



---

**Universidad de Valladolid**

**Facultad de Educación y Trabajo Social**

**TRABAJO FIN DE GRADO:**

**LA INFLUENCIA DE LA MOTIVACIÓN EN  
EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS.**

**Presentado por: Nekane Sánchez García.**

**Tutora académica: Natalia Barranco Izquierdo.**

**Curso académico: 2021/2022**

**UVa**

## **AGRADECIMIENTOS:**

Si me puedo permitir estas palabras y el haber llegado hasta aquí es gracias, única y exclusivamente a mis padres, que son los que han estado durante todos estos años al pie de cañón; apoyándome, ayudándome y apostando por mi futuro. Porque gracias a ellos he podido llegar hasta aquí.

Me quedo con todo lo bueno y lo aprendido durante la carrera, desde el primer día hasta el último porque ha sido una de las etapas más bonitas de mi vida y ha hecho que sea hoy quien soy.

## ÍNDICE

RESUMEN .....	3
1. INTRODUCCIÓN:.....	5
2. OBJETIVOS .....	6
3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO:.....	7
4. MARCO TEÓRICO .....	8
4.1 DEFINICIÓN DE MOTIVACIÓN .....	8
4.2 TIPOS DE MOTIVACIÓN:.....	8
4.3 LA MOTIVACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO.....	10
4.4 RELEVANCIA DE LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE .....	11
4.5 FACTORES INVOLUCRADOS EN LA MOTIVACIÓN Y APRENDIZAJE...	13
4.6 LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS.15	
4.7 ACTUACIONES INSTRUCCIONALES MOTIVANTES PARA EL AULA....	22
5. PROPUESTA DE ACTIVIDADES MOTIVADORAS .....	26
5.1 JUSTIFICACIÓN .....	26
5.2 CONTEXTUALIZACIÓN .....	26
5.3 CONTENIDOS A TRABAJAR EN LAS ACTIVIDADES:.....	26
5.4 CARACTERÍSTICAS PSICOEVOLUTIVAS DEL ALUMNADO .....	27
5.5 ACTIVIDADES MOTIVADORAS PROPUESTAS:.....	28
5.5.1 ACTIVITY 1 : BINGO “FARM ANIMALS” .....	29
5.5.2 ACTIVITY 2: LULU’S FARM .....	31
5.5.3 ACTIVITY 3: LET’S SING!.....	32
5.5.4 ACTIVITY 4: CATCH THE WORD!.....	34
5.5.5.ACTIVITY 5 : “STORY TIME –“THE MYSTERIOUS ANIMAL” .....	36
5.5.6 ACTIVITY 6 : WHAT ANIMAL IS IT ? .....	38
5.5.7 ACTIVITY 7 : ANIMALS ON THE MOVE! .....	40
5.5.8 ACTIVITY 8 : DO YOU LIKE...? .....	42
6 CONCLUSIONES:.....	44
7 BIBLIOGRAFIA .....	45
8 ANEXOS: .....	49

## RESUMEN

En este trabajo que se presenta se pretende reflexionar sobre la importancia de la motivación en el aprendizaje de una segunda lengua, en este caso el inglés.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, una de las variables que predomina y que es fundamental es la motivación. El trabajo está formado por un lado de una revisión teórica que nos ayuda a introducirnos en el tema y a conocer en profundidad sobre esta variable; esta parte está destinada a entender la definición de motivación y sus tipos, saber cómo influye la motivación en el ámbito educativo y cómo influye en el proceso de aprendizaje, los factores involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de manera más amplia ver la importancia que tiene la motivación en el aprendizaje de lenguas extranjeras.

Por otro lado, se ha planteado una propuesta de actividades para realizar en la asignatura de inglés en el curso de 2º de primaria en el CEIP León Felipe, colegio público situado en el barrio de La Rondilla en Valladolid. Se pretenden llevar a cabo actividades consideradas “motivadoras” con el fin de potenciar lo máximo posible la motivación en los alumnos, de despertar el interés y de contribuir a la adquisición de un aprendizaje significativo y constructivista.

## PALABRAS CLAVE:

Motivación, aprendizaje, enseñanza, inglés, variable, importancia, actividades, adquisición, meta y proceso.

# ABSTRACT

This paper aims to reflect on the importance of motivation in the learning of a second language, in this case English.

In the teaching-learning process of a foreign language, one of the predominant and fundamental variables is motivation. The work is formed on the one hand by a theoretical research that helps us to introduce us to the subject and to know more in depth about this variable; this part is intended to understand the definition of motivation and its types, to know how motivation influences in the educational field and how it influences the learning process, the factors involved in the teaching-learning process and in a broader way to see the importance of motivation in the learning of foreign languages, in this case English, as well as some motivating instructional actions for the classroom. This part is supported by authors with extensive knowledge on the subject.

On the other hand, a proposal has been made for activities to be carried out in the subject of English in the 2nd year of primary school at CEIP León Felipe, a public school located in the district of La Rondilla in Valladolid. The aim is to carry out motivational activities in order to boost the motivation of the pupils as much as possible, to awaken their interest and to acquire a meaningful and constructivist learning process that allows us to acquire English content in a motivating way.

## KEYWORDS:

Motivation, learning, teaching, English, variable, importance, activities, acquisition, goal and process.

# 1. INTRODUCCIÓN:

La motivación es una variable considerada imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es muy importante que un alumno esté motivado para que se produzca un aprendizaje significativo y constructivista y al mismo tiempo se logren los objetivos propuestos. Es por esto, que la motivación es primordial y de especial importancia en el ámbito educativo y en concreto en el aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés.

En este trabajo se tratan diferentes puntos acerca de la motivación y su influencia en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera. Nos hemos basado en múltiples investigaciones previas sobre la temática en cuestión y hemos tenido en cuenta estos fundamentos teóricos para el desarrollo de una propuesta de actividades que podemos denominar “motivadoras” con la finalidad de que promuevan el interés de los alumnos.

El trabajo tiene dos partes, la primera está dedicada al marco teórico, en el que se alude a los puntos más importantes de la motivación desde el punto de vista educativo y la importancia que tiene en el aprendizaje del inglés. Posteriormente se ha llevado a cabo una propuesta de actividades que fomentan la motivación, pensada para alumnos de 2ª de Primaria del CEIP León Felipe en la asignatura de inglés.

En la última parte del TFG, se presentan las conclusiones en términos de reflexiones sobre la propia puesta en práctica y los resultados de aprendizaje.

## 2. OBJETIVOS:

El objetivo principal del trabajo se centra en reflexionar acerca de la importancia de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la adquisición de una lengua extranjera, en este caso el inglés.

Los objetivos específicos son los siguientes:

- Presentar aspectos teóricos vinculados al término de la motivación a partir de diferentes fuentes acreditadas y diversos autores que han investigado sobre ella.
- Indagar sobre los tipos de motivación, los factores que están relacionados con ella y la influencia que tiene esta en el ámbito educativo y en el proceso enseñanza-aprendizaje del inglés.
- Conocer estrategias y actuaciones instruccionales motivantes para llevar a cabo en el aula.
- Diseñar actividades con el objetivo de estimular la motivación de los alumnos en el aprendizaje del inglés promoviendo la asimilación de contenidos de forma significativa y motivadora.

### 3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO:

Para Castro (2019), la motivación es considerada como un factor decisivo en la adquisición de una lengua extranjera.

En la actualidad, los expertos en el ámbito educativo mantienen la idea de que la motivación es un elemento primordial para el aprendizaje óptimo de una lengua extranjera. Por eso, se afirma que los factores afectivos, dentro de los cuales se encuentra la motivación, no pueden ser desvinculados de los factores cognitivos, que son los que tradicionalmente se han visto privilegiados en las aulas. De esta manera el proceso enseñanza-aprendizaje no depende de que los profesores estén enfocados en aspectos intelectuales de los alumnos, sino también de aspectos motivacionales y emocionales, tal y como señala Vivar (2013).

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, se ven implicados tanto el profesor como los alumnos. Estos últimos también están implicados en el proceso de manera directa, fundamentalmente por sus ganas de adquirir nuevos conocimientos y aprender el idioma. Esta idea se puede ver en colegios donde los alumnos tienen diversas maneras de llevar a cabo las actividades y el aprendizaje del idioma; mientras hay alumnos que presentan un alto grado de motivación, hay otros que se ven forzados a realizar las actividades y presentan desinterés que los lleva a estar desmotivados y en consecuencia a no rendir lo suficiente. A raíz de esta problemática, hay profesionales que viven situaciones en las que sus alumnos se muestran desmotivados de forma frecuente en el aula y que presentan aburrimiento y desinterés en el aprendizaje del inglés. Como futura docente de Educación Primaria en el área de inglés, resulta interesante investigar sobre el papel que tiene la motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje de esta lengua extranjera, para investigar y reflexionar así sobre la gran repercusión y el impacto que tiene la motivación como factor condicionante y relevante en el ámbito educativo y en concreto en la enseñanza del inglés.

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1 DEFINICIÓN DE MOTIVACIÓN

La motivación es un término que proviene del latín (motivus), con el significado de mover, trasladar o moverse, de esta manera podemos vincular el concepto a lo relativo al movimiento. En este sentido Mariana Carrillo, Jaime Padilla, Tatiana Rosero, María Sol Villagómez, defienden que la motivación es aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover, aseguran que la motivación es el motor de la conducta humana.

Dicho de otra manera, para Alfonso (2007) la motivación representa qué es lo que determina que una persona inicie una acción (activación), se desplace hacia un objetivo (dirección), pugne por alcanzar sus objetivos (esfuerzo) y se sostenga en sus tentativas para alcanzarlo (persistencia).

Según la Real Academia Española, la motivación “es el conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona”. (Real Academia Española, 2021, definición 3).

Entendiendo el significado de motivación, podemos concluir que la motivación es el impulso-fuerza que hace que una persona pueda lograr algo.

### 4.2 TIPOS DE MOTIVACIÓN

A la hora de estudiar la motivación, podemos distinguir dos vertientes diferentes. Por un lado, la motivación interna (intrínseca) o externa (extrínseca) que son el impulso que un individuo necesita para que se lleve a cabo la obtención de un objetivo.

Según Ryan y Deci, (2000) la motivación no es un fenómeno unitario. Las personas no sólo tienen diferentes cantidades, sino también diferentes tipos de motivación. Es decir, que varían no sólo en el nivel de la motivación (cuánta motivación), sino también en la orientación de la motivación (qué tipo de motivación). Estos autores llevaron a cabo un modelo que influyó mucho en la motivación dentro del ámbito académico, que distingue tres tipos de motivación: desmotivación, motivación extrínseca y motivación intrínseca.

Egea (2018) nos habla de la motivación intrínseca, supone que el comportamiento se lleva a cabo porque la actividad se considera interesante por sí misma y por la satisfacción propia que conlleva, sin que sea necesario ningún reforzamiento externo. Se pueden ver una serie de factores como el interés, la satisfacción, la autorrealización o las necesidades internas que afectan a este tipo de motivación. Rovira (2017) Diferencia tres tipos de motivación intrínseca:

a) Motivación por conocer, que implica satisfacción por el mero hecho de aprender algo nuevo. Está relacionada con la curiosidad y el afán de exploración.

b) Motivación de logro, que se refiere al afán por superarse a uno mismo y por alcanzar éxito en lo que uno se propone. En este caso, el logro es un fin en sí mismo y lo importante es el proceso para alcanzarlo y los sentimientos de competencia personal que genera.

c) Motivación por experimentar estimulación, que está relacionada con actividades que producen sensaciones y sentimientos agradables. Se ha estudiado menos en el ámbito académico, pero parece estar relacionada con la resolución de problemas o la creatividad.

Ryan y Deci (2000) defienden que la mayor parte de las actividades que realizamos no están pensadas para promover la motivación intrínseca, ya que cada vez están más condicionadas a las exigencias sociales.

Para Soriano (2001) la motivación extrínseca, como su nombre indica, es provocada desde un estímulo externo, es decir, por el ambiente, presión social, recompensas, castigos... este tipo de motivación no depende del individuo en sí, sino que depende del exterior, de que se cumplan una serie de condiciones ambientales o haya alguien dispuesto y capacitado para generar esa motivación.

Esto se ha ido utilizando de forma tradicional. Por ejemplo, son muchos los docentes que dicen “si te portas bien saldrás antes al recreo, te pondré un positivo”, etc. Este tipo de motivación no es una buena aliada para metas o proyectos a largo plazo, ya que algo que se puede empezar por gusto o placer puede acabar siendo una obligación y los resultados no son tan positivos. No obstante, Rovira (2017) admite que la motivación extrínseca tiene cosas buenas, como por ejemplo la sensación de placer tras recibir por ejemplo un premio o recompensa por el esfuerzo realizado. Además, dentro de la enseñanza de una lengua extranjera, esta motivación es la que lleva a un individuo a estudiar la lengua con una finalidad externa, como, por ejemplo, conseguir trabajo.

Deci y Ryan (2000), citados por Picó (2013), enumeran cuatro tipos de motivación extrínseca:

- Regulación externa: se realizan conductas para satisfacer una demanda exterior o para obtener un premio.
- Regulación introyectada: las acciones se llevan a cabo bajo un sentimiento de presión, con el fin de evitar la sensación de culpa o ansiedad o para favorecer la autoestima.
- Regulación identificada: la persona reconoce y acepta el valor implícito de una conducta por lo que la ejecuta libremente incluso aunque no le resulte agradable ni placentera.
- Regulación integrada: la identificación se ha asimilado dentro del propio yo, estableciendo relaciones coherentes, armoniosas y jerárquicas entre esa conducta y otros valores, necesidades o metas personales.

Según Pintrich y Schunk (2006, p. 239) manifiestan que estas motivaciones “dependen del momento y del contexto. Caracterizan a las personas en un momento dado en relación con una actividad en particular”.

En el lado opuesto, tenemos la desmotivación. Esto es, la pérdida de motivación, la falta de estímulos tanto internos como externos que hacen que una persona actúe. Moreno y Martínez (2006) explican que la desmotivación, al contrario de la motivación se define como la falta absoluta de motivación, tanto intrínseca como extrínseca y citan a varios autores que defienden que hace referencia a la falta de intencionalidad para actuar Deci y Ryan, 1985; Koestner, Lossier, Vallerand, y Carducci, (1996) y se produce cuando el individuo no valora una actividad Ryan (1995), no sintiéndose competente para hacerla Bandura (1986), o no esperando la consecución del resultado esperado Seligman (1975).

### **4.3 LA MOTIVACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO.**

Para Jackeline (2006), la motivación está presente en diferentes ámbitos de nuestra vida, en el ámbito laboral, personal, educativo...si relacionamos la afirmación a este último ámbito, podemos ver que no sólo es el motor de la conducta humana sino también es el

motor del aprendizaje, es esa chispa que permite encenderlo e incentiva el desarrollo del proceso.

