los resultados han demostrado estar sorprendentemente libres de restricciones de especies. Recientes estudios han demostrado que los métodos pueden extenderse al comportamiento humano sin serias modificaciones”.

Por otra parte, Noam Chomsky (1957) publicó una crítica a la teoría conductista, en la que defendía el innatismo del aprendizaje de una segunda lengua. Esta crítica se centraba principalmente en el lenguaje empobrecido que reciben los niños. Chomsky concluyó que los niños deben tener una facultad innata para la adquisición del lenguaje. Según esta teoría, el proceso está impulsado biológicamente, los humanos han desarrollado un cerebro con circuitos neuronales que contienen información lingüística al nacer. La tendencia de aprendizaje del lenguaje natural de un niño se activa al escuchar el habla, y el cerebro puede interpretar lo que escucha de acuerdo con las estructuras subyacentes que ya tiene. Esta habilidad natural se llama Dispositivo de Adquisición del

Lenguaje (LAD). También afirmó que todos los lenguajes humanos siguen unas reglas comunes.

Factores que influyen en el aprendizaje de la LE

Son muchos los factores que influyen en el aprendizaje de una lengua extranjera. Por ejemplo, las experiencias previas, sus actitudes, e incluso características cognitivas y estados afectivos van a estar presentes en el proceso de enseñanza – aprendizaje hasta lograr la adquisición de un nuevo idioma.

Centrándonos en el rol del estudiante de educación infantil debemos tener en cuenta distintos aspectos como el género, el contexto social, las experiencias previas, la personalidad, la motivación... entre muchos otros factores.

En cuanto al género de los estudiantes, Gardner y Lambert (1972) observaron al igual que muchos otros investigadores que las alumnas estaban más motivadas en el aprendizaje de una segunda lengua extranjera, y que además tenían unas actitudes más favorables en comparación con los alumnos. Años más tarde, Spolsky (1985) obtuvo unos resultados muy similares.

Respecto al contexto social, Ellis (1994) obtiene unas conclusiones sobre como se relaciona el aprendizaje de una segunda lengua extranjera con las distintas clases sociales. Señala que los niños y niñas de clase media suelen tener una mayor competencia que los alumnos de clases más trabajadoras, aunque bien es cierto que la clase social del estudiante no es lo más relevante. Es entonces cuando intervienen otros factores más relevantes en el aprendizaje de otro idioma, como las experiencias previas, actitudes y la motivación del alumnado.

Anjomshoa y Sadighi (2015) definen la motivación como una construcción humana compleja que durante mucho tiempo ha planteado dificultades para quienes intentan comprenderla y explicarla. La motivación es un sentimiento interno y personal que surge de las necesidades y de los deseos de cada persona. Podemos decir que la motivación es un proceso continuo que satisface las necesidades humanas, las cuales son ilimitadas.

De acuerdo a la PMBOK (Guía de los fundamentos para la dirección de proyectos), la motivación es empoderar y animar a las personas para que alcancen altos niveles de desempeño, y superen las barreras para lograr el cambio.

Principalmente se distinguen dos tipos de motivación, la motivación intrínseca y la extrínseca. Desde los años 70 ha sido estudiada por numerosos psicólogos acordando que esta se refiere a la motivación que surge por un interés y que existe dentro de cada individuo, sin que afecte ninguna presión externa. Normalmente este tipo de motivación se asocia con un elevado rendimiento educativo y disfrute de las tareas. Los estudiantes están intrínsecamente motivados cuando atribuyen sus buenos resultados a factores que están bajo su propio control, como por ejemplo, el esfuerzo realizado.

Por otra parte, las motivaciones extrínsecas provienen del exterior del individuo. Las recompensas de carácter extrínseco llevan al estudiante a reducir su motivación intrínseca, en muchas ocasiones se les anima a ser los ganadores y no terminan disfrutando de las recompensas intrínsecas que las actividades también les aportan.

Si nos centramos en el rol de la motivación en la educación, esta siempre ha sido de gran interés para los psicólogos debido a la importancia que tiene en la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes. La motivación intrínseca fomenta unas habilidades de pensamiento crítico bastante solidas y flexibles, mientras que la motivación con un carácter más extrínseco, o la desmotivación llevan a un bajo nivel de interés y de insistencia académica. Hay algunas ocasiones en las que el alumnado no se encontrará lo suficientemente motivado intrínsecamente, es entonces cuando se necesita una motivación situada en la que el maestro cree unas nuevas condiciones que capten de nuevo la atención de los estudiantes.

De todas las estrategias que actualmente existen, la gamificación es la única que constantemente promueve la motivación. La motivación aumenta con este tipo de estrategias, y en especial cuando el buen trabajo del alumno se reconoce públicamente mediante un sistema de recompensas o reforzamientos positivos.

El docente puede aumentar la motivación del alumnado mediante diferentes estrategias. Ferlazzo (2015) considera que los maestros conectan el aprendizaje con el mundo personal del alumnado cuando se realizan tareas en las que las instrucciones se pueden relacionar con las experiencias propias de los alumnos. Los estudiantes suelen estar con más disposición al aprendizaje cuando este tiene significado e importancia para sus vidas. Otra de las estrategias consiste en construir una relación con los estudiantes, pues esto contribuirá a la motivación intrínseca del alumnado. Asimismo, la motivación aumenta cuando los docentes dan una retroalimentación positiva sobre el esfuerzo y buen trabajo que están realizando los estudiantes.

La personalidad es otro de los factores que afectará en la adquisición de una segunda lengua. Algunos rasgos de personalidad del alumnado van a facilitar unos buenos resultados en el proceso de enseñanza – aprendizaje, mientras que otros tipos de rasgos van a impedir alcanzar un aprendizaje efectivo. Entre los factores más importantes de la personalidad destacan el autoestima, la ansiedad o la empatía.

Todos estos factores se manifiestan en el alumnado en el momento de la enseñanza aprendizaje, pero el rol del profesorado también va a ser determinante para obtener unos buenos resultados, y estos van a aportar una serie de características que influirán en el rendimiento del alumnado. Las experiencias previas del docente, la metodología y el estilo de enseñanza forman parte de estos factores que intervienen en el proceso y en consecuencia en los resultados.

Bennet (1979) distingue dos tipos de maestros, unos con unas creencias y estilos de enseñanza más tradicionales, y otros con unas prácticas más progresistas. Este segundo estilo trata de integrar los contenidos de una manera más globalizada y mediante actividades transversales, además, se anima a los estudiantes a aprender a través del descubrimiento entre otras muchas características. Por otra parte, un estilo de aprendizaje más tradicional se centra en lo académico y en aprendizajes basados en la repetición, en definitiva, el alumnado tiene un papel mucho más pasivo.

Otro de los aspectos a tener en cuenta en el rol del profesorado es la personalidad del maestro, pues esta influirá en motivación y actitudes del alumnado. Cuando el profesorado muestra interés por el alumnado, es cercano a ellos, amable y agradecido, los estudiantes prestarán mayor atención, obteniendo en consecuencia mejores resultados.

Todas estas variables son muy apreciadas por los estudiantes de todas las edades, pero en especial por los de educación infantil.

La adquisición es el hilo conductor, ya que va a ayudar a que el alumnado adquiera una segunda lengua, en este caso el inglés como si esta se tratase de una lengua materna. Llevando a cabo una comunicación en el aula con naturalidad y fomentando contextos idóneos en los que los niños y niñas se sientan motivados y orgullosos por los aprendizajes y progresos que van consiguiendo. Tras una revisión de metodologías las cuales se presentan a continuación, destaca el enfoque comunicativo ya que fomenta la cooperación entre el alumnado además de las prácticas orales, las cuales van a ser de gran

importancia cuando hablemos de la gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza de la lengua extranjera.

REVISIÓN DE METODOLOGÍAS

Según Kuhn (1970) la enseñanza de idiomas es un campo en el que las modas y los héroes han ido y venido de una manera bastante acorde con los tipos de cambios que ocurren en la cultura, y considera que es debido a que los docentes no tienen asentadas las bases históricas de las múltiples opciones metodológicas que hay en la actualidad. Un mayor conocimiento les permitirá desarrollar innovaciones en el aula que facilitarán la enseñanza – aprendizaje del alumnado.

Anthony (1963) definió el enfoque de la enseñanza de idiomas como algo que refleja cierto modelo o paradigma de investigación, una teoría. Propuso un análisis de las prácticas de enseñanza de idiomas empleando tres términos, aproximación, método y técnica. Hoy en día estos conceptos se siguen empleando para organizar las diferentes metodologías en la enseñanza del inglés.

Antes del siglo XX las tendencias más populares en la enseñanza de una segunda lengua oscilaban principalmente entre dos enfoques, uno de ellos centrado en el uso del lenguaje, hablar y comprender, y el otro en un análisis del lenguaje el cual incluía el aprendizaje de las reglas gramaticales.