Pintrich y Schunck (2002) aseguran que la motivación es fundamental y muy influyente en todos los ámbitos del proceso educativo. Así mismo, muchos investigadores en la materia afirman que la motivación es considerada como “la palanca que mueve toda conducta, lo que nos permite provocar cambios tanto a nivel escolar como de la vida en general” (García y Doménech, 1997, p.1). La motivación por lo tanto es un paso fundamental previo al aprendizaje y es el motor para el logro y el desarrollo óptimo de la enseñanza.

Desde el ámbito educativo, la motivación se atribuye a la intención de aprender -en el caso los alumnos- y a la intención de enseñar, -en el caso del docente- Ajello (2003). Es por esto por lo que Rivas (1993) plantea que para que se lleve a cabo el proceso de enseñanza/aprendizaje, se deben establecer simultáneamente la intención de aprender del alumnado y la de enseñar del profesorado.

Se insiste que el aprendizaje se encuentra condicionado por el nivel de motivación, por esto ha sido objeto de estudio de multitud de autores.

Doménech y Abellán (2017) llevaron a cabo un estudio sobre el impacto que tiene la motivación en la implicación del alumnado en el proceso de aprendizaje. Se dieron cuenta de que los alumnos que tienen más ímpetu en aprender tienen un papel más activo que implicará un mayor esfuerzo y trabajo en el aula con unos resultados académicos positivos. Por otro lado, vieron como alumnos con intenciones más débiles presentan un papel pasivo, y esto supondrá una dedicación de tiempo y esfuerzo pobre que conducirá al fracaso escolar y resultados académicos deficientes.

#### **4.4 RELEVANCIA DE LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE.**

El doctor Andreas Grünewald, aborda la importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. Los neurofisiólogos tienen muy en cuenta y mencionan positivamente el papel que tiene la motivación y las emociones en el aprendizaje, el cual está influido por

factores que, en gran medida, actúan de manera inconsciente y guardan una estrecha relación con la motivación y las emociones. [...]

Gruenewald (2009) hace referencia a Roth (2003) cuando expone que los factores que juegan un papel primordial en el aprendizaje y en la enseñanza son los siguientes:

1. La motivación y veracidad del docente.
2. Las circunstancias de partida individuales y emocionales de los alumnos.
3. La motivación tanto situacional como general y la predisposición del aprendizaje de los alumnos.
4. La motivación especial que una materia determinada despierta en los alumnos, sus conocimientos previos y el estado emocional del momento.
5. El contexto de enseñanza y aprendizaje específico.

Los primeros tres factores se relacionan con los comportamientos generales tanto del profesor como de los alumnos, los dos últimos factores se refieren al contexto de aprendizaje específico y las motivaciones que un tema en particular suscita en los alumnos.

Los resultados de diferentes estudios han dado a luz la importancia y cómo influyen la motivación y el interés en el aprendizaje. Está claro que, la existencia de interés y motivación por algo puede verificarse por un aumento de la actividad de los sistemas productores de noradrenalina, dopamina y colina (Roth, 2003). El aumento de la actividad de estos sistemas nos lleva a una mayor atención y concentración, así como de la expectativa de recompensa. De esta manera, se potencian también el afianzamiento de los contenidos en la memoria a largo plazo. Es indudable que el ámbito en el que se lleva a cabo el aprendizaje influye a la hora de retener los contenidos.

El aprendizaje no sólo depende del grado de conocimientos previos, la atención y el interés, sino también del contexto en el que se realiza.

Roth (2003) citado por Gruenewald (2009), muestra que junto a todo contenido aprendido se le asocian como tal, otros elementos como: quién lo transmite (memoria de la fuente), cuándo y dónde se transmite (memoria del lugar y el momento). Por lo tanto, estos elementos son determinantes en el éxito del aprendizaje y se guardan en la memoria

junto con el contenido propiamente dicho, o lo que es lo mismo, el propio contexto del aprendizaje (la persona, el lugar, el momento) va a tener un efecto positivo o negativo a la hora de recuperar un contenido asimilado. Un contenido adquirido por un alumno que no tiene motivación y en un contexto conflictivo o intimidatorio tendrá pocas probabilidades de permanecer afianzados en la memoria de forma perpetua. (Roth, 2003b)

#### **4.5 FACTORES INVOLUCRADOS EN LA MOTIVACIÓN Y APRENDIZAJE.**

Existen una serie de factores que influyen en la motivación. En primer lugar tenemos los factores relacionados con el alumno, en ellos se encuentran los tipos de metas u objetivos que quiere marcarse y el desempeño hacia el aprendizaje, la perspectiva asumida ante el estudio, las expectativas de logro y atribuciones de éxito y fracaso (la posibilidad real que el alumno tenga de conseguir los objetivos académicos que se propone y las creencias acerca de sus capacidades y desempeño), las habilidades de estudio, planeación y automonitoreo, el manejo de la ansiedad que, según Briceño (2020) la falta de manejo de la ansiedad hace que disminuya la atención, la concentración y el rendimiento, y por último la autoeficacia, entendida como la confianza en la propia capacidad para alcanzar los objetivos. En segundo lugar tenemos los factores relacionados con el profesor, Rodríguez (2006) alude la importancia en el papel del profesor, para establecer la relación adecuada entre la motivación y el aprendizaje en la construcción del conocimiento, dada su influencia decisiva en el desarrollo curricular expone que “contribuir a que los alumnos se sientan motivados para aprender implica la existencia en ellos de total claridad y coherencia en cuanto al objetivo del proceso de aprendizaje, que lo encuentren interesante y que se sientan competentes para resolver el reto”. Astráin (2018) dice que es también importante el nivel de motivación del docente puesto que contribuirá a la consecución de una educación de calidad en la que el primero que se beneficie será el alumno.

*Esquema 1 (Astráin, 2018)*



Dentro de los factores relacionados con el profesor, tenemos la actuación pedagógica que engloba a las diferentes estrategias de enseñanza utilizadas por el docente, a los métodos de evaluación y materiales didácticos, así como al tiempo dedicado por los profesores a la preparación de sus clases, el manejo interpersonal (capacidad en la que se desenvuelve y trabaja en un mismo ambiente e interactúa de manera negativa o positiva con los demás), los mensajes y retroalimentación con los alumnos, las expectativas y representaciones, la organización de la clase y los comportamientos que modela; Montero et al. (2007) hace referencia a la forma en que se organice la enseñanza en el aula y la actitud del docente ya que son determinantes para el desarrollo de la motivación de los alumnos y para conseguir la mayor eficacia en los objetivos de aprendizaje y por último las formas en que recompensa y sanciona a los alumnos.

En tercer lugar, tenemos los factores contextuales, que engloban los valores y prácticas de la comunidad educativa organizados para la trasmisión de conocimientos, las habilidades y valores demandados para la cohesión social, el proyecto educativo y currículo, el clima del aula englobando en ella habilidades como la cooperación entre los alumnos, la empatía, el compromiso, la buena comunicación y respeto, entre otras. Además de las influencias familiares y culturales que engloba; el nivel socioeconómico, educativo y cultural de los padres o adultos responsables del alumno, la valoración que la familia tiene de la cultura, la educación y el conocimiento, la atención y ayuda prestada a sus hijos, las expectativas de los padres respecto al futuro de sus hijos, el control ejercido sobre ellos, el seguimiento de sus actividades académicas, el conocimiento de las amistades del hijo, las actividades de ocio promovidas por la familia, las relaciones personales afectivas entre los miembros de la familia, y otros.

Por último, encontramos los factores instruccionales; la aplicación de principios motivacionales para diseñar la enseñanza y la evaluación que como menciona Briceño (2020) se encuentran: los horarios de las materias, los tamaños de los grupos, dificultad de algunas materias, aspectos relacionados con la carrera, el ambiente institucional y las relaciones estudiante-profesor, que influyen en el aprendizaje de los alumnos.

CUADRO 3.3 Motivación y aprendizaje: factores involucrados	
La motivación en el aula depende de:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Factores relacionados con el alumno</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipo de metas que establece</li> <li>• Perspectiva asumida ante el estudio</li> <li>• Expectativas de logro</li> <li>• Atribuciones de éxito y fracaso</li> <li>• Habilidades de estudio, planeación y automonitoreo</li> <li>• Manejo de la ansiedad</li> <li>• Autoeficacia</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Factores relacionados con el profesor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actuación pedagógica</li> <li>• Manejo interpersonal</li> <li>• Mensajes y retroalimentación con los alumnos</li> <li>• Expectativas y representaciones</li> <li>• Organización de la clase</li> <li>• Comportamientos que modela</li> <li>• Formas en que recompensa y sanciona a los alumnos</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Factores contextuales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valores y prácticas de la comunidad educativa</li> <li>• Proyecto educativo y currículo</li> <li>• Clima de aula</li> <li>• Influencias familiares y culturales</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Factores instruccionales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La aplicación de principios motivacionales para diseñar la enseñanza y la evaluación</li> </ul>

*Imagen 1:* Motivación y aprendizaje: factores involucrados, según Díaz-Barriga y Hernández (2002)

## 4.6 LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS.

Rodríguez (2012) defiende que el contacto con otra realidad lingüístico-cultural requiere del aprendiz la modificación de esquemas adquiridos, así como la adquisición de otros.

En este orden de cosas, Morales (2011), expone que en el aprendizaje de una lengua extranjera (LE), la motivación afecta a la adquisición de esta haciendo que los estudiantes sean más exitosos que otros dependiendo del grado en que se implican en su aprendizaje.- Autores como Dörnyei, (2001); Gardner (1985, 2001); Gardner y MacIntyre, (1993; 135) Gardner, Masgoret, Tennant y Mihic, (2004); Masgoret y Gardner, (1999, 2003); Williams y Burden, (1997)- aseguran que los estudiantes con mayor motivación aprenden mejor y más rápidamente el idioma meta, o tal vez ejecutan actividades que le han sido asignadas con mayor eficacia.

Luján (2005) hace alusión a que el concepto de motivación es considerado por autores como Dulay, Burt y Krashen (1982: 47) como el incentivo, la necesidad, o el deseo que el alumno siente de aprender y alcanzar un nivel elevado en la lengua meta. Para que se produzca una adquisición óptima del inglés, es necesario que los alumnos reciban una buena motivación que los lleve a obtener una actitud positiva ante ella, algo fundamental para que se dé con éxito. Gardner-Lambert, (1972); Gardner, (1982); Harmer,(1989); Spolsky, (1989); Dornyei,(1994) hacen hincapié en la importancia que tienen los conceptos de actitud y motivación tanto en el sujeto que quiere aprender una lengua como en el que quiere enseñarla.

Minera (2010) menciona a Gardner y sostiene que la motivación de otra lengua se entiende como la mezcla entre el deseo de aprender la lengua y el esfuerzo que se realiza para conseguirlo. Nos recuerda que dentro de este concepto hay que tener en cuenta dos aspectos importantes: el grado o intensidad de la motivación (que consiste en el esfuerzo y deseo para aprender la LE) y la orientación motivacional (que explica el tipo de razón para aprenderla).

El aprendizaje de una lengua extranjera no puede compararse con cualquier otra materia que se imparta formalmente, ya que el lenguaje es mucho más que un mero código de comunicación cuyas reglas gramaticales y vocabulario puedan enseñarse prácticamente del mismo modo que cualquier otra materia escolar (Dörnyei, 2008:34).

Un aprendiz muy motivado estará dispuesto a realizar esfuerzos relativamente grandes en su aprendizaje de una lengua extranjera; otro poco motivado, en cambio, abandonará el aprendizaje en cuanto se le presente un reto difícil.

Se han llevado a cabo muchos estudios de los tipos diferentes de motivación, la propuesta de Deci y Ryan (2002) mencionada anteriormente y que influyó en el ámbito académico en general, la cual mencionaba dos tipos de motivación: a) motivación intrínseca y b) motivación extrínseca con sus respectivos tipos. Sin embargo, otros autores como Gardner y Lambert (1978) en sus investigaciones más específicas sobre la motivación en el terreno del aprendizaje de lenguas extranjeras, destacaban en su modelo socioeducativo una nueva tipología. Ambos mencionaban dos tipos de motivación en el aprendizaje de lenguas extranjeras: a) motivación integradora que estaría relacionada con la motivación intrínseca, y b) motivación instrumental que estaría ligada a la motivación extrínseca.

Revuelta (2018) expone que la motivación integradora se daría cuando el alumno estudia determinada lengua por el deseo de identificarse con la cultura de los hablantes de esa lengua, mientras que la motivación instrumental sería propia de un alumno que persigue metas externas como conseguir empleo, aprobar exámenes, etc. En su estudio, Gardner afirma que resulta más beneficiosa la motivación integradora ya que está ligada más estrechamente al éxito Gardner (1985). Hudson (2000) citado por Ocando (2011) asegura que la motivación instrumental se daría cuando el alumno quiere conseguir algo práctico o concreto del estudio de otra lengua. El propósito de la adquisición de la lengua meta en la motivación instrumental es de más utilidad, como, por ejemplo: llenar los requisitos para conseguir superar un curso académico u obtener un título. Se caracteriza solamente por el deseo de aprender el idioma meta con propósitos prácticos, como para un examen. En la siguiente tabla podemos ver la diferencia entre ambos tipos de motivación:

**Tabla 2. Tipos de motivación según Gardner**

Gardner (1988)	
<b>INTEGRATIVA</b>	<b>INSTRUMENTAL</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actitud positiva hacia los hablantes nativos y cultura de la lengua meta.</li> <li>- Relacionada con el logro y con el deseo de interactuar con los hablantes nativos y su cultura.</li> <li>- Factores más internos influyen en ella (interés, deseo)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interacción nula o casi nula con hablantes nativos y cultura de la lengua meta.</li> <li>- Relacionada con el deseo de aprender la lengua para propósitos prácticos (empleo, título profesional, aprobar un examen)</li> <li>- Factores más externos influyen en ella (recompensa, obtención de un título, empleo)</li> </ul>

*TABLA 1 Hudson (2000) citado por Ocando (2011)*

Hoy en día, el inglés es lengua franca a nivel internacional, por lo que es considerado como una herramienta útil para la formación integral de los estudiantes ya que hace que se cumplan con los requisitos académicos actuales y, a nivel social, ayuda a desenvolverse eficazmente en diferentes situaciones de la vida, al establecer vínculos con otras personas que hablan inglés en otros entornos culturales y sociales. La motivación en el momento de aprender cualquier idioma es, sin duda alguna, la base y el motor del aprendizaje, convirtiéndose en un factor imprescindible que impulsa y despierta el interés de la persona hacia el aprendizaje de esta lengua, según Álvarez (2020).

El hecho de aprender inglés es un proceso largo y complejo. En clase de inglés, el entorno del alumno está formado por los compañeros y el profesor, con quienes establece vínculos

a través de actos de comunicación. González (2008) afirma que: “El manejo de la motivación por parte de los profesores es imprescindible en el inicio, desarrollo y cierre de una clase de otro modo se corre el riesgo de que en cualquier momento la planeación didáctica fracase y no se consigan los resultados esperados” (González, 2008: 24). Entonces, es necesario que como docentes pensemos en motivar a nuestros estudiantes a través de una buena planificación didáctica que no solamente tenga el propósito de enseñar, sino que también ésta presente una estructura mejor organizada de principio a fin capaz de permitirle a nuestros estudiantes avanzar en sus conocimientos y desarrollar sus capacidades frente al aprendizaje de una segunda lengua.