Fue en el siglo XX cuando se popularizan nuevos enfoques para la enseñanza de lenguajes extranjeras durante esta época. Algunos de ellos son los siguientes:

- Enfoque tradicional o gramática – traducción. Los libros son los protagonistas en este primer enfoque. Se espera que el alumnado desarrollase habilidades de lectura, escritura y conocimiento de la gramática de la segunda lengua. Para ello emplean libros para la traducción de palabras y textos de un idioma a otro (Natsir y Sanjaya, 2014). La memorización de reglas gramaticales y de vocabulario también juega un papel importante en este enfoque, el cual podemos observar aún en las aulas.
- Enfoque audio – lingual o audio – oral. De acuerdo a Richards y Rodgers (2001) los defensores de este enfoque justifican que la práctica habitual de los patrones de lenguaje común y de fragmentos de lenguaje conducen al

dominio y mejora en el aprendizaje de la segunda lengua. A diferencia del enfoque anterior, este enfatiza la realización y repetición de ejercicios en este caso, de estructuras orales. Se emplean grabaciones de audio de frases e incluso diálogos que los alumnos tienen que escuchar atentamente a la vez que lo leen para memorizar las estructuras.

- Enfoque directo o natural. En esta ocasión el aprendizaje de un nuevo idioma se adquiere en situaciones comunicativas naturales, al igual que cuando un bebé aprende su lengua materna. Este enfoque promueve el empleo de actividades de comprensión, juegos de roles, conversaciones, trabajos en grupo... Terrel y Krashen (1995) afirman que realizar tareas que se asemejan a situaciones de la vida diaria con materiales reales como leer anuncios, letreros, cartas personales... es muy útil para desarrollar el lenguaje. Las conferencias, libros de texto o películas también pueden ser muy buenos materiales para alcanzar el objetivo del enfoque natural en entornos más académicos. Todos estos recursos facilitan al docente la preparación del contexto adecuado para que el alumnado logre adquirir el nuevo idioma de una forma natural.

Enfoque comunicativo

Son muchos otros los enfoques que surgieron a finales del siglo XX, aunque sin lugar a dudas el enfoque comunicativo es uno de los más importantes que surgieron. Su objetivo principal es preparar a los estudiantes para que tengan seguridad a la hora de comunicar en los diferentes contextos de la vida real, a través de la cooperación entre los demás estudiantes y de la repetición de prácticas orales.

El enfoque comunicativo surgió en la década de 1970 como reacción al método Audio-Lingual de los años 60, que prestaba más atención a la estructura que a su función. Los lingüistas que abogaban por un nuevo enfoque basaron su posición en la teoría de que aprender un idioma no es sólo el aprendizaje de estructuras, si no que implica mucho más.

También es necesario aprender a utilizar estas estructuras teniendo en cuenta el momento, el lugar, las convenciones sociales y el canal empleado. El aspecto funcional del lenguaje también es importante, saber utilizar este idioma en función de las situaciones o personas con las que se hable.

El concepto principal que se deriva de la enseñanza comunicativa es la competencia comunicativa, que es la capacidad de utilizar una lengua de forma eficaz adaptándola al contexto.

Chomsky en 1965 y luego desarrollado por Hymes en 1972, el término de competencia comunicativa ha adquirido gran importancia para todos aquellos que estudian la lingüística aplicada. Es Chomsky (1965) quien propone en un inicio la noción de competencia y actuación, en la que la primera se refiere al conocimiento de la gramática y de otros aspectos de la lengua o el conocimiento ideal de la lengua por parte del hablante y del oyente; mientras que la actuación se refiere al uso real del lenguaje en situaciones concretas.

Hymes (1972) acuñó el término de competencia comunicativa en contraposición a la teoría de Chomsky. Para Chomsky (1965), ser competente en un idioma solo implicaba el conocimiento de un sistema lingüístico, código y reglas. Hymes (1972) sostuvo que la teoría de Chomsky estaba incompleta, ya que debía incorporarse una dimensión cultural y comunicativa.

La competencia comunicativa es el conocimiento implícito y explícito de las reglas de la gramática y el conocimiento de las reglas del uso del lenguaje (Hymes, 1972). La competencia comunicativa que propone consta de un aspecto gramatical y otro sociolingüístico, estando ambos muy relacionados entre sí, ya que para Hymes hay reglas de gramática que serían inútiles sin reglas de uso del lenguaje.

Tras discutir el término de competencia comunicativa, (Hymes, 1972) y Canale y Swain (1980) que esta se refiere a la relación e interacción entre la competencia gramatical, el conocimiento de las reglas gramaticales y la competencia sociolingüística, o el conocimiento de las reglas del uso del lenguaje.

Canale y Swain (1980) continuaron con la idea de Hymes, pero añadiendo cuatro dimensiones sobre la competencia comunicativa. A su vez estas dimensiones se denominaron subcompetencias:

- Subcompetencia gramatical: código de la lengua. Presta atención al código lingüístico y a los aspectos formales de una lengua.
- Subcompetencia sociocultural: dentro de un contexto. Nos recuerda que nuestra lengua o nuestra forma de expresarnos cambiará dependiendo del contexto sociocultural en el que nos encontremos.

- Subcompetencia discursiva: expresión coherente. Se debe realizar una producción con coherencia ya sea oral o escrita.
- Subcompetencia estratégica: estrategias verbales y no verbales. Todas las estrategias verbales y no verbales que utilizamos cuando queremos transmitir información oral / escrita.

El enfoque comunicativo promueve el uso de numerosas técnicas y el empleo de diferentes materiales para conseguir así el desarrollo de la competencia comunicativa, y a su vez, lograr que el alumnado se involucre activamente en el proceso de enseñanza – aprendizaje. La interacción entre el alumnado es una técnica importante en este enfoque, al igual que por ejemplo lo son la exposición de presentaciones orales para poner en práctica ejercicios de vocabulario.

De acuerdo con el lingüista estadounidense Larsen–Freeman (2001), para conseguir el objetivo de este enfoque comunicativo el nivel de dificultad de los recursos que se presenten al alumnado, deben de estar de acuerdo con el nivel de inglés de los estudiantes. La combinación de materiales de audio y visuales son idóneos para motivar al alumnado, pues debido a la adecuación del nivel de dominio del idioma de los materiales, el alumnado estará animados para adquirir conocimientos de esta segunda lengua, logrando así la competencia comunicativa.

Como conclusión, podemos destacar dos ideas. En primer lugar, que la comunicación es el principal objetivo de aprendizaje de una lengua extranjera, y en segundo lugar, que la comunicación en una segunda lengua significa usar ese idioma de manera adecuada, con una fluidez y corrección aceptable.

Habilidades que se fomentan

Considerando todos estos aspectos de la competencia comunicativa en la enseñanza – aprendizaje de lenguas extranjeras, se debe ayudar a los alumnos a producir correctamente, en un entorno de sistema comunicativo con unos patrones de comunicación social. El docente debe favorecer situaciones en las que los niños y niñas puedan experimentar con el lenguaje.

Marrow (1981) propuso cinco principios de la metodología comunicativa que se deberían llevar a cabo para lograr una comunicación exitosa en el aula:

- El docente debe saber exactamente lo que está haciendo, y la actividad debe basarse en las necesidades de los alumnos, y conocer cuáles son los intereses y motivaciones que tienen en la lengua extranjera.
- El todo es más que la suma de las partes. Este principio recuerda que los estudiantes deben poder trabajar con extensiones de lenguaje por encima del nivel de las oraciones, es decir, deben practicar con lenguaje real y en situaciones reales.
- Los procesos son tan importantes como las formas.
- En cuanto al cuarto de los principios, Marrow (1981) defiende que para aprender hay que hacer. Esto explica que los estudiantes aprenderán a comunicarse siempre y cuando se les de la oportunidad de practicar actividades con carácter comunicativo, que incluyen las etapas de presentación, práctica y por último, producción.
- El último de los principios justifica que los errores no son siempre un error. Esto significa que el maestro no siempre debe criticar lo que los estudiantes producen, para no destruir su confianza en su habilidad para el empleo de esta segunda lengua.

Gamificación

Definición

El primer uso del término “gamificación” se recoge en el año 2008, Deterding et al. (2011) definieron la gamificación como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son juegos. Desde el año 2008 el concepto de gamificación se ha visto ampliado y ha sido definido por más autores de diversas maneras.

Como señala Kapp (2012), la gamificación emplea la mecánica, la estética y la dinámica del juego para involucrar de esta manera a las personas y motivar la acción, promoviendo así el aprendizaje y la resolución de problemas, tanto en contextos formales como informales. En definitiva, la gamificación es el uso del pensamiento, los enfoques y los elementos que tiene el juego, pero en un contexto distinto al de los juegos.