Dornyei (1994) mencionaba que los materiales didácticos y el método de enseñanza es una tarea muy importante, sin embargo, la actitud del profesor es primordial y clave. Una buena fusión entre un método de enseñanza adecuado y una buena actitud y motivación por parte del profesor nos dará lugar a un proceso de enseñanza-aprendizaje exitoso. Si los profesores tienen empatía, sensibilidad, motivación, entusiasmo y humor, es mucho más probable que favorezcan el ritmo del aprendizaje que si carecen de estas características. Cabe mencionar que en la psicología evolutiva un aspecto muy importante relacionado con el profesor es el impulso afiliativo, que tiene que ver con la necesidad de los alumnos de rendir de manera óptima en clase para complacer al profesor (a quién les gusta o aprecian) y que es considerado un apoyo que favorece la motivación intrínseca, ya que los alumnos se inspiran y sienten devoción hacia él. También tiene mucho que ver el papel que juega éste, si defiende la autonomía de los alumnos o juega el papel de controlador (si deja a los alumnos que opinen sobre decisiones tomadas en clase, ofrece opciones y elecciones...etc). El profesor debe tener una formación didáctica de calidad y poseer un amplio abanico de técnicas y métodos de enseñanza, así como también debe utilizar una metodología adecuada a las necesidades de los alumnos, aportando una gran diversidad de materiales y actividades favorables para la motivación. Dörney (2001) citado por Germán (2015) considera que un profesor motivado tiene que cumplir tres condiciones necesarias como son: entusiasmo por la materia que imparte y por el progreso del alumno, expectativas tanto propias como para el alumnado y una buena relación con los mismos. Además, los profesores que sienten una verdadera vocación por su trabajo tienden a presentar una actitud positiva y de implicación en su profesión haciéndoles vulnerables a cualquier factor externo que pueda mermar su motivación por la enseñanza. González (2008) asegura que es necesario que como docentes pensemos en motivar a

nuestros estudiantes a través de una buena planeación didáctica que no solamente tenga el propósito de enseñar, sino que también ésta presente una estructura mejor organizada de principio a fin capaz de permitir a nuestros alumnos avanzar en sus conocimientos y desarrollar sus capacidades frente al aprendizaje del idioma. Con todo lo mencionado anteriormente, Núñez (2010) citado por Germán (2015) tiene en cuenta una serie de aspectos relacionados directamente con el profesor y que los tenemos que tener siempre presentes: la adaptación de la clase a las circunstancias y alumnos concretos en los que se desarrollará la enseñanza, la motivación del alumnado teniendo en cuenta sus intereses, la creación de situaciones reales que favorezcan el uso del inglés, la utilización de medios auténticos que involucren al alumno en el proceso de aprendizaje, la consideración de las características personales que presentarán cada uno de los alumnos, la presentación por parte del docente de una personalidad abierta, una vocación, una voluntad, dinamismo y la capacidad de encauzar y guiar a los alumnos en su aprendizaje. Es muy importante la medida en la que el grupo está orientado al cumplimiento de su objetivo, por ejemplo; aprender el idioma jugando, la norma y sistema de recompensa que tiene que ver con respetar las normas de clase y premiar las buenas conductas, así como también castigos en los momentos oportunos. Estudios muestran que la cohesión grupal es un componente importante en un contexto de aprendizaje de una lengua. Un grupo que esté cohesionado, al fin y al cabo hace que cada miembro quiera contribuir al éxito del grupo, esto tiene que ver con las estructuras de objetivos del aula que pueden ser competitivas; los estudiantes trabajan unos contra otros y al final solo recompensan a los mejores, cooperativas; los alumnos trabajan por grupos en los que cada integrante tiene en cuenta que comparte la responsabilidad de resultados y la recompensa es común o individualistas; cada alumno trabaja por su cuenta y no depende de otro compañero. Se ha demostrado que la estructura de objetivos del aula de forma cooperativa es más poderosa a la hora de fomentar la motivación intrínseca, esto conduce a que el alumno no experimente un alto grado de ansiedad, y tiene una mayor implicación en la actividad y una actitud más positiva hacia el idioma, así como también una relación más cohesiva y afectiva con el profesor y sus compañeros. Dicho esto, debemos crear un clima de aceptación que estimule la seguridad en ellos mismos y los anime a experimentar y descubrir el idioma, permitiéndose correr riesgos sin sentirse avergonzado como expone Cyrs (1995) crear un ambiente (*environment learning*) que les permita a ellos mismos motivarse.

Autores como Lightbown y Spada (1993) indican que tanto las actitudes como la motivación influyen de manera directa con el aprendizaje exitoso del idioma. Gardner y Lambert (1972) mencionaban que la capacidad de los alumnos para dominar un idioma no sólo puede atribuirse a su competencia mental o habilidades lingüísticas, sino también a las actitudes y percepciones de los estudiantes hacia la lengua meta y los hablantes de esa lengua.

Dornyei (1994) presenta una serie de estrategias de motivación en el aula resultantes de su experiencia personal y atendiendo a los hallazgos de la psicología evolutiva, resulta interesante ya que, según el autor, se ha comprobado que estas estrategias han tenido resultados muy favorables y es por ello por lo que merece la pena tenerlas en cuenta. Así pues, las estrategias son las siguientes:

- Fomentar la visión de que los errores en el aprendizaje del idioma forman parte de este, señalando que la comunicación es algo más que no cometer errores y encontrar siempre la palabra adecuada.
- Aumentar el interés de los alumnos por el aprendizaje del inglés mostrando que lo valoramos como una experiencia significativa que produce satisfacción e interés en la vida, compartiendo nuestra experiencia personal en el aprendizaje del inglés con los alumnos.
- Promover el contacto con otros estudiantes hablantes del inglés mediante reuniones a través de plataformas virtuales o, si es posible, organizando viajes escolares o programas de intercambio para establecer lazos y aprender más sobre la cultura del país.
- Promover la confianza individual de cada alumno, haciendo que confíen en ellos mismos y dándoles la idea de que pueden lograr su objetivo; el aprendizaje del inglés. Proporcionándoles estímulos, refuerzos, elogios...para así hacer que experimenten la sensación de logro y de éxito ayudando a superar y a eliminar las inseguridades y barreras contrarrestando las experiencias de frustración, haciendo que los alumnos se interesen en actividades que favorezcan su autoeficacia y confianza. Esto está relacionado con la preocupación que tienen los alumnos cuando se comunican con el resto de los compañeros. La creencia que sienten sobre la dificultad de que el resto de la clase les entiendan, o simplemente el tener que hablar en alto, hace que experimenten sensación de miedo o ansiedad, esta va

aumentando en gran medida en experiencias negativas basadas en el aprendizaje, lo que evoluciona en poco rendimiento y nerviosismo. Como explica Eysenck (2000) mencionado por Martín (2017), dentro de la clase hay alumnos que sienten miedo a hablar en público o expresar sus ideas al resto de los compañeros, además muchos experimentan el sentimiento de vulnerabilidad a la hora de hablar en inglés ya que existe el miedo de cometer un error y ser juzgados por el profesor o el resto de los alumnos. Por ello, hay alumnos que sienten ansiedad cuando no saben comunicarse correctamente en el idioma, las comparaciones con otros alumnos a la hora de la comunicación en clase pueden afectar a cualquier alumno, por lo que deberíamos evitarlas.

- Hacer que los alumnos fijen objetivos a corto plazo y específicos (por ejemplo, aprender nuevo vocabulario cada semana). Lo mejor sería es que estos objetivos se integren en un plan de aprendizaje personalizado para cada alumno.
- Despertar el interés de los alumnos aumentando el atractivo del contenido del curso, mediante materiales complementarios, grabaciones, películas, ayudas visuales diferentes haciendo un análisis de las necesidades de los alumnos, pudiendo implicarlos en la planificación del curso contando con la opinión para la elección de los materiales didácticos en términos de utilidad, interés y atracción.
- Aumentar las expectativas de los alumnos a la hora de hacer las actividades, preparándolos y dándoles una orientación sobre cómo hacerla o alguna estrategia haciendo que los criterios de calificación sean “claros” y siempre ofrecer una ayuda cuando se necesite.
- Adecuar la dificultad de las actividades a las capacidades de los alumnos para que éstos puedan esperar tener éxito si se esfuerzan.
- Aumentar la sensación de satisfacción de los alumnos, haciendo que se sientan orgullosos de ellos mismos cuando realicen una actividad, haciendo un balance del progreso del grupo y animar y celebrar el éxito tanto individual como grupal. Esto se puede hacer a la hora de reconocer los vínculos entre los resultados y el esfuerzo.
- Olvidar la figura de autoridad, propia de metodologías tradicionales, desarrollando una relación y un vínculo más cálido con los alumnos, haciendo que se reduzca la presión y el control.

- Establecer un enfoque comunicativo como modelo idóneo para generar la motivación, alejado de las clases tradicionales y magistrales, en el que tienen que participar de forma activa, en grupo, haciendo uso del idioma. (Rodríguez-Pérez, 2012) expone que cuando el alumno logra superar el miedo a participar en las actividades de aula, se incrementa su motivación: La metodología comunicativa supone trabajar el “miedo al ridículo” y a través de participación en clase, juegos y otras actividades van limando esas actitudes y favoreciendo la respuesta más madura.
- Despertar la curiosidad y atención de los alumnos con situaciones novedosas e inesperadas, y con actividades variadas y desafiantes que estimulen la motivación intrínseca, incluir elementos imaginativos que despierten emociones en los alumnos, animando a que ellos alumnos participen en intercambios significativos y hacer que la interacción con los compañeros sea un elemento importante haciendo que la clase no se quede solo en una rutina y sea estática, sino hacer que sea amena e interactiva.
- Intentar ser empático, congruente y aceptante, estas son las tres características básicas del profesor que mejoran el aprendizaje del idioma. Además, debemos ser sensibles a las necesidades, los sentimientos y las perspectivas de los alumnos.
- Utilizar un *feedback* motivador, señalando el valor de logro y no reaccionar de forma exagerada ante los errores.
- Promover el desarrollo de la cohesión del grupo y mejorar las relaciones entre los miembros creando situaciones de interacción el aula a través de técnicas o juegos.

#### **4.7ACTUACIONES INSTRUCCIONALES MOTIVANTES PARA EL AULA.**

Ames (1992) sugirió una serie de actuaciones pedagógicas por parte de los docentes para potenciar los objetivos y metas de aprendizaje de forma motivadora. Para las tareas y actividades de aprendizaje, sugirió identificar y seleccionar actividades que presentaban desafíos debido a su novedad, variedad o diversidad.

En cuanto a la asignación de autoridad o responsabilidad, propuso ayudar a los estudiantes en la toma de decisiones, fortalecer su responsabilidad e independencia y desarrollar

habilidades de autocontrol. Finalmente, para la práctica de la evaluación, las estrategias que consideraba más importantes a implementar en el aula son: centrarse en el progreso y la mejora personal, reconocer el esfuerzo de los estudiantes, comunicar ideas y que los errores sean parte del proceso de enseñanza y aprendizaje.

García y Doménech (2002) en sus reflexiones pedagógicas mostradas en la revista de Motivación y Emoción, han llevado a cabo una propuesta de actuaciones instruccionales enfocadas en la motivación para realizar en clase dirigida expresamente a tres elementos clave que conforman la “Situación Educativa”: profesor, alumnos, contenido.

Para ello definen Situación Educativa como el escenario real donde se da lugar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de un amplio abanico de interacciones entre los elementos clave mencionados anteriormente. En su propuesta definen tres momentos en la situación educativa sobre los que se desarrolla la intervención; antes, durante y después del proceso instruccional en el aula. Cada momento implica características instruccionales diferentes, por lo que las estrategias motivacionales también serán diferentes.

*En el momento antes*, se identifica con el diseño de instrucción o planificación que lleva a cabo el docente en el aula. Ambos autores proponen hacer un diagnóstico antes de planificar la clase para conocer las necesidades y expectativas de los alumnos, también sus limitaciones y posibilidades, partiendo del conocimiento de estas condiciones podemos reflexionar y hacer estrategias motivantes en la clase. Para que la adquisición del nuevo aprendizaje sea intrínsecamente motivador y los alumnos muestren motivación y buena actitud de aprender de forma significativa y activa, apuestan por una planificación sistemática y rigurosa de la situación de enseñanza por parte del docente, hacen mención a Coll (1989) afirmando que se deben observar tres aspectos principales, por un lado las características de los contenidos que vamos a enseñar y los objetivos correspondientes, la competencia (conocimientos previos y el nivel evolutivo en el que se encuentren los alumnos) y los diferentes enfoques metodológicos que se pueden llegar a adoptar ( esto quiere decir que debemos presentar de forma atractiva la situación de aprendizaje) para que sea más fácil la atribución de sentido y significado a las actividades y contenidos del aprendizaje. Debemos programar favoreciendo al alumno y garantizándole probabilidades de éxito. El docente debe ser el que provoque el éxito y no el fracaso, para que el alumno no aprenda de la frustración sino del éxito.

*El momento durante*, tiene que ver con el clima del aula, conlleva un amplio abanico de interacciones y se relacionaría con la puesta en práctica del diseño de instrucción que se ha elaborado. Aquí lo importante sería crear un clima afectivo, estimulante y de respeto, el hecho de generar un clima afectivo está ligado con conectar de forma empática con los alumnos, esto se puede llevar a cabo dirigiéndose a los alumnos a través de una serie de pautas de comportamiento o técnicas como, por ejemplo: teniendo un trato más individualizado con los alumnos, dirigirse a ellos por su nombre, utilizar el humor profesor-alumno para crear más cercanía y comodidad, reconocer los fallos, etc. Dominar la forma de realizar comentarios a los alumnos es importante ya que contribuyen en la interacción, motivación e interés y también en el esfuerzo del alumnado por aprender; dar confianza, dar “pistas” a la hora de realizar una actividad que requiere más dificultad ayudando a su capacidad de superación hace que aumente la motivación intrínseca.

Una cosa muy importante y que se tiene que tener presente es que debe existir respeto entre las personas que interactúan en la clase, el profesor tiene que creer en el alumno, y el alumno en el profesor. El profesor debe suscitar la curiosidad, mantener el interés y el esfuerzo, hacer de manera que el alumno sienta que progresa favorablemente en la clase y en la realización de las actividades. Tapia y Morata (2005) exponen que para despertar la curiosidad se podrían realizar en voz alta preguntas que van ayudando al alumnado a llevar a cabo su propio esquema mental. Además, insisten en que la actitud que debe tener el profesor es de no cuestionar la valía del alumno cuando no hay éxito (no pasa nada por equivocarse, somos humanos y todos nos equivocamos y cuando se tantea una solución; se le puede ofrecer sugerencias y también plantear preguntas que pueden ayudar al alumno a encontrar el progreso y realizar el esfuerzo.

Una manera de que el aprendizaje resulte estimulante consistiría en romper con la monotonía de discurso desarrollando de forma continua desequilibrios cognitivos; preguntando a los alumnos, generándoles interrogantes. Esto lo podemos entender comparándolo con las películas de “suspense” que hacen que nos enganchemos fácilmente a la pantalla porque nos crean desequilibrios de manera continua. Matute y Chiqui (2015) en su tesis sobre el desequilibrio cognitivo como elemento determinante en la construcción de conocimientos, explican que el desequilibrio cognitivo es la incertidumbre que aparece en el alumno en el momento en el que se enfrenta a una situación desconocida o que le resulta problemática, en la que se requieren respuestas y

en las que el alumno al no tener dentro de sus esquemas previos los conocimientos que satisfacen su inquietud, se ve en la necesidad de investigar y profundizar en la búsqueda de nueva información para dar respuesta a las inquietudes que le han surgido; analizando, contrastando, reflexionando y terminando en interiorizar esta información, consiguiendo la construcción de nuevos conocimientos, por lo tanto logrando un equilibrio nuevo. Otra manera de estimular la motivación es relacionando los contenidos con las experiencias del alumno, con lo que ya conoce y le resulta familiar.

También es muy favorable generar un abanico de actividades donde se potencia la participación, el trabajo cooperativo y se utilice un material que sea atractivo y diverso.

*El momento después* sería la evaluación final, así como la reflexión conjunta sobre el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, que nos permitirá corregir errores y enfrentarnos a nuevos aprendizajes. En este momento es importante evitar las emociones negativas como el estrés o la ansiedad, anteriormente mencionada. Exponen que es muy recomendable poner atención en los logros de los alumnos, evitar comparaciones entre ellos, y valorar el esfuerzo que han realizado teniendo en mente las limitaciones y posibilidades. Castro-Carracedo (2019) manifiesta que se debe estimular a los alumnos de manera que den más importancia al hecho de aprender (motivación intrínseca) que a la calificación que obtenga en la asignatura (motivación extrínseca) y que por lo tanto existen posibilidades de cambio y de mejoría en el desempeño académico.

Después de la clase es interesante realizar autoevaluaciones grupales, expresando de forma sensata emociones y sentimientos que han desarrollado durante la clase, así como también reconocer los fallos que hemos cometido. Es conveniente generar nuevos interrogantes (desequilibrios cognitivos) cuando acabemos la clase para que los alumnos estimulen el deseo de continuar aprendiendo en la próxima clase. Estas actuaciones evitan que los alumnos caigan en una falta de motivación que conllevan a que los alumnos adquieran bajas expectativas de logro, y como consecuencia una escasa implicación en las actividades y en la clase y un bajo rendimiento escolar.

Para Guy Claxton motivar es el hecho de cambiar las prioridades de una persona. Pero no se deberían cambiar esas prioridades de forma directa. Lo que tendríamos que hacer sería plantear actividades para que sientan la necesidad de cambiar sus intereses y perspectivas para así lograr que sientan el deseo de aprender lo que en principio no querían o no creían necesitar.

# 5. PROPUESTA DE ACTIVIDADES MOTIVADORAS

## 5.1 JUSTIFICACIÓN

La siguiente propuesta de actividades está enfocada a motivar al alumnado en la adquisición de aprendizajes en inglés. Teniendo en cuenta toda la información mencionada anteriormente, se ha llevado a cabo esta propuesta de 8 actividades motivadoras con el fin de despertar el interés, la curiosidad y la motivación de los alumnos en el aprendizaje del inglés, así como también sirviéndonos para aplicar la teoría del trabajo a la práctica. Las actividades están relacionadas con los animales de la granja “*Farm Animals*” que corresponde a la unidad trabajada en el aula.

## 5.2 CONTEXTUALIZACIÓN

La propuesta de actividades ha sido creada para el Colegio Público CEIP León Felipe, en Valladolid, donde he realizado mis prácticas. Las actividades están pensadas para llevarse a cabo con alumnos del 2º curso del primer ciclo de Educación Primaria. La clase la componen trece alumnos entre seis y siete años: cuatro niñas y nueve niños. Es una clase homogénea y la procedencia social de los alumnos es de clase media. El aula respira un clima de compañerismo, hay alumnos que centran atención en la asignatura y transmiten esas ganas de aprender que tienen y en cambio, hay otros que tienen una actitud pasiva, y les cuesta más seguir el desarrollo de la clase, por ello, esta propuesta está encaminada a que todos los alumnos estén motivados, aprendan de forma significativa y participen activamente.

## 5.3 CONTENIDOS A TRABAJAR EN LAS ACTIVIDADES:

Los contenidos que se trabajan en las actividades son:

- Desarrollar las habilidades comunicativas; *listening, reading, writing and speaking*.
- Vocabulario de los animales :(*bee, cow, donkey, duck, sheep, pig, chicken*) y las partes del cuerpo de los mismos :(*ears, feet, teeth, wings*).
- Estructura gramatical: “*There is/There are*”.

- Estructura gramatical: “*It’s got/ It hasn’t got.*”
- Expresión gramatical: *How many...?*
- Estructura gramatical : *Do you like...? Yes I, do. No, I don’t.*
- Verbos que expresan movimiento: “*walk, trot, chew, sleep, eat, sit, fly*”
- Preposiciones de lugar al describir una imagen: “*In the middle, on the left, on the right, at the bottom*”.

## 5.4 CARACTERÍSTICAS PSICOEVOLUTIVAS DEL ALUMNADO

Como mencionaba antes a Coll (1989) uno de los aspectos principales que tenemos que tener en cuenta y es muy importante es conocer el nivel evolutivo en el que se encuentran los alumnos y por ende, las características psicoevolutivas que nos ayudarán a conocer y saber cómo se produce el desarrollo de los niños y al mismo tiempo a saber cómo enfocar el tipo de actividades motivadoras que vamos a realizar teniendo en cuenta la edad y su desarrollo así como sus limitaciones. Por ello, analizaré las características que corresponden a mi grupo de prácticas, en concreto a 2ª de primaria. Esta etapa educativa corresponde al primer ciclo de Educación Primaria, con alumnos entre 6-7 años.

DESARROLLO FÍSICO Y MOTRIZ	DESARROLLO COGNITIVO	DESARROLLO AFECTIVO-SOCIAL.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejora de la coordinación.</li> <li>• Mejora de su psicomotricidad fina y coordinación (puede escribir y manipular los objetos).</li> <li>• Mayor precisión.</li> <li>• Necesidad de actividades que involucren acción y motivación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aparece el pensamiento lógico.</li> <li>• Posibilidad de representar mentalmente y de forma ordenada acontecimientos que tengan un vínculo con su propia experiencia.</li> <li>• Capacidad de anticipación a posibles resultados de actividades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pueden encontrarse algunos rasgos del nivel evolutivo anterior; egocentrismo, inestabilidad emocional... pero de forma progresiva estos rasgos irán “asentándose”.</li> <li>• Con relación a su grupo de iguales, hay una superación de rasgos egocéntricos, van desarrollando la perspectiva de ponerse en el lugar del otro que</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Control postural.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con ayuda de un adulto, puede ser capaz de extraer conclusiones sencillas.</li> <li>• Pensamiento intuitivo y concreto.</li> <li>• Organiza y estructura el tiempo (noción de duración, sucesión y simultaneidad).</li> <li>• Aún tiene cierta dificultad a la hora de actuar lógicamente en ausencia de objetos que conoce.</li> </ul>	<p>hace posible el comienzo de la colaboración.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las relaciones entre ellos son más duraderas ya que no se sienten rivales en relación con la atención del profesor, aunque sí que pueden aparecer líderes y pequeños conflictos.</li> <li>• Los juegos contribuyen al desarrollo afectivo-social y moral de los niños.</li> </ul>
---	--	--

## 5.5 ACTIVIDADES MOTIVADORAS PROPUESTAS:

Se han creado 8 actividades en la que el profesor actúa como guía de aprendizaje y los alumnos deben participar activamente en el proceso para construir su propio conocimiento. De este modo, a través del desarrollo de las actividades dedicamos especial atención a la variable de la motivación, potenciando al mismo tiempo el interés y la creatividad. Con todo ello, el aprendizaje de los alumnos será significativo y duradero. Además, para que los alumnos desarrollen su propio aprendizaje y se involucren en el idioma se han propuesto actividades diferentes, que despiertan la curiosidad y las ganas de aprender inglés. En cada actividad se ha intentado que los alumnos trabajen diferentes contenidos utilizando todas las habilidades comunicativas. El crear actividades motivadoras facilita la enseñanza y el aprendizaje del inglés porque promueven el uso comunicativo de la de la lengua; permiten a los alumnos acercarse al mundo real; motivan y ayudan a los alumnos en su proceso de aprendizaje y facilitan procedimientos metodológicos para el profesor.

### 5.5.1 ACTIVITY 1 : BINGO “FARM ANIMALS” (Ver anexo 1)

<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar vocabulario de los animales:(<i>bee, cow, donkey, duck, sheep, pig, chicken</i>) y las partes del cuerpo:( <i>ears, feet, teeth, wings</i>)</li><li>• Fomentar la comprensión oral. Aprender de forma lúdica y con sus compañeros.</li></ul>	<b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Folio</li><li>• Papeletas del bingo.</li></ul>
<b>Tiempo:</b> 15 minutos.	<b>Habilidades comunicativas:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comprensión oral.</li><li>• Expresión oral.</li></ul>

#### **Procedimiento:**

Esta actividad está inspirada en el bingo tradicional, donde los participantes tienen que ir estar atentos a los números que salen a la vez que van marcando las casillas. El primero que tacha todas las casillas gana.

Se elaborarán 13 papeletas, con 9 imágenes dentro de casillas de los animales de la granja. Debajo de las imágenes vendrá la palabra de vocabulario escrita como ayuda. Utilizaremos *flashcards* de palabras de vocabulario de la unidad, sustituyéndolas por bolas como el juego tradicional. Las *flashcards* las pondremos boca abajo, se barajearán y se sacarán de manera aleatoria. Antes de empezar a jugar, los alumnos harán 6 bolitas de papel (utilizando por ejemplo una hoja de cuaderno) como si fueran fichas del bingo, para tapar las casillas cuando saquemos las *flashcards*. Se elegirá a un alumno de manera aleatoria y será el que vaya cantando el bingo.

En esta actividad se potencia la motivación intrínseca porque esta actividad despierta la curiosidad y atención de los alumnos con una situación novedosa e inesperada y desafiante que estimula esta última motivación. En esta actividad es necesario mencionar varios aspectos que harán que la actividad se desarrolle favorablemente; la primera es adaptarnos a la velocidad del grupo y si es necesario a la velocidad de procesamiento de cada niño, esto es importante a la hora que los alumnos reciben el estímulo; si lo reciben

demasiado rápido lo que hará será abandonar el juego porque se perderá, en cambio si lo hacemos demasiado lento puede resultar aburrido. En el caso de que un alumno se encuentre perdido, hay que ofrecer ayuda para que retome la actividad y así evitar la frustración y el abandono de esta. El tono de voz (cualidad fundamental de un input de calidad) también debe desprender entusiasmo y alegría para crear un clima afectivo, motivante (*environment learning*), estimulante y de respeto, además podemos utilizar el humor profesor-alumno para crear más cercanía y comodidad. Otro aspecto para que la actividad resulte estimulante consistiría en romper con la monotonía de decir en voz alta las palabras de vocabulario de los animales de manera aislada, mientras jugamos podemos hacer preguntas en voz alta o simplemente animarlos a que sigan jugando para que estén motivados y se involucren en la actividad: “*Are we all ready?*”, “*Come on, we've almost got the line!*”, “*How many squares do we have left?*”, “*Bingo's coming up!*”, “*Congratulations, you've won bingo!*”, “*You did great!*” Utilizando un *feedback* motivador, felicitando logros y en el caso de que haya algún error, no respondiendo de manera exagerada, sustituyendo frases como: “*You are wrong*” por frases como: “*Next time you'll do it*”.

La motivación, por tanto, se ve de forma clara, ya que todos los alumnos lo conocen, es algo especial ya que los números están sustituidos por animales de la granja. Es una actividad cuya mecánica es muy sencilla. Los alumnos lo único que tienen que hacer es esperar a que su compañero vaya cantando las palabras de vocabulario de manera aleatoria a la vez que los alumnos marquen las casillas hasta que canten la línea o el bingo completo. En las papeletas se podrá ver la imagen del animal de la granja y debajo la palabra de vocabulario, para que cuando la profesora la diga en voz alta, tengan la ayuda y puedan identificarla más fácilmente, además al tener la referencia visual de la palabra escrita con la imagen, el aprendizaje será significativo ya que a la hora de jugar van a “fotografiar” la palabra a la vez que la retienen y la buscan asociándola a la imagen del animal. La línea va a hacer que los alumnos tengan un objetivo a corto plazo, es decir, que cuando lleguen a la línea que sería la mitad del juego, estén motivados a seguir hasta completar el tablón entero (el bingo) . Es una actividad social, la emoción se comparte con sus compañeros, aunque haya un alumno que cante el bingo, todos recibirán un diploma que ayudará a la cohesión grupal y a compartir los éxitos y logros de manera grupal.

### 5.5.2 ACTIVITY 2: LISTEN AND DRAW (Ver anexo 2)

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Reforzar la estructura gramatical: “<i>There is/ There are</i>”.</li><li>• Identificar las preposiciones de lugar al describir una imagen: “<i>In the middle, on the left, on the right, at the bottom</i>”.</li><li>• Comprender las instrucciones.</li><li>• Trabajar en grupo, compartiendo información para completar una tarea de dibujo.</li></ul>	<p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Voki (avatar digital).</li><li>• Ficha de la granja.</li><li>• Ficha completar.</li><li>• Material para dibujar (lápiz y pinturas).</li></ul>
<p><b>Tiempo:</b> 25 minutos.</p>	<p><b>Habilidades comunicativas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comprensión oral.</li><li>• Comprensión escrita.</li><li>• Expresión escrita.</li></ul>

#### **Procedimiento:**

La actividad de dibujo dictado es una actividad sencilla que se puede realizar con cualquier grupo de edad y con cualquier contenido. Esta actividad ayuda a los alumnos a practicar la gramática, la comprensión oral y escrita, el vocabulario y el lenguaje en contexto (por ejemplo: las preposiciones) implicando los alumnos. Para ello, he creado un avatar a través de la web “Voki”, este avatar es una mujer que está situada en una granja, se mueve y habla el texto que le introducimos, utilizando la tecnología text-to-speech. El avatar va describiendo la granja que los alumnos tienen que dibujar. Esta actividad la utilizaremos para aprender alguna preposición de lugar como: “*on the right, on the left, in the middle, at the bottom*” y también gramática: “*there is/ there are*”, además del vocabulario de los animales de la granja. Para ello, se les dará una hoja donde podrán ver una granja vacía. El avatar llevará a cabo el dictado del dibujo, es decir, irá diciendo los animales que los alumnos tienen que dibujar. Por ejemplo: “*On the right there are two chickens. Their names are Sally and Molly.*” Los alumnos tendrán que estar atentos y dibujar el número de animales correspondiente a lo que dicta el avatar en el sitio

adecuado. Los alumnos seguirán las instrucciones orales paso a paso del avatar para completar la granja. Iremos haciendo pausas al acabar cada oración. Al finalizar se les dará una hoja con la transcripción de la descripción, se volverá a realizar la escucha y tendrán que completar los huecos que faltan con las palabras de los recuadros. Esto se realizará para que practiquen el “*reading*” y “*writing*”. Cuando acaben, lo corregiremos de forma interactiva, a través de la web “*Educaplay*”, los alumnos irán saliendo a la pizarra digital y tendrán que arrastrar las palabras en cada hueco. Además, así servirá para comprobar que ellos mismos han dibujado todo bien. Los niños tienen que mantener su atención todo el tiempo que dure la actividad. Además, los alumnos trabajarán la comprensión auditiva “*listening*” y, de forma indirecta, la pronunciación.