El empleo de la gamificación en el aula se puede recoger principalmente en tres elementos básicos, los cuales son las mecánicas, las dinámicas y por último, la estética.

El enfoque MDA (Mecánica-Dinámica-Estética) es una estructura que nos permite comprender los juegos y a su vez, es un modelo útil para comprender el funcionamiento de la gamificación, al dividirlos en tres elementos distintos. Hunicke (2004) propone un orden de influencia entre ellos.

- Las mecánicas se relacionan con el control, los componentes del juego y el vocabulario que el diseñador emplea para comunicarse con los aprendices. Dentro de las mecánicas nos encontramos por ejemplo con el sistema de puntos, niveles, tablas de clasificación, insignias... Sicart (2008) definió las mecánicas como una forma de aclarar el vocabulario para definir estructuras y sistemas de juegos que permitieran una descripción formal y precisa de los juegos.
- Respecto a las dinámicas, se establece el comportamiento del juego como sistema, es decir, tratar de predecir y explicar lo que sucede durante la gamificación.
- Por último, la estética se vincula a la respuesta emocional que el diseñador busca, y que surgen cuando el jugador interactúa con el sistema de juego. Esto implica diferentes tipos de diversión: curiosidad, sorpresa, satisfacción, confianza, envidia, orgullo...

Centrándonos en otros de los elementos de la definición de gamificación, podemos dar una explicación más completa sobre el término:

- Basado en el juego: el objetivo de la gamificación es crear un sistema en el que los participantes formen parte de un desafío, definido por reglas, interactividad y retroalimentación, que tienen como resultado una reacción emocional. En definitiva, crear un juego en el que la gente quiera invertir tiempo, energía y pensamiento.
- Involucrar: el compromiso, atención e involucración de la persona en el proceso que ella misma ha creado es otro de los objetivos a tener en cuenta en el proceso de gamificación.
- Personas: incluye a todas las personas que participarán en el proceso, y que por lo tanto estarán motivados.

- **Motivar la acción:** el desafío no debe ser ni demasiado difícil, ni demasiado fácil para que los participantes se sientan motivados durante todo el proceso, ni frustrados, ni aburridos.
- **Promover aprendizaje:** la gamificación es un nexo de unión para promover el aprendizaje debido a sus numerosas fundamentaciones en la psicología educativa. La gamificación proporciona ese interés al alumnado además de los aprendizajes que aporta, se educa a la vez que se motiva.
- **Resolución de problemas:** la naturaleza competitiva del juego puede enfocarse en más de una persona en la resolución de problemas. Además, se anima al alumnado para hacer todo lo posible y conseguir así el objetivo final.

Según Marczewski (2013), la gamificación es el uso de metáforas, elementos e ideas de juegos en un contexto diferente al de los juegos, para aumentar la motivación y el compromiso para así influir en el comportamiento del usuario.

Hay algunas similitudes entre los términos de gamificación y de aprendizaje basado en juegos, aunque los límites entre ellos no están definidos claramente, ambos tienen en común el empleo de elementos que son inherentes a los juegos, y cuyo propósito es apoyar el aprendizaje y favorecer la participación del alumnado.

Beneficios de la gamificación

Gutiérrez (2012) explica que los científicos han medido el aumento de la liberación de sustancias químicas como la norepinefrina, epinefrina y dopamina en el cerebro que no solo provocan “buenos sentimientos” sino que, además, nos hacen más receptivos al aprendizaje.

A continuación, se proponen una serie de beneficios sobre el empleo de la gamificación para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

- La gamificación disminuye el miedo al fracaso de los estudiantes. El fracaso forma parte del aprendizaje, pero por el contrario muchos de los alumnos se avergüenzan de cometer errores. Sin embargo, en el juego esta dinámica cambia, y se convierte en parte de la diversión. En numerosos estudios se ha descubierto que la gamificación incentiva a los estudiantes

a cometer errores, y a volver a intentar a realizar esas tareas de nuevo, sin sentir vergüenza por las equivocaciones previas.

- La gamificación hace visible el aprendizaje, y los alumnos observan su progreso. Por ejemplo, a través de una descripción de los contenidos de aprendizaje los estudiantes reflexionan en cualquier momento sobre su progreso en el aprendizaje.
- La gamificación aumenta la motivación. Por lo general, los juegos generan alto niveles de motivación en el alumnado. En el año 2006 se llevó a cabo un estudio sobre los videojuegos en el que se identificaron tres factores motivacionales que animan a los jugadores a querer seguir intentándolo próximas veces:
 - En primer lugar, el logro. Los estudiantes, o en el caso de este estudio los jugadores pretenden sobresalir y mostrar control sobre los retos que presenta el juego.
 - Por otra parte, la inmersión. Los jugadores están dispuestos a descubrir nuevos aspectos del juego, y también a crear nuevas experiencias mediante la exploración.
 - Por último, los factores sociales adquieren un papel de gran importancia. Pues los jugadores se sienten motivados por las relaciones sociales, la creación de equipos... entre muchas otras interacciones que tienen lugar en el juego.

Trasladado al aula, estos factores motivan a los estudiantes con su aprendizaje, y a seguir progresando y esforzándose.

- La gamificación es familiar, por lo que no requiere una amplia explicación por parte del maestro. Esto también reduce las confusiones en el alumnado, ya que se basan en reglas simples que deben seguirse. Asimismo, la gamificación es relativamente sencilla para el profesorado, una vez que los alumnos comprenden y dominan la dinámica, los estudiantes aprenderán independientemente mediante el juego.
- La gamificación ayuda al desarrollo cognitivo. La mayor parte de los juegos educativos fomentan el pensamiento crítico y la resolución de

problemas, además, mejoran las habilidades de procesamiento y retención de información.

Usuarios y su motivación

Marczewski (2013) propuso seis diferentes tipos de usuarios en la gamificación y sus motivaciones. Estos serían los siguientes:

- En primer lugar, los filántropos son altruistas, motivados por un propósito en concreto y que están dispuestos a dar sin recibir ellos nada a cambio.
- Los socializadores están motivados por la relación, quieren crear conexiones sociales e interactuar con otros tipos de usuarios.
- Por otra parte, los espíritus libres se caracterizan por la autonomía. Actúan con libertad y no se ven forzados por un control externo.
- La competencia es el principal punto de unión de los usuarios triunfadores. Buscan progresar y enfrentarse a los retos que se les presenten.
- Los jugadores están motivados por recompensas de tipo externas y harán todo lo posible para ganar.
- Por último, los disruptores buscan el cambio y la alteración, se sienten motivados cuando se provocan cambios positivos o negativos.

Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza de la lengua extranjera

En definitiva, la gamificación pretende acercarse a la educación de una manera atractiva y efectiva durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Este es un aspecto a tener en cuenta ya que durante muchos años se ha apostado por la innovación en la enseñanza de una segunda lengua. Para que los estudiantes mejoren su experiencia en el aprendizaje de idiomas, deben sentirse motivados, y la gamificación es una muy buena oportunidad para conseguir todo esto. A la vez que mejoran en el aprendizaje de una nueva lengua, los estudiantes adquieren habilidades en la resolución de tareas o retos.

Por otra parte, la gamificación permite al alumnado la posibilidad de interactuar entre ellos, ya que realmente forman parte un juego social al mismo tiempo que están aprendiendo. Cuando las personas perciben alguna forma de presencia social tienden a responder de manera natural a sentimientos como la felicidad, la empatía y la frustración, o incluso siguen reglas sociales como turnarse (Fogg, 2002).

En la gamificación los objetivos educativos que debe cumplir el alumnado se perciben por los estudiantes como una serie de retos que hay que ir superando, los cuales terminarán formando un aprendizaje final. Según Ames (1990) y Pintrich (2003), el alumnado avanzará después de realizar con éxito una tarea, y el aprendizaje del idioma se evalúa a través de una variedad de juegos, como experiencias.

4. MARCO METODOLÓGICO

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA

Introducción y justificación

En el marco metodológico de este Trabajo de Fin de Grado se propone a continuación una propuesta práctica desde la gamificación para lograr con éxito un adecuado proceso de enseñanza – aprendizaje del inglés en Educación Infantil.

La gamificación emplea elementos característicos del juego, pero en contextos no lúdicos. La motivación de los estudiantes aumentará por lo que en consecuencia se esperan obtener unos mejores resultados en sus aprendizajes. Además, la lengua materna de la mayoría de los alumnos es el español, las sesiones están pensadas para mejorar la adquisición en lo que para ellos sería su segunda lengua, en este caso el inglés, de manera que aprender desde la gamificación un nuevo idioma aumenta su interés además de facilitar la interiorización de nuevos conceptos. La gamificación es la metodología más acertada para fomentar la comunicación y la adquisición de una forma natural.

La propuesta práctica planteada a continuación tiene como temática general los animales (“*living things*”). Este tema elegido para el proyecto se encuentran recogidos en el currículum del 2º ciclo de Educación Infantil dentro del área de descubrimiento y exploración del entorno de acuerdo a la LOMLOE. En concreto, concibe el medio físico y natural como una realidad en la que se aprende y sobre la que también se aprende.

Cabe mencionar que el desarrollo de esta propuesta se llevaría a cabo en el próximo curso escolar 2022 – 2023 ya que la normativa a la que atiende la Unidad Didáctica es la siguiente:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación

- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil

Por otra parte, los objetivos y contenidos relacionados con los animales son adecuados a la realidad de aula ya que no debemos olvidar que las sesiones se realizan en lo que para ellos es su segunda lengua, por lo que el vocabulario no debe ser muy complejo para ellos, pero tampoco demasiado sencillo. Tal y como explicó Krashen (1981) en sus hipótesis, el input que reciban los estudiantes debe ir un poco más allá del nivel real de los estudiantes, pero al mismo tiempo debe ser lo suficientemente comprensible.

Contexto y temporalización

El centro donde se desarrollan estas sesiones es un colegio público ubicado en el barrio de la Rondilla, Valladolid. Cuenta con tres aulas de infantil, seis de primaria, un aula de música, una biblioteca, un gimnasio y dos patios de recreo.

El aula está formada por once alumnos de cuatro años, de los cuales seis son niños y cinco son niñas. Hay gran variedad cultural entre el alumnado, lo cual es muy enriquecedor. Hay alumnos procedentes de España, Venezuela, Colombia, Marruecos y Ucrania. El alumno procedente de Ucrania no domina el castellano y presenta problemas de comprensión y expresión de la lengua.

Respecto a la organización del aula, nos encontramos con una alfombra en la zona de asamblea, desde la cual se puede ver tanto el encerado, como la pizarra digital. En el centro del aula están las cuatro mesas donde trabajan los alumnos. El aula también cuenta con numerosas estanterías y armarios donde se encuentran materiales como puzzles, cuentos, pinturas de colores... La clase se encuentra dividida en rincones de juego libre: construcciones, lectura o cocina, entre muchos otros.

MARZO						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19

20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

	Sesiones: Propuesta práctica
	Días no lectivos

Figura 2: Temporalización de la propuesta práctica.

Tal y como se observa en el calendario escolar del curso 2021 – 2022, las siete sesiones de la propuesta práctica se llevarían a cabo en las últimas semanas del mes de marzo. Durante casi dos semanas se realizará una sesión de manera diaria.

Las sesiones se realizarán a primera hora de la mañana antes de la hora del almuerzo y la posterior salida al patio, ya que si se llevasen a cabo después del recreo, el alumnado no estaría tan concentrado.

En el desarrollo de las sesiones nos encontramos con más de una actividad, por lo que cada día se dedicaba en torno a una media hora diaria a la propuesta práctica.

Observando el calendario escolar, la temporalización de las sesiones quedaría de la siguiente manera:

	DÍA
Sesión 1	Lunes 20 marzo
Sesión 2	Martes 21 marzo
Sesión 3	Miércoles 22 marzo
Sesión 4	Jueves 23 marzo
Sesión 5	Viernes 24 marzo
Sesión 6	Lunes 27 marzo
Sesión 7	Martes 28 marzo

Figura 3: Temporalización de las sesiones.

En lo que se refiere al tipo de agrupamientos, estos pueden variar dependiendo de las actividades. La mayoría de las actividades se realizaron en gran grupo, mientras que aquellas que requerían un poco más de complejidad debido al reto que supone comprender una lengua extranjera, se realizaron en pequeños grupos de aproximadamente cuatro alumnos.

Objetivos

Con el desarrollo de esta propuesta práctica se pretende lograr un objetivo general el cual sería:

- Fomentar la adquisición de vocabulario relacionado con los animales, sus características, hábitat y cuidados en la lengua extranjera: inglés a través de la gamificación

Según el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, los objetivos generales que se trabajan en la Unidad Didáctica serían los siguientes:

Students should be able...

- To recognize elements and phenomena of nature: care and conservation of the environment
- To progress in the knowledge and control of the body
- To interpret and understand messages based on their own knowledge
- To produce messages in an effective, personal and creative way using different languages

Competencias

Según el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, se proponen una serie de competencias clave que los alumnos irán adquiriendo a lo largo de su escolarización.

La competencia que destaca en esta propuesta práctica sería la competencia plurilingüe ya que se pretende lograr la adquisición de la lengua extranjera. Según el Consejo de Europa (2002), esta competencia se define como la capacidad de adquirir otro idioma distinto a la lengua materna con fines comunicativos y de participar en una relación intercultural que además, fomenta el conocimiento e interés por nuevas culturas. En dicha competencia se promueve el diálogo y la convivencia democrática.

Además de la competencia plurilingüe, son otras las que también contribuyen a la adquisición de estas competencias clave. La competencia en comunicación lingüística fomenta el intercambio comunicativo, el respeto de opiniones y permite situaciones de diálogo y prácticas orales que dan importancia a la habilidad oral.

Por otra parte la competencia digital permite el acceso a la información a través del empleo de dispositivos digitales. Estos medios lograrán aumentar la motivación del alumnado y en consecuencia una participación activa en la propuesta para lograr la adquisición de aprendizajes.

Contenidos

Según el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, los contenidos por área que se trabajan en la Unidad Didáctica serían:

<p>Área:</p> <p>Crecimiento en armonía</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Senses and their functions - Game as pleasant activity and source of learning
<p>Área:</p> <p>Descubrimiento y exploración del entorno</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Empathy, care and protection of animals - Nature elements - Interest, respect, curiosity and desire for knowledge about the environment
<p>Área:</p> <p>Comunicación y representación de la realidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Participate in situations of use of different languages, showing interest and curiosity - Expressive possibilities of the body: body expression games

Figura 4: Contenidos por áreas que se trabajan en la propuesta práctica

Metodologías

Al inicio de la propuesta práctica, se tienen en cuenta los conocimientos previos de los alumnos para que a medida que se desarrolle la Unidad, se pueda observar el progreso de cada uno de ellos. Asimismo, esto serviría para realizar las adaptaciones correspondientes en las actividades, para conseguir que todo el alumnado adquiriera los contenidos que se están trabajando.

La metodología principal y por lo tanto que se encuentra presente a lo largo de esta Unidad Didáctica es la gamificación que se emplea para alcanzar la adquisición de una segunda lengua tal y como se explica en el marco teórico.

A su vez, esta propuesta sigue otra serie de principios metodológicos entre los que destacan los siguientes.

Total Physical Response (TPR) o Respuesta Física Total es un conjunto de métodos con los que se espera que el estudiante aprenda la segunda lengua a través de la actividad física. Esta metodología se ve reflejada en actividades que requieren imitación ya sea de movimientos o de sonidos, pues a través de las acciones se irá adquiriendo el vocabulario.

Tasked Based Approach (TBLT) o Aprendizaje Basado en Tareas consiste en que el alumnado comprenda, manipule, produzca o interactúa en su segunda lengua. Esta metodología se ve reflejada en la idea principal de la propuesta práctica. Toda la propuesta se plantea como un reto. Hay una tarea previa en la que se contextualiza el tema y se despierta el interés del alumnado, en esta ocasión los alumnos reciben una carta del loro el cual pide ayuda ya que está encerrado dentro de la jaula. De esta manera se observarán los conocimientos previos del alumnado al realizar preguntas sobre las características de este animal, además de conocer sus intereses. Durante el desarrollo de las sesiones se realizarán una serie de tareas e irán recibiendo piezas de puzzle cuando estas se lleven a cabo de manera adecuada, y que posteriormente deben unir para completarlo. Una vez que está terminado, tiene lugar la tarea final que pone fin a este aprendizaje planteado como un reto, pues los alumnos recibirán una llave con la cual podrán abrir el candado y liberar finalmente al loro Harry.

Durante el desarrollo de la propuesta se presta especial atención a la comprensión de los input por parte del alumnado debido a la complejidad que estos pueden tener para alguno de ellos al tratarse de una nueva lengua. Las actividades se explicarán en inglés

las veces necesarias y si la ocasión lo requiere por falta de comprensión o dificultad, se traducirán al español para que todo el alumnado tenga claro el objetivo a conseguir.

Asimismo, se hace hincapié en el desarrollo de la habilidad oral, ya que es vital y de gran importancia para el alumnado en la etapa de educación infantil. Esta metodología está presente en todas las actividades de manera directa, facilitando así situaciones en el aula en las que se fomente el diálogo entre el alumnado.