Es una actividad motivante y atractiva ya que a los alumnos les entra la curiosidad de descubrir cómo será su granja. Además, en esta actividad se les proporciona el estímulo del avatar, esto despertará la curiosidad y atención de los alumnos ya que es una situación novedosa e inesperada, además esto va a potenciar la creatividad y la imaginación al crear un personaje y su rol. Favorece también la incorporación de las TIC en el aula, aportando grandes beneficios al alumnado. En esta actividad se van a trabajar algunas competencias lingüísticas de los estudiantes con una manera diferente y divertida de exponer un contenido demostrando lo que están adquiriendo a través del dibujo.

### 5.5.3 ACTIVITY 3: LET’S SING! (*Ver anexo 3*)

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reforzar la estructura gramatical: “<i>There is/ There are</i>”.</li> <li>• Introducir expresión gramatical: “<i>How many?</i>”</li> <li>• Trabajar la escucha y la expresión oral.</li> <li>• Aumentar la autoestima y la confianza en sí mismos cantando con sus compañeros.</li> </ul>	<p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción “<i>At the farm</i>”</li> <li>• Caretas</li> <li>• Pantalla digital</li> <li>• Ficha (transcripción de la canción)</li> </ul>
<p><b>Tiempo:</b> 20 minutos.</p>	<p><b>Habilidades comunicativas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión escrita.</li> <li>• Comprensión oral.</li> <li>• Expresión oral.</li> </ul>

## Procedimiento:

Esta actividad constará de varias partes, antes de empezar vamos a mostrar a los alumnos las “*flashcards*” con las imágenes de los animales que veremos después en la canción indicando los nombres de cada uno: *bee* (abeja), *cow* (vaca), *donkey* (burro), *duck* (pato), *sheep* (oveja), *pig* (cerdo), *chicken* (gallina), *goat* (cabra). A continuación, le repartiremos a cada alumno una careta con la cara de estos animales, de manera que puede haber alumnos que tengan la careta del mismo animal. Realizaremos una pregunta para cada animal en voz alta, por ejemplo: “*Pigs! stand up*” y los alumnos que tengan la careta del cerdo se tendrán que levantar. Después interpretaremos la canción “*At the farm*”, que se incluye dentro del libro de la editorial en la que trabajamos. En la canción, se van nombrando los animales de la granja y a la vez sus sonidos. Lo que haremos será escuchar la canción y los alumnos con sus máscaras, tendrán que levantarse cuando escuchen el animal que les corresponda y al mismo tiempo tendrán que nombrar el animal y realizar el sonido propio del mismo. Para finalizar y afianzar la escucha, realizaremos una ficha de comprensión oral, en la que podrán encontrar la letra de la canción. En un recuadro estarán los nombres de los animales que tenemos que emplear para rellenar los huecos de la canción. Realizaremos varias escuchas, de manera que los alumnos deberán estar atentos y completar la canción con las palabras que faltan. Cuando se termine la escucha, preguntaremos cuántos animales hay. Para ello, escribiremos en la pizarra el modelo de la pregunta: “*How many \_\_\_\_\_ are there?*”. Los alumnos tendrán que contestar: “*There are \_\_\_\_\_*” (según el animal que sea).

El empleo del método (*Total Physical Response*) es muy efectivo en el aprendizaje del inglés. Botero (2017) defendía que este método es muy favorable a la hora de obtener mejores resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma e influía mucho en la motivación del alumnado, ya que según estudios realizados ayudaba en los procesos de aprendizaje obteniendo mejores resultados, haciendo posible el desarrollo de habilidades comunicativas del inglés. Este método es el ejemplo de cómo las acciones pueden ayudar

a los alumnos a aprender muy rápidamente palabras nuevas además hace hincapié en la importancia de la comprensión auditiva. Los alumnos aprenden la información de manera significativa por lo que nos ayudan a percibir si el alumno está aprendiendo los contenidos de manera significativa. Las acciones son un éxito para el aprendizaje del inglés, además de ser motivantes y divertidas, contribuyen a que el nuevo idioma sea más fácil de recordar. Por lo que son recordadas a largo plazo, además facilitan la práctica, consolidación y fortalecimiento de vocabulario y de estructuras gramaticales a través de la repetición, lo que a su vez mejora la fluidez. Además, esta actividad va a contribuir a la mejora de habilidades como la capacidad de atención y la concentración, a dar confianza a los alumnos tímidos, aumentando así la participación y también va a permitir que los alumnos aprendan en un ambiente lúdico, divertido y sin tensiones. Además, los alumnos se van a ver motivados a aprender debido a que el método ayuda a percibir el inglés no sólo como un enfoque académico, sino de entretenimiento y diversión. También se desarrolla la competencia oral a través de la creación de un ambiente activo, tranquilo y dinámico, restando así las sensaciones de ansiedad al momento de hablar. Las canciones ofrecen un apoyo para la práctica del vocabulario y la gramática, ya que incluyen abundante repetición, y su uso del ritmo resulta de gran ayuda para la memorización. Además de ver el inglés desde un punto de vista más práctico y útil, los alumnos se ven atraídos a ser parte activa del proceso de aprendizaje a través de la producción oral.

#### 5.5.4 ACTIVITY 4: CATCH THE WORD! (Ver anexo 4)

#### **Procedimiento:**

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y relacionar cada imagen con su palabra de vocabulario.</li> <li>• Practicar la comprensión oral.</li> <li>• Aprender de forma lúdica y con sus compañeros.</li> </ul>	<p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Flascards</i></li> <li>• <i>Wordcards</i></li> <li>• Matamoscas</li> <li>• <i>Blu-tack</i></li> </ul>
<p><b>Tiempo:</b> 20 minutos.</p>	<p><b>Habilidades comunicativas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión oral.</li> <li>• Comprensión escrita.</li> </ul>

Esta actividad se llevará a cabo a nivel grupal y los alumnos serán “cazadores” de palabras. Tendremos dos tipos de *flashcards*; unas son imágenes y otras con palabras. La profesora lo primero que hará será colocar en la pizarra las *flashcards* de palabras de vocabulario, de forma aleatoria y repartida por toda la pizarra. Por otro lado, colocará las *flashcards* de las imágenes en un lado de la pizarra para ir sacándolas durante la actividad. Posteriormente los alumnos se repartirán de forma aleatoria formando dos equipos y se colocarán en fila en el fondo de la clase. (Debemos dejar espacio y quitar objetos que puedan molestarnos o interrumpir la actividad).

Al primero de la fila se le dará un “matamoscas” de un color que irá rotando por lo componentes del equipo. La profesora mostrará una *flashcard* de una imagen y los alumnos tendrán que ir corriendo hasta la pizarra para “atrapar” la palabra de vocabulario que esté relacionada con esa imagen. Por ejemplo; si la profesora muestra la imagen de una vaca, los alumnos tendrán que atrapar en la pizarra la palabra “*cow*”. El primer alumno que consiga atraparla, se llevará un punto para su equipo. Esto se realizará hasta que se acaben las *flashcards* de las imágenes. Se podrá repetir el juego tantas veces como se quiera. Es una actividad divertida y motivadora, ya que los alumnos repasan e interiorizan el vocabulario de una forma más dinámica y diferente con ayudas visuales y recursos como los “matamoscas” que hacen que la actividad sea novedosa, curiosa e interesante y sobre todo motivadora. Además, tienen que estar en constante atención y se desvinculan de repasar el vocabulario de forma tradicional. Es motivante ya que los alumnos son los partícipes de la actividad y hace que ellos mismos eliminen sentimientos de miedo o cohibición. Además, los alumnos experimentarán una motivación intrínseca ya que sentirán placer o satisfacción personal al “atrapar” la palabra, la actividad en sí les hace disfrutar del aprendizaje y esto hará que en el transcurso del juego o en las siguientes rondas sigan participando. Antes de empezar a jugar, es conveniente recalcar a los alumnos que es una actividad que está destinada a pasarlo bien y disfrutar. Esto servirá para que el alumno que en la ronda no haya conseguido “atrapar” la palabra no se desmotive y siga jugando. Esto se puede acompañar valorando su esfuerzo a través de expresiones como: ¡Sigue así! ¡Seguro que lo consigues!. Para terminar, mencionar que, al ser en equipos, los alumnos se apoyarán entre ellos por lo que se pretende mejorar también la interacción entre ellos. Al realizar varias rondas, los alumnos se mezclarán de manera que todos participen con todos.

**5.5.5.ACTIVITY 5 : “STORY TIME –“THE MYSTERIOUS ANIMAL” (Ver anexo 5)**

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Practicar la comprensión y expresión oral y escrita.</li> <li>• Aprender una estructura gramatical nueva: <i>It's got/ It hasn't got</i>, plasmado en una historia de una manera fluida y natural.</li> <li>• Aprender de forma diferente y trabajar con sus compañeros para compartir sus puntos de vista.</li> </ul>	<p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Storiecards</i>.</li> <li>• Pizarra digital.</li> <li>• Libro “Rooftops 2. Class Book” .</li> <li>• Pinturas.</li> </ul>
<p><b>Tiempo:</b> 50 min</p>	<p><b>Habilidades comunicativas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión oral.</li> <li>• Comprensión oral.</li> <li>• Comprensión escrita.</li> </ul>

**Procedimiento:**

Presentamos la historia “*The mysterious animal*”, incluida en el libro de clase. Antes de leer proyectaremos en la pizarra digital la ilustración de la portada y nos preguntamos: de qué trata la historia, cuántos personajes aparecen en el cuento, quién es esta niña, cómo es su pelo, de qué color, etc. De esta manera, harán predicciones sobre la historia y podrán tener alguna idea previa.

Antes de comenzar a leer proyectaremos en la pantalla digital la versión animada de la historia para practicar la escucha. Posteriormente, leeremos la historia en voz alta, se elegirán a los alumnos al azar y se les asignarán cada uno de los personajes de la historia. Se interpretará dos veces para que participen todos. De manera que cada alumno tenga que interpretar y leer lo que dice cada personaje, desarrollando la expresión corporal y verbal promoviendo la comunicación entre los alumnos y conectando con las emociones y el tono de cada uno de los personajes, haciendo que se sientan más seguros con ellos mismos. Durante la lectura la profesora irá mostrando las *storycards* al resto de la clase y conoceremos la estructura gramatical: “*It's got*” /”*It hasn't got*”.

Dividiremos la clase en tres grupos, a cada grupo se le va a entregar diferentes *flashcard* de elementos que salgan en el vídeo; de animales y partes de los animales. Cada grupo

con sus *flashcards* tendrán que levantarse cuando escuchan su palabra o expresión, iremos parando y al grupo que le toque deberá responder de manera no verbal, interpretando la palabra a través de gestos, aquí emplearemos también el método TPR (total physical response).

Posteriormente, los alumnos deberán colocar las “*storycards*” ordenadas en la pizarra. Elegiremos un alumno al azar y saldrá a la pizarra, deberá elegir la “*storycard*” con la que comienza la historia. Tiene que ponerla al principio. Preguntaremos al resto de la clase si está de acuerdo. Pediremos a otro alumno que encuentre la segunda tarjeta y la ponga en el lugar correcto. Continuaremos hasta que toda la historia esté ordenada.

Después, la profesora describirá un animal que ha salido en la historia empleando la estructura gramatical que hemos aprendido en la lectura, p. ej. (*It's got big eyes, and it's got brown feathers*), los alumnos tendrán que adivinar el animal que es. Siempre teniendo en cuenta que habrá mucha comunicación no verbal para ayudar a la comprensión del input.

Por último, pondremos en común si nos ha gustado la historia o no, formularemos preguntas para animarlos a pensar en cómo les ha hecho sentir, p. ej. ¿Era divertida? ¿Daba miedo? ¿Era interesante? ¿Qué parte les ha gustado más, y por qué? Después, les daremos una ficha y les pediremos que coloreen las estrellas en función de cuánto les ha gustado la historia y dibujarán el misterioso animal de esta.

Las historias contribuyen a potenciar la competencia lingüística de la lengua extranjera; cometerá menos faltas ortográficas y le ayudará a expresarse mejor. Los alumnos aprenden vocabulario y estructuras gramaticales además de a comunicarse. Además, los alumnos se ponen en lugar de los personajes y les traslada al espacio y momento en el que está ocurriendo la historia por lo que les resultará motivante y harán que presten atención. También los alumnos van a ser protagonistas de la lengua en su totalidad, ya que emplean diálogos, conectores...etc. Por lo que esto va a estimular la comunicación y los va a motivar a hablar y comprender. Hay que mencionar además que desde el principio de la historia los alumnos van a tener curiosidad en saber cuál es el misterioso animal, como el propio nombre de la historia indica, por lo que van a tener un sentimiento de intriga y de suspense que van a ayudar al alumno a despertar su interés y motivación.

### 5.5.6 ACTIVITY 6 : WHAT ANIMAL IS IT ? (Ver anexo 6)

<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Practicar la comprensión y expresión oral.</li><li>• Practicar la estructura gramatical: “<i>It’s got/ It hasn’t got.</i>”</li><li>• Aprender de forma lúdica y con sus compañeros.</li></ul>	<b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Flashcards.</li><li>• Diademas.</li></ul>
<b>Tiempo:</b> 20 minutos.	<b>Habilidades comunicativas:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comprensión oral.</li><li>• Expresión oral.</li></ul>

#### **Procedimiento:**

Esta actividad; “*What animal is it?*”, se hará de forma grupal, toda la clase junta. Para llevar a cabo la actividad, necesitaremos las *flashcard* de los animales de la granja y una diadema donde se pondrán las mismas. De manera aleatoria, saldrá un alumno a la pizarra, este es el que llevará la diadema y el que tendrá que adivinar el animal que le ha tocado con ayuda de sus compañeros.

El objetivo, por tanto, es que el alumno adivine el animal de la *flashcard* que tiene colocada en su cabeza. Para ello, se llevará a cabo una cadena, y cada alumno realizará una oración empleando la estructura gramatical: “*It’s got*”, “*It’s hasn’t got*”. Se escribirá en la pizarra lo que los alumnos tendrán que decir para llevar a cabo la actividad.

- *STUDENT 1: It’s got \_\_\_\_\_.*
- *STUDENT 2: It hasn’t got \_\_\_\_\_.*
- *STUDENT 3: What animal is it?*
- *STUDENT 4: Yes, it is / No, it isn’t.*

Al comenzar se elegirán cuatro alumnos de manera aleatoria, el primer alumno empezará diciendo: “*It’s got \_\_\_\_\_*”, el segundo dirá: “*It hasn’t got \_\_\_\_\_*”. El tercer alumno será el que pregunte qué animal es; “*What animal is it?*”, a esta pregunta el alumno que tenga la *flashcard*, tendrá que decir el nombre de un animal, si acierta, el cuarto alumno tendrá que decir: “*Yes, it is*” y si no lo es; “*No, it isn’t*”. En el caso de que no se haya acertado,

se volverá otra vez al principio y se realizará otra vez la cadena con diferentes alumnos hasta que se consiga saber qué animal es. También en cada ronda, saldrá un alumno diferente a adivinar el animal. Esta actividad tiene beneficios para los alumnos ya que favorece la atención, la memoria, el lenguaje y la lógica. Tienen que estar atentos a la descripción que les den los demás compañeros y deben ir eliminando los animales que no corresponden con lo que han descrito. Además, también ayuda a respetar los turnos con los compañeros.

Aprenden de forma motivadora la gramática y el vocabulario tanto de los nombres de los animales, como las partes del cuerpo de los mismos. Se estimula la comunicación y expresión oral, o comúnmente llamado “*speaking*”. Con esta actividad podemos potenciar la confianza individual de cada alumno, haciendo que confíen en ellos mismos y dándoles la idea de que pueden lograr adivinar el animal y lo primordial y más importante de todo que es con ayuda de sus compañeros. Esto está bien ya que pueden ir poco a poco eliminando las inseguridades tanto a la hora de salir solos a la pizarra como también a la hora de comunicarse en inglés. Esto está relacionado con la preocupación que tienen los alumnos cuando se comunican con el resto de los compañeros. La creencia que sienten sobre la dificultad de que el resto de la clase les entiendan, o simplemente el tener que hablar en alto, hace que experimenten sensación de miedo o ansiedad, esta va aumentando en gran medida en experiencias negativas basadas en el aprendizaje, lo que evoluciona en poco rendimiento y nerviosismo. Es interesante mencionar que todos los alumnos van a pasar por el papel de adivinar el animal, por lo que todos van a experimentar la sensación de hacer frente a esa situación y les va a enriquecer poniéndose en la piel del compañero, y por lo tanto favoreciendo el sentimiento de empatía. Por otro lado, establecer un enfoque comunicativo es una manera idónea para generar la motivación, ya que tienen que participar de forma activa, en grupo, haciendo uso del idioma. Según informaciones consultadas y mencionadas anteriormente, cuando el alumno logra superar el miedo a participar en las actividades de aula, se incrementa su motivación ya que el enfoque comunicativo supone trabajar el “miedo al ridículo”. Por tanto, los alumnos se sentirán a gusto, en un ambiente cálido a través de la participación en clase y la interacción con sus compañeros.

### 5.5.7 ACTIVITY 7 : ANIMALS ON THE MOVE!

<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Repasar verbos que expresan movimiento: “<i>walk, trot, chew, sleep, eat, sit, fly</i>”</li><li>• Comprensión y producción del mensaje oral.</li><li>• Trabajar la escucha y responder físicamente a los mandatos que se lleven a cabo.</li><li>• Aprender de forma lúdica con los compañeros.</li></ul>	<b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Bolas de plástico.</li><li>• Rotulador</li><li>• Canción: “At the farm”</li></ul>
<b>Tiempo:</b> 20 minutos	<b>Habilidades comunicativas:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comprensión oral.</li><li>• Expresión oral.</li><li>• Comprensión escrita.</li></ul>

#### **Procedimiento:**

En esta actividad vamos a expresar acciones que hacen los animales de la granja. A través de esta actividad los alumnos van a repasar verbos que expresan movimiento que deberán llevarlos a cabo participando físicamente en la actividad. Para llevar a cabo la actividad los alumnos se van a poner en círculo de pie y el profesor se va a colocar en medio de este. Se va a emplear siete pelotas de plástico, en cada una de ellas habrá una oración que expresa una acción que los alumnos tendrán que realizar. En la primera ronda, el profesor va a leer las oraciones que hay en cada pelota y las va a llevar a cabo emparejando el movimiento físico con el lenguaje, emparejando el método TPR. Las acciones que aparecerán en cada pelota serán las siguientes:

- *Walk like a duck!*
- *Trot like a goat!*
- *Chew like a cow eating grass!*
- *Sleep like a donkey!*
- *Eat like a pig!*

- *Sit like a chicken in her nest!*
- *Fly like a bee!*

Los alumnos van a tener que imitar los movimientos que hace el profesor, aplicando el método TPR. Por ejemplo: “*Walk like a duck!*”, “*Fly like a bee!*”. Los alumnos deberán realizar las acciones que haya en cada pelota al mismo tiempo que realizan los sonidos de los animales. En la segunda ronda, se pondrá una canción de fondo: “*At the farm*”. El profesor entregará una pelota a un alumno a la vez que escuchamos la canción. El profesor parará la música y el alumno que tenga la pelota en ese instante deberá leer la oración, realizar la acción y que el resto de los compañeros incluido el profesor la lleven a cabo. Cuando se realice la acción se entregará la siguiente pelota y se seguirá la misma dinámica hasta llevar a cabo todas las acciones. En la última ronda, realizaremos “movimientos encadenados” se realizarán dos equipos, a cada equipo se le entregarán cuatro bolas, uno equipo va a leer la oración de la pelota al equipo contrario, por ejemplo: “*Trot like a goat!*”, estos deberán realizar la acción. Una vez realizada la acción leerán al equipo contrario la siguiente acción que deberán realizar, por ejemplo: “*Roll like a pig!*”. Este equipo deberá llevar a cabo dos acciones encadenadas la primera acción “*Trot like a goat!*” y la nueva “*Roll like a pig!*”, de manera que se irá haciendo una cadena de acciones que deberán realizar. Se irán eliminando los miembros del grupo que se equivoquen hasta que solo quede un miembro del grupo y cuando esto suceda, ese equipo será el ganador.

Cada vez deberán estar más atentos y agudizar la memoria por lo que será un reto divertido que los mantendrá animados y con ganas de aprender. Es una actividad motivadora que involucra la participación y la escucha activa. Además, se empleará un enfoque comunicativo que va a proporcionar un clima agradable y de libre estrés entre los alumnos además de poner énfasis en la comunicación a través de la interacción. Utilizan la acción al mismo tiempo que los compañeros, aprenden de forma significativa a través del uso de gestos y de movimiento de manera que el aprendizaje va a ser más duradero y efectivo. Esta actividad va a ayudar a practicar comandos, adquirir verbos y habilidades motoras, además de mejorar su atención y concentración al mismo tiempo que aprenden de forma lúdica con sus compañeros. Además, es una actividad novedosa y desafiante y va a hacer que la interacción con los compañeros sea un elemento importante haciendo que la clase no se quede solo en una rutina y sea estática, sino que sea amena e interactiva.

### 5.5.8 ACTIVITY 8 : DO YOU LIKE...?

<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar de forma correcta las estructuras: “<i>Do you like?</i>” and “<i>Yes, I do</i>” / “<i>No, I don’t</i>”</li> <li>• Hacer y responder preguntas sobre un tema determinado.</li> <li>• Desarrollar la comprensión y expresión oral.</li> <li>• Dar a los alumnos confianza en su capacidad para utilizar el inglés y mantener una pequeña conversación con sus compañeros.</li> </ul>	<p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha.</li> <li>• Flascards.</li> </ul>
<p><b>Tiempo:</b> 20 minutos.</p>	<p><b>Habilidades comunicativas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión oral.</li> <li>• Comprensión escrita.</li> <li>• Expresión oral.</li> </ul>

#### Procedimiento:

En esta actividad los alumnos van a aprender a expresar si algo les gusta o no. Para ello, se les va a entregar una hoja con una tabla, en la que podemos ver tres columnas y diferentes animales. Los alumnos se van a poner en parejas, y tendrán que preguntar al compañero si les gusta o no el animal que se ve en las fotos. En la primera columna tenemos la pregunta que van a tener que emplear para preguntar al compañero: “*Do you like...?*” Debajo, podemos ver una serie de animales, por lo que tendrán que conocer si les gustan o no. Tenemos dos columnas, que nos van a servir para aprender a responder cuando nos preguntan, en una de ellas tenemos “*Yes, I do*” y en la otra “*No, I don’t*”. El alumno deberá responder utilizando estas estructuras, cuando el compañero conteste deberá marcar con una cruz en la casilla correspondiente; si le gusta el animal marcará en la casilla de “*Yes, I do*” y si no le gusta en la de “*No, I don’t*”. Posteriormente, se hará una puesta en común en clase, se repartirá a cada alumno una ficha con dos marcadores, uno verde y otro rojo, en el verde pondrá : “*Yes, I do*” y en el rojo “*No, I don’t*”. La profesora irá preguntando en voz alta : “*Do you like chickens?*” y a la vez enseñará la

“*flascard*” del animal. Los alumnos a los que sí les guste se tendrán que poner de pie y sacar el marcador verde a la vez dirán en voz alta “*Yes, I do*” (indicando que sí que les gusta el animal). En cambio, a los alumnos que no les gusta permanecerán sentados y sacarán el marcador rojo a la vez que dirán “*No, I don't*”. En esta actividad se pretende dar autonomía a los alumnos, además, también al trabajar por parejas tendrán que desarrollar su autocontrol además de colaborar y coordinarse entre sí. El establecer a los alumnos en pares y en grupo fomenta la motivación intrínseca y esto conduce a que el alumno no experimente un alto grado de ansiedad, y por tanto obtendrá una mayor implicación en la actividad y una actitud más positiva hacia el idioma, así como también una relación más cohesiva y afectiva con el profesor y sus compañeros. La interacción con los compañeros es un elemento importante haciendo que con la participación de todos juntos nos lleve a desarrollar la actividad con éxito.

Algunos autores como Rodríguez-Pérez (2012) se apoyaban en establecer un enfoque comunicativo como modelo idóneo para generar la motivación, alejado de las clases tradicionales y magistrales, en el que tienen que participar de forma activa, en grupo, haciendo uso del idioma. Además, exponían que cuando el alumno logra superar el miedo a participar en las actividades de aula, se incrementa su motivación. La metodología comunicativa supone trabajar el “miedo al ridículo” y a través de participación en clase van limando esas actitudes y favoreciendo la respuesta más madura.

## 6. CONCLUSIONES:

La realización del trabajo me ha hecho reflexionar y llegar a las siguientes conclusiones. La motivación es un paso importante previo al aprendizaje y es el motor para el logro y el desarrollo óptimo de la enseñanza. Por tanto, el que un alumno esté motivado es muy importante para el aprendizaje del inglés, ya que mostrará mayor perseverancia y disposición hacia el aprendizaje de este y asimismo un mayor rendimiento académico. El que los alumnos se sientan motivados es fundamental para el progreso y la adquisición del aprendizaje de estos en un idioma extranjero. Por esto, el profesor es clave a la hora de que los alumnos se sientan motivados; tiene la misión de ser creativos en el aula y realizar actividades motivadoras, apartándose de lo tradicional y probar otras estrategias y actuaciones para el aula motivantes que no sean tan calificativas, sino que además de aprender y aprobar, el alumno disfrute aprendiendo el idioma. Un alumno que esté intrínsecamente motivado estudia el inglés porque él mismo siente satisfacción o interés en aprenderlo. Tener alumnos con esta motivación sería un éxito para el aprendizaje del idioma. Mencionar también, que la puesta en práctica de algunas de las actividades corrobora toda la teoría mencionada anteriormente, gracias a esto podemos decir que la motivación es muy importante para la adquisición del inglés; mejora el clima de clase, los alumnos participan más al ser situaciones novedosas e inesperadas, fomentan las relaciones sociales, pierden el miedo a comunicarse en inglés, se interesan por la actividad y por aprender la lengua mostrando una actitud positiva... La elaboración y la puesta en práctica de las actividades se puede llevar a cabo para cualquier contenido, modificándolos según los intereses del profesor, con materiales y recursos al alcance y pudiéndose llevar a cabo tanto en grupos reducidos como amplios. Para finalizar, quería hacer referencia también al tema elegido, ya que desde un primer momento me interesaba y me parecía muy importante, ha sido muy enriquecedor ya que he ampliado mis conocimientos sobre la motivación además de darme cuenta en la práctica el gran efecto que hace esta y lo importante que es a la hora del proceso enseñanza-aprendizaje. El día de mañana como profesores tenemos que sacar el máximo potencial a los alumnos, haciendo que estos se sientan motivados y con el deseo de aprender inglés. Como recompensa a nuestra implicación como docentes, tendremos un grupo participativo, activo e interesado en el aprendizaje del inglés que hará que estén motivados y disfruten aprendiendo el idioma.

## 7. BIBLIOGRAFIA

Aguilar, M. A. (2016) *Características básicas del desarrollo psico-evolutivo de los niños de los seis a los doce años. Aspectos cognitivos, motrices, afectivos y sociales. Implicaciones en el desarrollo del proceso educativo y de enseñanza- aprendizaje.* MaacFormación. Recuperado de <https://www.maacformacion.es/wp-content/uploads/2016/08/TEMA1PRIMARIA.pdf>

Alemán Marichal, B., Navarro de Armas, O., Suárez Díaz, R., Izquierdo Barceló, Y., & Encinas Alemán, T. (2018). La motivación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje en carreras de las Ciencias Médicas. *Revista Médica Electrónica*, 40(4), 1163-1171.

Alonso-Tapia, J. (2005). *Motivar en la escuela, motivar en la familia.* Madrid: Ediciones Morata.

Álvarez Martínez, J. A., & Rojas Ochoa, J. de J. (2021). Motivación y aprendizaje del idioma inglés: una perspectiva conceptual. *Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1-20. <https://doi.org/10.51896/atlante/CBKK9701>

Astráin Ezcurra, S. (2019). *Calidad educativa: la motivación docente como elemento clave.* [Trabajo Final de Máster, Universidad de Navarra]. Repositorio de la UNAV. <https://bit.ly/2TnmU9P>

Casey, H. (2014). *Rooftops 2. Class Book.* Oxford University Press España, S.A. <https://oxfordpremium.oupe.es/app/title/fd20d884-a4a4-4418-b5cc-48aab6c68044/unit/all/cat/all/subcat/all?initTab=0>

Castro-Carracedo, J. M. (2019). La motivación en la enseñanza y el aprendizaje de la pronunciación de lengua extranjera en educación primaria. *Praxis*, 15(1), 89-102. <http://dx.doi.org/10.21676/23897856.3073>

Chávez, A. (2007) *La Motivación en Contextos Educativos.* [diapositivas de PowerPoint]. Facultad de ciencias de la educación. Universidad de Colima. <https://comenio.files.wordpress.com/2007/09/motivacion.pdf>

Chiqui Quito, L. C., & Matute Deleg, T. A. (2015). *El desequilibrio cognitivo como elemento determinante en la construcción de conocimientos.* [Tesis de Postgrado,

Universidad de Cuenca]. Repositorio Institucional de UCUENCA.  
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/22474>

Cristofol García, B. (2015). *Estudio de la motivación, actitud, estrategias y personalidad de los estudiantes de español como lengua extranjera*. [Trabajo Final de Máster, Universitat de Girona].