Evaluación

En aspectos generales, al comienzo de la Unidad Didáctica se llevará a cabo una evaluación inicial para saber cuáles son los conocimientos previos del alumnado. Esta evaluación principalmente se basará en preguntas para conocer también sus intereses y motivaciones.

Durante el desarrollo de la Unidad, la evaluación tendrá un carácter más continuo, basado en la observación directa para detectar si van aprendiendo los contenidos y si se van cumpliendo los objetivos establecidos en un inicio. El instrumento que se empleará es el registro anecdótico ya que sirve para constatar de forma breve aquellos hechos y procesos de aprendizaje que tienen cierto significado para el observador. *(Véase Anexo I)*

Para la evaluación final se empleará una escala de estimación para comprobar que se han cumplido los objetivos. Esta escala tiene el fin de comprobar la presencia o ausencia (de una conducta, habilidad, calidad...) en el alumnado, además de determinar la intensidad de esta. A continuación se muestra un ejemplo de escala de estimación para la evaluación de la Unidad Didáctica. *(Véase Anexo II)*

En cuanto al sistema de calificación:

- NC (no conseguido) cuando el alumnado no ha alcanzado los objetivos planteados.
- PC (poco conseguido), cuando el alumnado ha obtenido una pequeña parte de los objetivos propuestos
- C (conseguido), entendemos que los alumnos han alcanzado los objetivos
- MC (muy conseguido), cuando los ha alcanzado por completo, incluso con facilidad

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

(Véase Anexos: Esquema de la Unidad Didáctica)

Tras la planificación didáctica de la propuesta práctica, a continuación se presenta el desarrollo de esta.

La temática elegida es de gran interés para el alumnado. Los animales y el medio natural siempre han sido objeto de gran interés y curiosidad para los niños de edades tempranas, ya que estos les despiertan interés y asimismo es una buena oportunidad para transmitirles y despertar en los niños y niñas actitudes de respeto hacia los seres vivos. Los niños y niñas alentados por la emoción de la temática, participaron, investigaron y observaron a la vez que se acercaban a los contenidos propuestos.

En primer lugar se muestra el contexto donde se llevaron a cabo algunas actividades de esta propuesta práctica, y en segundo lugar una serie de resultados que fueron obtenidos al tener la posibilidad de realizar algunas durante mi estancia en el centro en el Practicum II.

Contexto

Algunas de las actividades planteadas en la propuesta de este Trabajo de Fin de Grado han podido ponerse en práctica en un aula de Educación Infantil durante mi Practicum II en Austria.

En cuanto a los espacios e instalaciones, el centro cuenta con aulas amplias y luminosas. Hay un aula de educación infantil, dos de educación primaria y un aula destinada a las clases de inglés y a música.

Respecto a la descripción del aula de educación infantil, este se encuentra en la planta baja del centro. Es bastante amplia, con unos grandes ventanales los cuales permiten la entrada de luz natural durante toda la jornada escolar. A lo largo del pasillo se encuentran las distintas aulas del centro, y los aseos.

Sobre la organización del aula, en el centro hay una gran alfombra en la cual se realizan las asambleas. Junto a la alfombra hay un amplio sofá junto con un televisor. A la derecha nos encontramos con tres mesas de trabajo con numerosas sillas. La distribución de las mesas es perfecta para fomentar la cooperación. El aula cuenta con numerosas estanterías en las que podemos encontrar distintos materiales para la realización de actividades, como puzzles, cuentos, pinturas, construcciones... Asimismo se pueden distinguir distintos rincones de juego: bebés, cocina, lectura, construcciones, coches, disfraces, arte... En relación a la decoración de la clase, nos encontramos con

distintas manualidades que los alumnos y alumnas han ido realizando durante el curso. En especial resalta la decoración referente a la estación del año del momento.

El aula donde se ha llevado a cabo esta propuesta práctica está formada por 14 alumnos, de los cuales 12 son niñas y 2 niños. En el mismo aula se encuentran alumnos de diferentes edades, concretamente desde los 3 hasta los 6 años. Actualmente, cinco de los alumnos tienen tres años, dos de ellos tienen cuatro años, tres tienen cinco años, y cuatro tienen seis años. En el grupo clase hay dos parejas de hermanas.

Hay variedad cultural entre el alumnado, lo cual es enriquecedor y permite fomentar la interculturalidad. Hay alumnos procedentes de Austria, Ucrania e Italia. La alumna procedente de Ucrania se incorporó el curso anterior al centro, sin tener conocimiento del alemán o inglés, sin embargo, en la actualidad es capaz de hablar en ambos idiomas sin ningún problema. El alumno procedente de Ucrania comenzó en el centro en el mes de marzo, al igual que alumna mencionada anteriormente sin conocimiento de alemán o inglés. Las familias de ambos alumnos procedentes de Ucrania están bastante unidas lo cual facilita la comunicación entre estos alumnos y en la relación familia-centro. Por otra parte, la otra alumna procedente de Italia comenzó en septiembre y es por ello por lo que aún tiene algunos problemas de emisión más que en la comprensión de las lenguas. En relación con el grupo – clase esta alumna no ha tenido problemas de socialización, ya que todos comparten con ella, juegan, e incluso la ayudan con la comprensión del idioma y ellos mismos son los que le intentan explicar que hacer en cada situación. El resto de los alumnos son originarios de Austria. Los que llevan más tiempo en el centro tienen un gran control de ambos idiomas, además muchos de ellos tienen familiares de habla inglesa. Sin embargo, algunos alumnos de tres años por el momento solo comprenden el alemán. Por el momento, en el aula no nos encontramos con alumnado con necesidades educativas especiales.

Análisis de los resultados

Semanas antes al inicio de la propuesta práctica se realizó una asamblea para conocer los conocimientos previos del alumnado sobre la temática de la Unidad, además de sus intereses e inquietudes para poder resolverlos en las futuras sesiones.

Una vez puesta en práctica la Unidad Didáctica planteada, se han obtenido una serie de resultados, los cuales se exponen a continuación.

La realización de todas las sesiones ha sido en inglés, lo que para el alumnado es su segunda lengua extranjera. A pesar de que muchos alumnos tienen un buen nivel de inglés y son capaces de comprender la mayoría de indicaciones, muchos otros necesitan una segunda explicación. Cuando la ocasión lo ha requerido debido a la complejidad de la actividad o de vocabulario, se ha explicado tanto en inglés como en alemán, para asegurar que todos los alumnos han comprendido el objetivo de esa sesión.

En cuanto a las agrupaciones, estas han variado en alguna ocasión dependiendo del tipo de actividad. Por ejemplo, en la actividad de robótica “We learn with robots!”, se apostó por dividir el grupo en pequeños grupos y realizarla en otro aula ajeno al resto de alumnos. Esta decisión fue un acierto, pues la oportunidad permitió que pudiesen trabajar en pequeño grupo, facilitando así el aprendizaje y atención plena a esos alumnos que en ese momento se encontraban realizando la actividad de robótica. El empleo de las TIC fue novedoso para el alumnado a la vez que llamativo e innovador para la adquisición de contenidos.

Respecto a los contenidos, estos han sido adaptados de acuerdo a sus intereses previos, inquietudes y motivaciones y asimismo, acertados a la edad del alumnado. Estas diferencias de edades en el aula no se ha presentado como un gran problema ya que la metodología principal de esta Unidad Didáctica es la gamificación, pues los juegos generan unos altos niveles de motivación en el alumnado, percibiéndolos como retos que deben ir cumpliendo y con los cuales alcanzarán un aprendizaje final.

La propuesta se planteó como un aprendizaje basado en tareas y comenzó con una carta del loro Harry que ellos mismos habían encontrado, por lo que desde un inicio se sintieron partícipes y protagonistas de su aprendizaje. El alumnado acudía al centro motivado y mostrando interés por conocer si ese día Harry tenía algún nuevo mensaje para ellos o no. Además, eran conscientes de que debían realizar las actividades correctamente para conseguir las piezas del puzzle al final de cada sesión para finalmente cumplir el reto de liberar a Harry.

Tal y como se esperaba las actividades fueron llamativas para los alumnos, pues estaban centradas en la experimentación para lograr la adquisición de los contenidos que se estaban trabajando. De acuerdo a Figueroa (2015), la gamificación es una técnica que presenta los contenidos teóricos en forma de juegos, y la cual tiene tres características esenciales: el aprendizaje tiene lugar en un entorno atractivo para el usuario, evoluciona

alcanzado diferentes objetivos, y la experiencia de aprendizaje que se crea debe ser positiva.