Díaz-Barriga, F. Hernández, G. (2002). Capítulo 3: La motivación escolar y sus efectos en el aprendizaje. Editores, S.A. de C.V. *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista* (pp.82-433). Mc Graw Hill.

Díaz-Barriga, F. Hernández, G. (2002). *Motivación y aprendizaje: factores involucrados* [fotografía]. Recuperado de  
[http://rubenama.com/articulos/diaz\\_barriga\\_motivacion\\_cap3\\_fragmento.pdf](http://rubenama.com/articulos/diaz_barriga_motivacion_cap3_fragmento.pdf)

Dörnyei, Z. (1998). Motivation in second and foreign language learning. *Enseñanza de idiomas*, 31(3), 117-135. doi:10.1017/S026144480001315X

Espinosa, M. E. B. (1997). Motivación en el Aula de Lengua Extranjera. *Encuentro. Revista de Investigación e Innovación en la clase de idiomas*, 9, 4-6.

García Bacete, F. y Doménech Betoret, F. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. *REME. Revista Electrónica de Motivación y Emoción*, vol.1 (0).

Germán, A.M. (2016). *Motivación del docente de inglés como segunda lengua en educación secundaria obligatoria*. [Trabajo Final de Máster. Universidad de Alicante].  
[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/66836/1/Motivacion\\_del\\_docente\\_de\\_ingles\\_como\\_segunda\\_leng\\_German\\_Solano\\_Ana\\_Maria.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/66836/1/Motivacion_del_docente_de_ingles_como_segunda_leng_German_Solano_Ana_Maria.pdf)

Gruenewald, A. (2009). La motivación de los alumnos en la clase de lengua extranjera. *PULSO. Revista de Educación*, 32, 75-93.  
<https://revistas.cardenalcisneros.es/index.php/PULSO/article/view/87/64>

Junco, I. (2010). “La motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje”. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 9, 2-13  
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7327.pdf>

Lamb, M. (2017). The motivational dimension of language teaching. *Language Teaching*, 50(3), 301-346. <https://doi.org/10.1017/S0261444817000088>

Luján-García, C. (1999). La motivación: Un factor relevante en el proceso de enseñanza/aprendizaje de lenguas extranjeras. *Boletín Millares Carlo*, 18, 269-278.

Minera Reyna, L. E. (2010). La motivación y las actitudes de aprendizaje del E/LE en los estudiantes no hispanistas de la Universidad LMU de Múnich. *Revista Nebrija De Lingüística Aplicada a La Enseñanza De Lenguas*, 4(8), 42–80.

Moraga, A. (2020). Factores que determinan la motivación por aprender en estudiantes universitarios. *Revista Electrónica de Conocimientos, Saberes y Prácticas*, 3, 19-27. <https://doi.org/10.5377/recsp.v3i1.9789>

Morales Rodríguez, F.M (2011). Motivación y rendimiento en estudiantes de lengua extranjera inglesa. *Revista Galego-portuguesa de psicología e educación*. 19 (2), 2-4.

Ocando, Y. (2012). Influencia del tipo de motivación predominante en los estudiantes de inglés comunicativo de la urbe. *REDHECS Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 7(12), 70-85.

Ortega-Auquilla, D., Hidalgo-Camacho, C., Siguenza-Garzón, P., & Cherres Fajardo, S. (2020). La motivación como factor para el aprendizaje del idioma inglés en el contexto universitario ecuatoriano: Antecedentes, resultados y propuestas. *Revista Publicando*, 7 (24), 920.

Ospina Rodríguez, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, 4 ,158-160. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56209917>

Parra Ortiz, J. M. (2015). La educación en valores y su práctica en el aula. *Tendencias Pedagógicas*, 8, 69–88. <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/1830>

Pozo, J.I. (2016). *La motivación como motor del aprendizaje*. Recuperado el 26 de marzo de 2022 de: <https://www.fecyt.es/es/FECYTedu/la-motivacion-como-motor-del-aprendizaje>

Real Academia Española. (2021). Motivación. En *Diccionario de la Lengua Española* Recuperado el 26 de marzo de 2022, de <https://dle.rae.es/motivación>

Revuelta, R. (2018). *Desarrollo y testación de una metodología para contextos difíciles*. [Trabajo de fin de grado, Universidad Pontificia de Comillas]. Repositorio de la UPCO. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/22564/TFG%20REVUELTA%20GASCAN%2c%20Raquel.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rodríguez-Pérez, N. (2012). Causas que intervienen en la motivación del alumno en la enseñanza-aprendizaje de idiomas: El pensamiento del profesor. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 24, 381-409. [https://doi.org/10.5209/rev\\_DIDA.2012.v24.39932](https://doi.org/10.5209/rev_DIDA.2012.v24.39932)

Romero, M. P. E. (2018). *Motivación y emoción en el ámbito educativo*. Madrid: CEU Ediciones, D.L.

Rovira, I. (2017) *Motivación extrínseca: definición, características y efectos ¿Qué es este tipo de motivación y por qué es peligrosa?*. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/psicologia/motivacion-extrinseca>

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>

Saorín Iborra, A.M. (2003). *Las cartas de queja en el aula de inglés para turismo: implicaciones pedagógicas basadas en el uso de recursos de cortesía*. [Tesis Doctoral, Universitat Jaume I]. Repositorio de la base de datos de la UJI. <http://www.tdx.cat/handle/10803/10435>

Vivar, M. (2013). *La motivación para el aprendizaje y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria*. [Tesis de Maestría en Educación con Mención en Teorías y Práctica Educativa, Universidad de Piura]. Repositorio Institucional de la Universidad de Piura. <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/1813>

VV.AA. *¿Qué es motivación? Definición, concepto y significado*. (s. f.). Recuperado 26 de marzo de 2022, de <https://diccionarioactual.com/motivacion/>

VV.AA. *Reward for Participation Certificate*. (s.f.). [en línea]. [Consulta 28 de marzo de 2022], Recuperado de <https://www.twinkl.es/resource/reward-for-participation-certificate-t-m-3576>

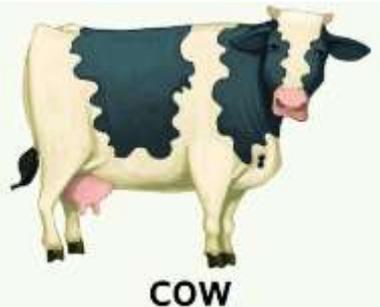
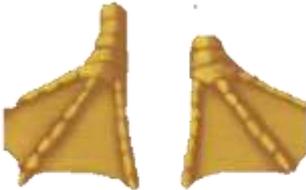
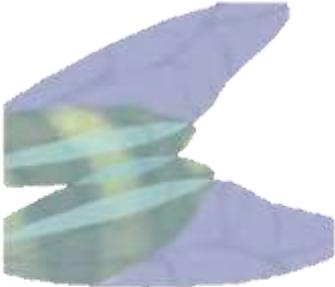
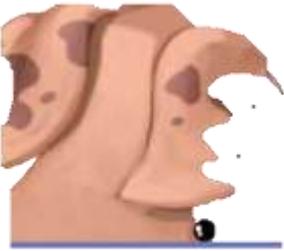
VV.AA. "Tema 2; características básicas del desarrollo psicoevolutivo de la infancia. aspectos cognitivos, motrices, afectivos y sociales de los niños y niñas de los seis hasta los doce años. implicaciones en el proceso de enseñanza y de aprendizaje". (2007). Recuperado de <https://www.magister.es/convocatorias/legal/Tema%202.%20PRIMARIA%20Evolutiva%2006-07.pdf>

## 8.ANEXOS:

### ACTIVITY 1 : BINGO "FARM ANIMALS". (*Anexo 1*)

# Bingo "Farm Animals" - English

**PLAYER'S NAME:** \_\_\_\_\_

 <p>bee</p>	 <p>chicken</p>	 <p>donkey</p>
 <p>COW</p>	 <p>feet</p>	 <p>wings</p>
 <p>ears</p>	 <p>goat</p>	 <p>feathers</p>

(*Elaboración propia*)

**GOOD LUCK!**



### Bingo "Farm Animals" - English

PLAYER'S NAME: \_\_\_\_\_

 bee	 chicken	 donkey
 cow	 feet	 wings
 ears	 goat	 feathers

(Elaboración propia)

GOOD LUCK!

### Bingo "Farm Animals" - English

PLAYER'S NAME: \_\_\_\_\_

 bee	 chicken	 donkey
 cow	 feet	 wings
 ears	 goat	 feathers

(Elaboración propia)

GOOD LUCK!



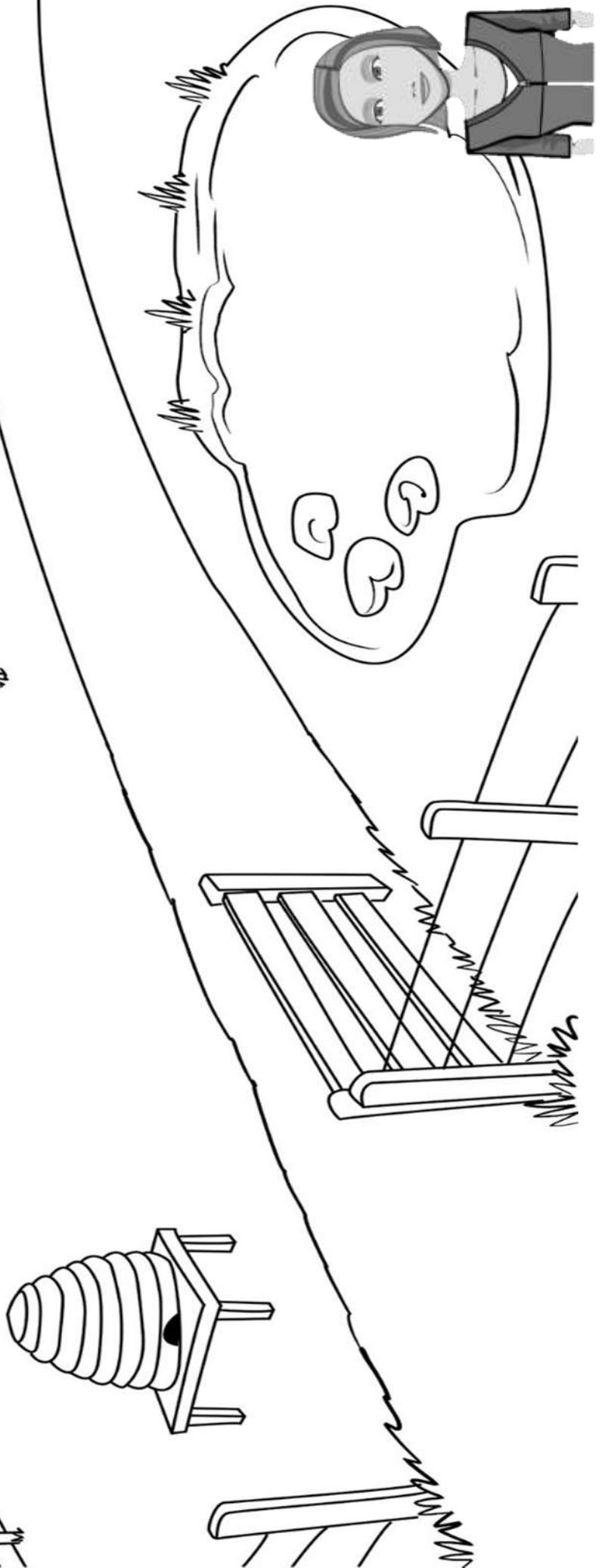
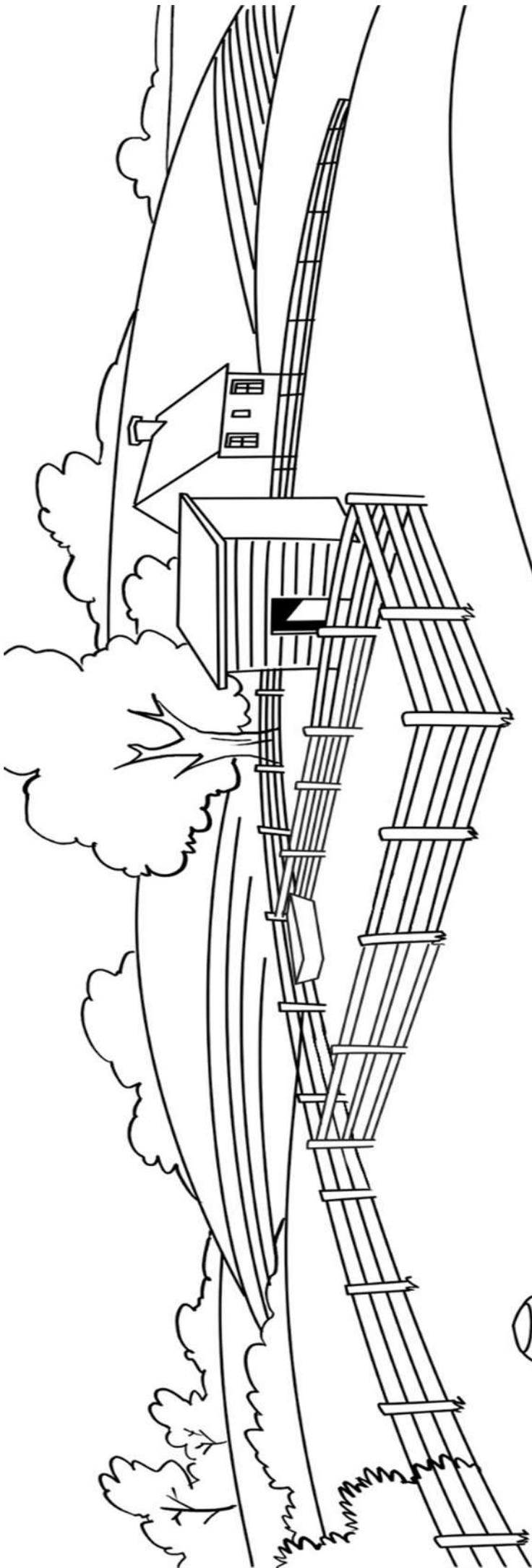
## ACTIVITY 2 : LULU'S FARM (*Anexo 2*)

<https://www.voki.com/site/pickup?scid=18901424&chsm=7afb7d3f951f269780cc5f98b769eb7d>

### **TRANSCRIPT-DICTATION OF A DRAWING.**

**Lulu has a farm.**

- **She's got a lot of animals.**
- **In the middle there is one sheep. It is brown.**
- **On the left there are four cows; they are black and white. There aren't ducks.**
- **On the right there are two chickens. Their names are Sally and Molly.**
- **On the left, there is a pig and there is a goat; her name is Luky, and she loves to play.**
- **At the bottom, there are four bees, they are yellow and black, and they have beautiful wings.**
- **Her favourite animal is the goat.**



**Listen and fill in the words in the boxes.**

**Lulu has a farm.**

- **She's got a lot of animals.**
- \_\_\_\_\_ **there is one sheep. It is brown.**
- **On the left there are four cows; they are black and white. There aren't ducks.**
- \_\_\_\_\_ **there are two chickens. Their names are Sally and Molly.**
- **On the left, there is a pig and there is a goat; her name is Luky, and she loves to play.**
- \_\_\_\_\_, **there are four bees, they are yellow and black, and they have beautiful wings.**
- **Her favourite animal is the \_\_\_\_\_.**

**In the middle**

**At the bottom**

**goat**

**On the right**

**Sally**





### ACTIVITY 3: LET'S SING! (Anexo 3)

**Transcript of the song;**

There's a (1) donkey on the farm, on the farm.

There's a (2) sheep on the farm, on the farm.

There's a (3) chicken on the farm.

There's a (4) pig on the farm.

There are lots of animals on the farm.

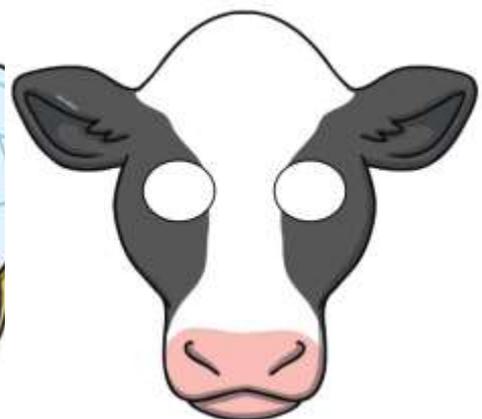
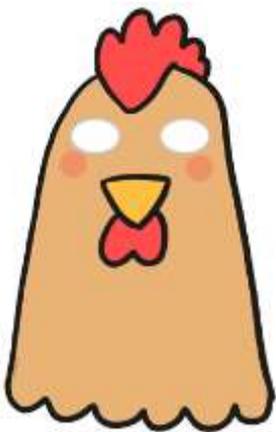
There are 14 (5) cows on the farm.

There are 15 (6) ducks on the farm.

There are 16 (7) bees.

There are 18 (8) goats.

There are lots of animals on the farm!



5 There's a donkey on the farm

Song worksheet

Write. Listen and check. Sing.

~~bees~~ ~~cows~~ ~~donkey~~ ~~ducks~~ ~~sheep~~ ~~pig~~ ~~chicken~~ ~~goats~~



There's a (1) Donkey on the farm, on the farm.

There's a (2) SHEEP on the farm, on the farm.

There's a (3) Chicken on the farm.

There's a (4) pig on the farm.

There are lots of animals on the farm.



There are 14 (5) Cows on the farm.

There are 15 (6) Ducks on the farm.

There are 16 (7) Bee.

There are 18 (8) Goats.

There are lots of animals on the farm!



5 There's a donkey on the farm

Song worksheet

Write. Listen and check. Sing.

~~bees~~ ~~cows~~ ~~donkey~~ ~~ducks~~ ~~sheep~~ ~~pig~~ ~~chicken~~ ~~goats~~



There's a (1) donkey on the farm, on the farm.

There's a (2) sheep on the farm, on the farm.

There's a (3) chicken on the farm.

There's a (4) pig on the farm.

There are lots of animals on the farm.



There are 14 (5) cows on the farm.

There are 15 (6) ducks on the farm.

There are 16 (7) bees.

There are 18 (8) goats.



**ACTIVITY 4: CATCH THE WORD!** (*Anexo 4*)  
(*Elaboración propia*)



# ACTIVITY 5: STORY TIME-THE MYSTERIOUS ANIMAL

(Anexo5)

## STORY CARDS

**5 The mysterious animal** Storycard 1

**Script**  
 Nizzy: I'm hot! Let's have an ice cream.  
 Anna: Come on, Neena!

**Questions**  
 Point to the children.  
 Who's this?  
 Nizzy, Oscar, Neena and Anna.  
 Where are they? At the farm.  
 They're in a barn.



**5 The mysterious animal** Storycard 2

**Script**  
 Neena: There's a mysterious animal in the barn!

**Questions**  
 Point to the farmer's wife.  
 Look! This is the farmer's wife.  
 Point to Neena.  
 Look at Neena!  
 She can see an animal in the barn.



**5 The mysterious animal** Storycard 3

**Script**  
 Neena: It's got big ears!  
 Preema: Is it a donkey?  
 Look! It's got big ears.

**Questions**  
 Point to Neena and mime big ears.  
 The mysterious animal has got big ears.  
 Point to the pig.  
 What's this? A pig.  
 It's got big ears.  
 Point to the donkey.  
 What's this? A donkey.  
 It's got big ears too.




**5 The mysterious animal** Storycard 4

**Script**  
 Neena: No. It's small! It's got small feet and big ears.  
 Anna: Is it a mouse?

**Questions**  
 Is the mysterious animal a donkey?  
 No. The animal is small.  
 Point to Neena and mime small.  
 The animal has got small feet.  
 Point to the mouse.  
 What's this? A mouse.  
 It's got small feet and big ears.



**5 The mysterious animal** Storycard 5

**Script**  
 Neena: No, it isn't a mouse! It hasn't got teeth. It's got wings.

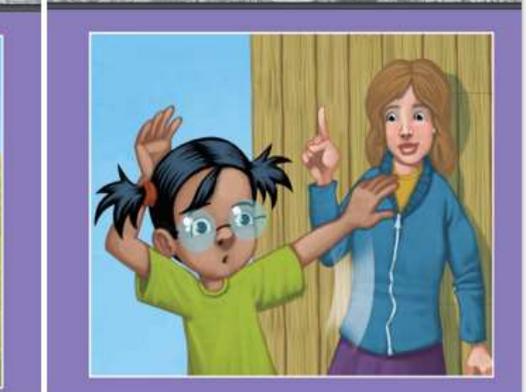
**Questions**  
 Point to the mouse's teeth.  
 Has the mouse got teeth? Yes.  
 Point to own teeth and mime "No" by shaking head.  
 Has the mysterious animal got teeth? No.  
 Point to the mouse.  
 Is the animal a mouse? No.  
 Point to Neena and mime flapping wings.  
 The animal has got wings.



**5 The mysterious animal** Storycard 6

**Script**  
 Nizzy: Is it a chicken?  
 Anna: No, it isn't a chicken. It's got ears!

**Questions**  
 Point to the children.  
 Look! There are four chickens.  
 Point to the chicken at the top of the frame.  
 Has the chicken got wings? Yes.  
 Has the chicken got ears? No, it hasn't.  
 Point to Anna.  
 Has the mysterious animal got ears? Yes.  
 Is the animal a chicken? No.

# 5 The mysterious animal

Storycard 7

**Script**

Neema: It's got big eyes, and it's got brown feathers!  
Farmer's wife: It's an owl!

**Questions**

Point to Neema.  
Has the animal got small eyes? No.  
It's got big eyes.  
The animal has got brown feathers.  
Point to the farmer's wife.  
The farmer's wife has got an idea.  
She thinks the mysterious animal is an owl.

# 5 The mysterious animal

Storycard 8

**Script**

Farmer's wife: Look. This is an owl. It's got big ears and small feet. It's got wings and feathers. It hasn't got teeth.  
Neema: Yes! There's one in the barn. It's small.

**Questions**

Point to the owl.  
What's this? An owl.  
Point to the owl's ears.  
Has it got small ears? No.  
It's got big ears.  
Point to the owl's feet.  
Has it got small feet? Yes.  
Is the mysterious animal an owl? Yes!

# 5 The mysterious animal

Storycard 9

**Script**

Farmer's wife: It's a baby owl. It's hungry.

**Questions**

Point to the owl.  
Is the owl big? No. It's small.  
It's a baby.  
Point to the owl's feathers.  
Has it got feathers? Yes.  
Point to the owl's eyes.  
Has it got big eyes? Yes.  
Point to the owl's wings.  
Has it got wings? Yes.



## STORY : "THE MYSTERIOUS ANIMAL"

1 I'm hot! Let's have an ice cream.  
Come on, Neena!

2 There's a mysterious animal in the barn!

3 It's got big ears!  
Is it a donkey? Look! It's got big ears.

4 No. It's small! It's got small feet and big ears.  
Is it a mouse?

5 No, it isn't a mouse! It hasn't got teeth. It's got wings.

6 Is it a chicken?  
No, it isn't a chicken. It's got ears!

7 It's got big eyes, and it's got brown feathers!  
It's an owl!

8 Look. This is an owl. It's got big ears and small feet. It's got wings and feathers. It hasn't got teeth.  
Yes! There's one in the barn. It's small.

9 It's a baby owl. It's hungry.

10 Thank you, Neena. This is for you.  
Come back and visit us soon.

## TRANSCRIPT THE MYSTERIOUS ANIMAL:

NIZZY : I'm hot! Let's have an ice cream.

ANNA : Come on, Neena!

NEENA : There's a mysterious animal in the barn!

NEENA : It's got big ears!

PREMA : Is it a donkey? Look! It's got big ears.

NEENA : No. It's small! It's got small feet and big ears.

ANNA : Is it a mouse?

NEENA : No, it isn't a mouse! It hasn't got teeth. It's got wings.

NIZZY : Is it a chicken?

ANNA : No, it isn't a chicken. It's got ears!

NEENA: It's got big eyes, and it's got brown feathers!

FARMER'S WIFE : It's an owl!

FARMER'S WIFE : Look. This is an owl. It's got big ears and small feet. It's got wings and feathers. It hasn't got teeth.

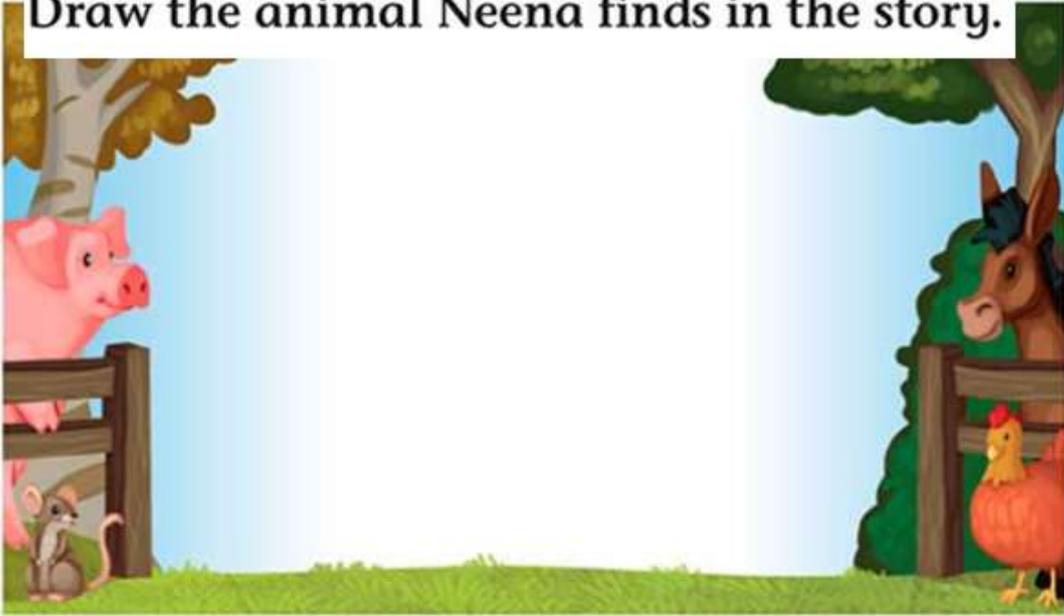
NEENA : Yes! There's one in the barn. It's small.

FARMER'S WIFE : It's a baby owl. It's hungry.

FARMER : Thank you, Neena. This is for you.

FARMER'S WIFE : Come back and visit us soon.

Draw the animal Neena finds in the story.



It's an \_\_\_\_\_.

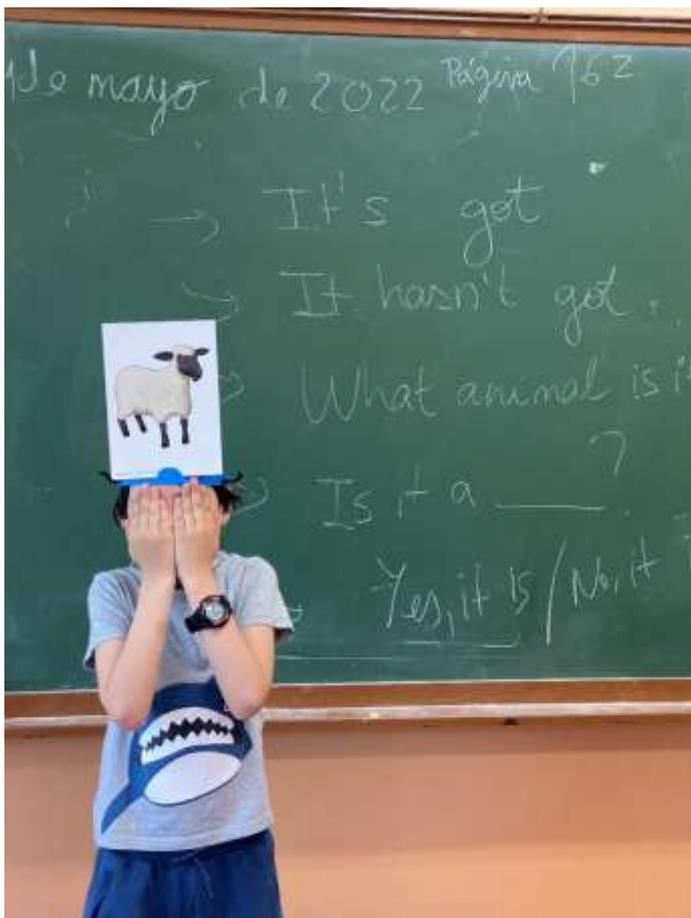
Did you enjoy the story?



**ACTIVITY 6 : WHAT ANIMAL AM I?** (Anexo 6) (Elaboración propia)



STUDENT 1: It's got \_\_\_\_.  
STUDENT 2: It hasn't got \_\_\_\_.  
STUDENT 3: What animal is it?  
STUDENT 4: Yes, it is/ No, it isn't



**ACTIVITY 7 : ANIMALS ON THE MOVE!** (Anexo 7) (Elaboración propia)



***Transcript of the song;***

There's a (1) donkey on the farm, on the farm.

There's a (2) sheep on the farm, on the farm.

There's a (3) chicken on the farm.

There's a (4) pig on the farm.

There are lots of animals on the farm.

There are 14 (5) cows on the farm.

There are 15 (6) ducks on the farm.

There are 16 (7) bees.

There are 18 (8) goats.

There are lots of animals on the farm!



**ACTIVITY 8: DO YOU LIKE...?** (Anexo 8) (Elaboración propia)



DO YOU LIKE...?	YES, I DO.	NO, I DON'T.
 CHICKENS		
 BEES		
 COWS		
 DONKEYS		
 GOATS		
 PIGS		
 DUCKS		