Su implicación en la propuesta aumentaba con el paso de las sesiones. Día a día ellos mismos podían observar como iban cumpliendo con los retos planteados ya que iban consiguiendo las distintas piezas del puzzle. Pero, realmente no fue hasta la última sesión cuando los niños y niñas consiguieron la llave para abrir el candado y liberar finalmente al loro Harry cuando fueron conscientes y percibieron visualmente como todo lo que habían conseguido en las sesiones anteriores tendría un resultado, en este caso, cumplir con el reto de liberar a Harry.

5. CONCLUSIONES

La realización de este Trabajo de Fin de Grado ha cumplido con los objetivos que se exponían al inicio de dicho trabajo, cuyo objetivo general era desarrollar una propuesta que permitiera fomentar la adquisición del aprendizaje de una lengua extranjera mediante la gamificación en la etapa de Educación Infantil.

Es de gran importancia lograr implantar en el aula aquellas metodologías que más se adecuen al alumnado. De acuerdo con lo revisado en la literatura, la gamificación es un método que ofrece muchas posibilidades y estrategias para trabajar en un aula de educación infantil. Asimismo los estudiantes se sentirán motivados, irán observando sus progresos, y disminuirá su miedo al fracaso o de cometer errores ya que la adquisición de esta segunda lengua extranjera surge con naturalidad y parte de la diversión.

Es idóneo innovar en el aula y apostar por metodologías en las que el alumnado sea el protagonista de su propio aprendizaje, y por supuesto a tener en cuenta cuáles son sus intereses. Si un alumno está motivado, querrá formar parte de la dinámica propuesta y sin ser consciente de ello, va a ir adquiriendo lo que para él sería una segunda lengua extranjera desde edades tempranas.

Con la puesta en práctica de algunas actividades de la Unidad Didáctica se puede observar de nuevo la gran importancia de que el alumnado esté motivado con las propuestas que se llevan a cabo en el aula, por supuesto también cuando estas se llevan a cabo en su lengua materna, pero más aún cuando para ellos es un nuevo segundo idioma que están adquiriendo y que en alguna ocasión se puede presentar como un reto.

6. REFERENCIAS

- Anjomshoa, L. y Sadighi, F. (2015). The importance of motivation in second language acquisition. *International Journal on Studies in English Language and Literature*, 3, 126-137.
- Anthony, E. M. (1963). Approach, method, and technique. *English Language Teaching Journal*, 17, 63-67. <https://doi.org/10.1093/elt/XVII.2.63>
- Bennet, N. (1979). *Estilos de enseñanza y progreso de los alumnos*. Morata.
- British Council (2013). The english effect. *British Council*.
- Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, 31, 21–32.
- Canale, M., y Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1, 1-47. <https://doi.org/10.1093/applin/I.1.1>
- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the theory of syntax*. Cambridge.
- Chomsky, N. (2014). *A review of verbal behavior*. Harvard University Press.
- Consejo de Europa (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: enseñanza, aprendizaje, evaluación*. Instituto Cervantes, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Crystal, D. (2000). Emerging englishes. *English Teaching Professional*, 14, 3-6.
- Curtain, H. y Dahlberg, C. A. (2009). *Languages and Children Making the Match: New Languages For Young Learners, Grades K-8*. Pearson.
- Deterding, S., Dixon, Khaled, y Nacke. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining gamification*, 9-15. <http://doi.acm.org/10.1145/2181037.2181040>
- Ellis, R. (1994). *The study of second language acquisition*. Oxford: Oxford University Press.

- Ferlazzo, L. (2015). Strategies for helping students motivate themselves. *Edutopia*.
<https://www.edutopia.org/blog/strategies-helping-students-motivate-themselves-larry-ferlazzo>
- Figuroa, J. F. (2015). Using gamification to enhance second language learning. *Digital Education Review* 27, 32-54.
<https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/11912>
- Fogg, B. J. (2002). *Persuasive technology: using computers to change what we think and do*. Morgan Kaufmann.
- Gardner, R. y W. Lambert (1972). *Attitudes and motivation in second language learning*. Newbury House.
- Gutiérrez, K. (2012). The 5 decisive components of outstanding learning games. *shiftelearning*. <https://www.shiftelearning.com/blog/bid/234495/The-5-Decisive-Components-of-Outstanding-Learning-Games>
- Hunicke, R., Leblanc, M.G. y Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- Hymes, D. H. (1972). *On communicative competence*. Penguin Education.
- Johnson, K. y Morrow, K. (1981). *Communication in the classroom: applications and methods for a communicative approach*. Longman Group United Kingdom.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Krashen, S. (1981). *Second language acquisition and second language learning*. Oxford.
- Kuhn, T.S. (1970). *The structure of scientific revolutions*. University of Chicago Press.
- Larsen-Freeman, D. (2001). *Teaching language: from grammar to grammaring*. Heinle & Heinle.
- Lázaro, F. (2001). El español, una lengua diversa. *Babelia, El País*.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020, pp. 122868 a 122953.
https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-17264

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 106, de 4 de mayo de 2006, pp. 17158 a 17207.
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2006-7899>
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: a simple introduction & a bit more*. New York University.
- McLaughlin, B. (1984). *Second-language acquisition in childhood: preschool children*. L. Erlbaum Associates.
- Natsir, M. y Sanjaya, D. (2014). Grammar translation method (GTM) versus communicative language teaching (CLT). *International Journal of Education & Literacy Studies*, 2. <http://dx.doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.2n.1p.58>
- Nunan, D. (2001). English as a global language. *TESOL Quarterly*, 37, 589-613.
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.
- Rehman, S. (2009). Advantages of raising a bilingual child. *Ezinearticles*.
<https://ezinearticles.com/?Advantages-of-Raising-a-Bilingual-Child&id=2399306>
- Richards, J. C. y Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge University Press.
- Sicart, M. (2008). Defining game mechanics. *The International Journal of Computer Game Research*, 8, 2. <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- Skinner, B. F. (1957). *Verbal behaviour*. Appleton-Century-Crofts.
- Spolsky, B. (1985). *Formulating a theory of second language learning*. Cambridge University Press.
- Terrel, T. y Krashen, S. (1995). *The natural approach, language acquisition in the classroom*. Prentice Hall Europe.

7. ANEXOS

ANEXOS NECESARIOS PARA UNA MEJOR COMPREENSIÓN DE LA UNIDAD

Anexo 1.

<i>Registro anecdótico</i>			
Nombre y apellidos del alumno:			
Grupo:	Fecha:	Hora:	Actividad:
Descripción del hecho:			

Anexo 2.

<i>Instrumento de evaluación</i>	NC	PC	C	MC
To participate in communicative interactions in a foreign language related to daily routines and situations				
To identify common and different traits between living things				
To express themselves creatively and interpret dramatic proposals				
To interact with different digital resources, becoming familiar with different media and digital tools				
To show an attitude of respect, care and protection towards the natural environment and animals				
To participate in game contexts, adjusting to their personal possibilities				
...				

Anexo 3.

Good morning preschool class!

Maybe you have seen me in class this morning. I will give you a clue...

I have a beautiful plumage, big peak, and everything people say, I learn it and repeat it. Can you find me?

Yes! It is me! My name is **Harry**, I am 6 years old. I am a funny **parrot** who loves to travel and see new places, but.. I am locked inside this cage.

If you do some activities during these weeks, I can give you the key to open the cage?

Can you help me?



Let's go!

Anexo 4.

Good morning preschool class!

It is me again.. Harry!



I hope you have learned a lot about my friends.. the animals.

You have already finished all the activities. Congratulations!

In this little box under the cage, you will find the key. You can use the key to open the cage.

Now I can participate and learn in the preschool class with all of you!

Thank you so much,

Harry.

ESQUEMA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

General chart of the Syllabus

Stage and course:	General Objectives	Specific Objectives	Activities	Assessment criteria
<p>Topic:</p> <p>Harry wants to fly!</p>	<p>Students should be able...</p> <ul style="list-style-type: none"> - To recognize elements and phenomena of nature: care and conservation of the environment - To progress in the knowledge and control of the body - To interpret and understand messages based on their own knowledge - To produce messages 	<p>Students should be able...</p> <ul style="list-style-type: none"> - To know some animals, characteristics, and habitat - To classify the animals depending on the characteristics: size, color, habitat... - To recognize different animals by touch, shadows... - To listen actively to the sounds and explanations to complete the bingo - To identify and represent the different animals through mime - To imitate the movements of 	<ul style="list-style-type: none"> - We meet Harry - Guess the animal! - Each animal in its place - See you next day Harry! - Good morning Harry! - We learn more animals - What animal is it? - 3,2,1... what animal is it? - Animal bingo - We imitate animals 	<p>Students should be able...</p> <ul style="list-style-type: none"> - To participate in communicative interactions in a foreign language related to daily routines and situations - To identify common and different traits between living things - To express themselves creatively and interpret dramatic proposals - To interact with different digital resources, becoming familiar with different media and digital tools - To show an attitude of

	<p>in an effective, personal and creative way using different languages</p>	<p>animals</p> <ul style="list-style-type: none"> - To learn to program the robot following the instructions - To observe and explore the natural environment finding the animals - To identify the animals in the puzzle and put the pieces together - To open the padlock to save the parrot 	<ul style="list-style-type: none"> - Animal walk - We meet the robot - We learn with robots! - Where do the animals live? - Animal hunt - We put the puzzle together - Harry can fly - Bye bye Harry! 	<p>respect, care and protection towards the natural environment and animals</p> <ul style="list-style-type: none"> - To participate in game contexts, adjusting to their personal possibilities
<p>Duration:</p> <p>7 sessions</p>		<p>Contents:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Empathy, care and protection of animals - Participate in situations of use of different languages, showing interest and curiosity - Senses and their functions - Expressive possibilities of the body: body expression games - Applications and digital tools for different purposes: creation, communication, learning and enjoyment - Nature elements 		

- | | | | |
|--|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none">- Interest, respect, curiosity and desire for knowledge about the environment- Game as a pleasant activity and source of learning | |
|--|--|--|--|

Contents	Specific objectives	Activities	Assessment Criteria
<ul style="list-style-type: none"> - Empathy, care and protection of animals - Participate in situations of use of different languages, showing interest and curiosity 	<p>Students should be able...</p> <ul style="list-style-type: none"> - To know some animals, characteristics, and habitat - To classify the animals depending on the characteristics: size, color... 	<ol style="list-style-type: none"> 1. We meet Harry 2. Guess the animal! 3. Each animal in its place 4. See you next day Harry! 	<p>Students should be able...</p> <ul style="list-style-type: none"> - To identify common and different traits between living things - To participate in communicative interactions in a foreign language related to daily routines and situations
<p>Duration: 23 minutes</p>			

Activity 1

<u>Activity/task number 1 - Session number 1</u>		
Title: We meet Harry!	Type: Routine	Timing: 5 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Letter (<i>Véase Anexo III</i>)- Stuffed animal parrot- Cage- Padlock	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- Where did you find this letter?- I'm going to read it very slowly- What colors is the parrot?- What's the parrot's name?- All together: Good morning Harry!- What sound does the parrot make?- It's Harry's footprints!- We have to help him out of the cage- We have to give him food- You have to put fresh water- Are you ready to help him?- Let's learn about many animals- If we do the activities well, we will get the key to the cage- Are you ready?		

Activity 2

Activity/task number 2 - Session number 1		
Title: Guess the animal!	Type: Introduction	Timing: 5 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: - Bits with animal shadows	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- Let's make a very big circle- I have cards with many animals- You have to guess the animal- Are you ready?- Great an elephant, are elephants big or small?- And how do kangaroos jump?- What color are dolphins?- What sound does the cat make?		

Activity 3

Activity/task number 3 - Session number 1		
Title: Each animal in its place	Type: Reinforcement	Timing: 10 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Bits with animal shadows- Boxes	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- Close your eyes- I'll give you each a bit- There are two cards with the same animal- You have to find your partner- What animal have you got?- Do you like that animal?- What color is your animal?- If your animal is yellow put it in this box- If your animal has 4 legs in this box		

Activity 4

Activity/task number 4 - Session number 1		
Title: See you next day Harry!	Type: Wrap up	Timing: 3 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Piece of puzzle- Stuffed animal parrot- Cage- Padlock	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- - We have finished today's activities- - We did a good job!- - Harry give us the first piece of our puzzle- - When we have all the pieces, we will get the key- - Let's say goodbye to Harry- - Soon Harry can play with us- - See you tomorrow Harry- - It's your bedtime		

Session N° 2

Contents	Specific objectives	Activities	Assessment Criteria
<ul style="list-style-type: none"> - Empathy, care and protection of animals - Senses and their functions 	<p>Students should be able...</p> <ul style="list-style-type: none"> - To know some animals, characteristics, and habitat - To recognize different animals by touch 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Good morning Harry! 2. We learn more animals 3. What animal is it? 4. See you next day Harry! 	<p>Students should be able...</p> <ul style="list-style-type: none"> - To identify common and different traits between living things - To participate in game contexts, adjusting to their personal possibilities
<p>Duration: 22 minutes</p>			

Activity 1

Activity/task number 1 - Session number 1		
Title: Good morning Harry!	Type: Routine	Timing: 3 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Stuffed animal parrot- Cage- Padlock	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- All together: Good morning Harry!- What animal is Harry?- Is Harry in or out of the cage?- We have to help him- We have to give him food- You have to put fresh water- Are you ready to help him?- Let's go!		

Activity 2

Activity/task number 2 - Session number 2		
Title: We learn more animals	Type: Introduction	Timing: 6 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Bag- Plastic animals	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- What do you think is inside this bag?- I need a volunteer- I'm going to take out the animals- What animal is this?- The neck is really long- How many legs does it have?- What color is it?- How many animals are there?- What's your favorite animal?- Where do dolphins live?		

Activity 3

Activity/task number 3 - Session number 2		
Title: What animal is it?	Type: Reinforcement	Timing: 10 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Sleeping mask- Box- Plastic animals	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- I have here a very large box with two holes- Let's cover our eyes- It's your turn- Put your hand in the box- What animal do you think it is?- How many legs does it have?- Take out the animal and check it- All right it's an elephant!		

Activity 4

Activity/task number 4 - Session number 2		
Title: See you next day Harry!	Type: Wrap up	Timing: 3 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Piece of puzzle- Stuffed animal parrot- Cage- Padlock	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- We have finished today's activities- We did a good job!- Harry gives us the second piece of our puzzle- We have two!- When we have all the pieces, we will get the key- Let's say goodbye to Harry- Soon Harry can play with us- See you tomorrow Harry- It's your bedtime		

Session N° 3

Contents	Specific objectives	Activities	Assessment Criteria
<ul style="list-style-type: none"> - Empathy, care and protection of animals - Participate in situations of use of different languages, showing interest and curiosity 	<p>Students should be able...</p> <ul style="list-style-type: none"> - To recognize animals by their shadows - To listen actively to the sounds and explanations to complete the bingo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Good morning Harry! 2. 3,2,1... what animal is it? 3. Animal bingo 4. See you next day Harry! 	<p>Students should be able...</p> <ul style="list-style-type: none"> - To identify common and different traits between living things - To participate in communicative interactions in a foreign language related to daily routines and situations
<p>Duration: 24 minutes</p>			

Activity 1

Activity/task number 1 - Session number 3		
Title: Good morning Harry!	Type: Routine	Timing: 3 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Stuffed animal parrot- Cage- Padlock	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- All together: Good morning Harry!- What animal is Harry?- Is Harry in or out of the cage?- We have to help him- We have to give him food- You have to put fresh water- Are you ready to help him?- Let's go!		

Activity 2

Activity/task number 2 - Session number 3		
Title: 3,2,1... what animal is it?	Type: Introduction	Timing: 6 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: - Digital board	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- We have to pay attention to the screen- An animal will gradually appear- If you know what it is raise your hand- What animal do you think it is?- What color is it?- Is it big or small?- Let's see what the next animal is...- Very good, a giraffe!		

Activity 3

Activity/task number 3 - Session number 3		
Title: Animal bingo	Type: Reinforcement	Timing: 12 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Bingo cards- Laptop- Speaker	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- Let's play bingo!- Have you ever played?- I'm going to give you these cards- Attentive to the name or sound of your animal- When you're done, you have to shout bingo- If you have that animal, you have to paint your finger and put it on the animal- The next animal has a very long neck- The next animal has black and white stripes- Elephant, spider, cat...		

Activity 4

Activity/task number 4 - Session number 3		
Title: See you next day Harry!	Type: Wrap up	Timing: 3 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Piece of puzzle- Stuffed animal parrot- Cage- Padlock	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- We have finished today's activities- We did a good job!- Harry gives us the third piece of our puzzle- We have three!- When we have all the pieces, we will get the key- Let's say goodbye to Harry- Soon Harry can play with us- See you tomorrow Harry- It's your bedtime		

Session N° 4

Contents	Specific objectives	Activities	Assessment Criteria
<ul style="list-style-type: none"> - Empathy, care and protection of animals - Expressive possibilities of the body: body expression games 	<p>Students should be able...</p> <ul style="list-style-type: none"> - To identify and represent the different animals through mime - To imitate the movements of animals 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Good morning Harry! 2. We imitate animals 3. Animal walk 4. See you next day Harry! 	<p>Students should be able...</p> <ul style="list-style-type: none"> - To identify common and different traits between living things - To express themselves creatively and interpret dramatic proposals
<p>Duration: 22 minutes</p>			

Activity 1

Activity/task number 1 - Session number 4		
Title: Good morning Harry!	Type: Routine	Timing: 3 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Stuffed animal parrot- Cage- Padlock	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- All together: Good morning Harry!- What animal is Harry?- Is Harry in or out of the cage?- We have to help him- We have to give him food- You have to put fresh water- Are you ready to help him?- Let's go!		

Activity 2

Activity/task number 2 - Session number 4		
Title: We imitate animals	Type: Introduction	Timing: 6 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Laptop- Speaker- Plastic animals- Bag	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- Let's imitate different animals- It's your turn- Reach in and grab an animal- Others have to close their eyes- Put the animal back in the bag- Now you have to make the movements and noises of that animal- You have to guess the animal- All right, he's a kangaroo- Now it's your turn		

Activity 3

Activity/task number 3 - Session number 4		
Title: Animal walk	Type: Reinforcement	Timing: 10 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Dice with animals- Dice with classroom sites	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- We're going to be animals- We have two dice- One dice with animals, and one with class sites- It's your turn to roll the dice- You have to move to that place imitating that animal- How nice! It's your turn to jump like a kangaroo to the door- A snake! You must slither down the floor to the blackboard		

Activity 4

Activity/task number 4 - Session number 4		
Title: See you next day Harry!	Type: Wrap up	Timing: 3 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Piece of puzzle- Stuffed animal parrot- Cage- Padlock	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- We have finished today's activities- We did a good job!- Harry gives us the fourth piece of our puzzle- We already have four!- When we have all the pieces, we will get the key- Let's say goodbye to Harry- Soon Harry can play with us- See you tomorrow Harry- It's your bedtime		

Session N° 5

Contents	Specific objectives	Activities	Assessment Criteria
<ul style="list-style-type: none"> - Empathy, care and protection of animals - Applications and digital tools for different purposes: creation, communication, learning and enjoyment 	<p>Students should be able...</p> <ul style="list-style-type: none"> - To identify the different animals - To learn to program the robot following the instructions 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Good morning Harry! 2. We meet the robot 3. We learn with robots! 4. See you next day Harry! 	<p>Students should be able...</p> <ul style="list-style-type: none"> - To interact with different digital resources, becoming familiar with different media and digital tools
<p>Duration: 23 minutes</p>			

Activity 1

Activity/task number 1 - Session number 5		
Title: Good morning Harry!	Type: Routine	Timing: 3 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Stuffed animal parrot- Cage- Padlock	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- All together: Good morning Harry!- What animal is Harry?- Is Harry in or out of the cage?- We have to help him- We have to give him food- You have to put fresh water- Are you ready to help him?- Let's go!		

Activity 2

Activity/task number 2 - Session number 5		
Title: We meet the robot	Type: Introduction	Timing: 5 minutes
Classroom management: Groups of four children	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Robot Cubetto- Board with animals	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- Does anyone know what this is?- Very good, it's a robot- Today Harry has become a robot- What animals can you see on the board?- We have a horse, a parrot, a giraffe, a dolphin...- Which animal is next to the dolphin?- The robot can go forward, backward and turn- The blue pieces are to go forward- The red ones to turn left- And the yellow ones to turn left		

Activity 3

<u>Activity/task</u> number 3 - <u>Session</u> number 5		
Title: We learn with robots!	Type: Reinforcement	Timing: 12 minutes
Classroom management: Groups of four children	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Robot Cubetto- Board with animals	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- Let's learn to program the robot Harry- We put Harry in the house- Harry needs to go to the giraffe- We need a green tab- Very good, achieved!- Now we have to get to the dolphin- We have to turn right / left		

Activity 4

Activity/task number 4 - Session number 5		
Title: See you next day Harry!	Type: Wrap up	Timing: 3 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Piece of puzzle- Stuffed animal parrot- Cage- Padlock	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- We have completed today's activities- We did a good job!- Harry gives us the fifth piece of our puzzle- We have five!- When we have all the pieces, we will get the key- Let's say goodbye to Harry- Soon Harry can play with us- See you tomorrow Harry- It's your bedtime		

Session N° 6

Contents	Specific objectives	Activities	Assessment Criteria
<ul style="list-style-type: none"> - Empathy, care and protection of animals - Nature elements - Interest, respect, curiosity and desire for knowledge about the environment 	<p>Students should be able...</p> <ul style="list-style-type: none"> - To classify animals depending on their habitat - To observe and explore the natural environment finding the animals 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Good morning Harry! 2. Where do the animals live? 3. Animal hunt 4. See you next day Harry! 	<p>Students should be able...</p> <ul style="list-style-type: none"> - To show an attitude of respect, care and protection towards the natural environment and animals
<p>Duration: 24 minutes</p>			

Activity 1

Activity/task number 1 - Session number 6		
Title: Good morning Harry!	Type: Routine	Timing: 3 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Stuffed animal parrot- Cage- Padlock	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- All together: Good morning Harry!- What animal is Harry?- Is Harry in or out of the cage?- We have to help him- We have to give him food- You have to put fresh water- Are you ready to help him?- Let's go!		

Activity 2

Activity/task number 2 - Session number 6		
Title: Where do the animals live?	Type: Introduction	Timing: 6 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Plastic animals- Boxes- Soil, water, grass...	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- Today we will remember where the animals live- In this box I have many animals- You're going to go get one- You have to put it in its habitat- For example, the dolphin in the water- Where do sharks live?- Very good in the sea, we put the shark inside the water- How many live on the water?		

Activity 3

Activity/task number 3 - Session number 6		
Title: Animal hunt	Type: Reinforcement	Timing: 12 minutes
Classroom management: The whole group, in the playground		Materials: <ul style="list-style-type: none">- Bits of animals- Boxes- Soil, water, grass...
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- There are animal footprints from class to the playground- The animals have hidden- We have to find them- You have to watch very carefully- You've found all the animals!- We have to classify them- If your animal lives in the sea, put them inside the box with water		

Activity 4

Activity/task number 4 - Session number 6		
Title: See you next day Harry!	Type: Wrap up	Timing: 3 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Pieza de puzzle- Stuffed animal parrot- Cage- Padlock	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- We have completed today's activities- We did a good job!- Harry gives us the sixth piece of our puzzle- We have all!- When we have all the pieces, we will get the key- Let's say goodbye to Harry- Soon Harry can play with us- See you tomorrow Harry- It's your bedtime		

Session N° 7

Contents	Specific objectives	Activities	Assessment Criteria
<ul style="list-style-type: none"> - Game as a pleasant activity and source of learning 	<p>Students should be able...</p> <ul style="list-style-type: none"> - To identify the animals in the puzzle and put the pieces together - To open the padlock to save the parrot 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Good morning Harry! 2. We put the puzzle together 3. Harry can fly 4. Bye bye Harry! 	<p>Students should be able...</p> <ul style="list-style-type: none"> - To participate in communicative interactions in a foreign language related to daily routines and situations - To participate with initiative in games
<p>Duration: 21 minutes</p>			

Activity 1

Activity/task number 1 - Session number 7		
Title: Good morning Harry!	Type: Routine	Timing: 3 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Stuffed animal parrot- Cage- Padlock	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- All together: Good morning Harry!- What animal is Harry?- Is Harry in or out of the cage?- We have to help him- We have to give him food- You have to put fresh water- Are you ready to help him?- Let's go!		

Activity 2

Activity/task number 2 - Session number 7		
Title: We put the puzzle together	Type: Introduction	Timing: 5 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Pieces of the puzzle- Box	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- Now we have all the pieces of the puzzle!- How many have we got?- Very good! Six pieces!- Now we have to do the puzzle!- What animals can you see in the puzzle?- Very well! Where is the elephant?- And where is the giraffe?		

Activity 3

Activity/task number 3 - Session number 7		
Title: Harry can fly	Type: Reinforcement	Timing: 10 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: <ul style="list-style-type: none">- Stuffed animal parrot- Letter (<i>Véase Anexo IV</i>)- Cage- Box- Padlock	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- Where did you find this letter?- I'm going to read it very slowly- It is the key to the padlock!- We have to open Harry's cage- Let's open it all together!- The padlock is open!- Now Harry can fly freely!- Well done!		

Activity 4

Activity/task number 4 - Session number 7		
Title: Bye bye Harry!	Type: Wrap up	Timing: 3 minutes
Classroom management: The whole group, sitting in a circle in the assembly area	Materials: - Stuffed animal parrot	
Linguistic input: <ul style="list-style-type: none">- We have done great!- Now Harry is free!- He can play with us!- Now Harry can be the pet of the class- We can find a place for Harry in our classroom- We will have to give him food and water everyday- Do you think he is happier now?- Harry will show us more surprises- See you tomorrow Harry!		