



---

# Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

DEPARTAMENTO DE FILOLOGÍA INGLESA  
GRADO EN ESTUDIOS INGLESES

TRABAJO DE FIN DE GRADO

## **DIDÁCTICA DE GAMIFICACIÓN COOPERATIVA PARA INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA EXTRANJERA**

ALUMNA: CELIA RODRÍGUEZ GARCÍA

TUTOR: MIGUEL VILALTA NIETO

2022/2023

CELIA RODRÍGUEZ GARCÍA

# RESUMEN

Este trabajo fin de grado busca ahondar en la metodología de la gamificación colaborativa. Todo con la intención de diseñar una serie de actividades didácticas que permitan trabajar parte de los contenidos del área de Inglés como Lengua Extranjera.

Con estos objetivos, se ha realizado una revisión bibliográfica en la cual se ha buscado definir el concepto de gamificación. Para ello también se han analizado sus diferentes componentes y características. Además, se han revisado estudios de esta metodología para identificar las ventajas y desventajas que acarrea su implantación.

Al mismo tiempo, aunque de forma más reducida, se ha abordado la metodología cooperativa. Se ha analizado cómo su aplicación conjunta con la gamificación ayuda a reducir la competitividad negativa, fomentar la inclusión y generar emociones positivas hacia el aprendizaje.

Con todo esto en mente se han diseñado una serie de actividades didácticas para la asignatura de Inglés. Y se ha concluido que su implantación ha tenido resultados mayormente positivos.

**Palabras clave:** Gamificación; Inglés; trabajo cooperativo; actividades didácticas; inclusión;

# ABSTRACT

This final degree project seeks to delve into the collaborative gamification methodology. All with the intention of designing didactic activities to work part of the contents of the area of English as a Foreign Language.

With these objectives, a bibliographical review has been carried out. This review has sought to define the concept of gamification. For this, its different components and characteristics have also been analysed. In addition, studies of this methodology have been reviewed to identify the advantages and disadvantages of its implementation.

At the same time, although in a more reduced way, the cooperative methodology has been addressed. It has been analysed how its joint application with gamification helps to reduce negative competitiveness, promote inclusion and generate positive emotions towards learning.

CELIA RODRÍGUEZ GARCÍA

With all this in mind, a series of activities have been designed for the English subject. And it has been concluded that its implementation has had mostly positive results.

**Keywords:** gamification; English; teamwork; didactic activities; inclusion;

# ÍNDICE

## Contenido

INTRODUCCIÓN	6
MARCO TEÓRICO	7
DEFINICIÓN DE GAMIFICACIÓN	7
CARACTERÍSTICAS DE LA GAMIFICACIÓN	9
COMPONENTES DE LA GAMIFICACIÓN	10
MARCO ÓPTIMO GAMIFICADO	14
VENTAJAS Y DESVENTAJAS	15
GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA	16
ELEMENTO COOPERATIVO	17
PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	19
CONTEXTO	19
Elementos materiales y organizativos	20
Proyecto Educativo del centro	21
ETAPA Y CURSO	22
CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO:	22
CARACTERÍSTICAS DEL AULA	22
ENCUADRE EN EL CONJUNTO DE LA PROGRAMACIÓN	23
MARCO NORMATIVO	23
Legislación actual	23
OBJETIVOS	24
Objetivos Generales de Etapa	24
Objetivos didácticos	25
COMPETENCIAS CLAVE	25
ELEMENTOS TRANSVERSALES	27
METODOLOGÍA	28
MARCO GAMIFICADO	28
TIPO DE AGRUPAMIENTOS	29
ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS	29
TEMPORALIZACIÓN	29

CUADRO DE PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN	30
SESIONES	32
Sesión1	32
Sesión2	36
Sesión3	38
Sesión4	39
Sesión 5	44
Sesión 6	45
Sesión 7	46
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	51
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE	51
Procedimiento e instrumentos para la evaluación.	51
Sistema de Calificación	52
CONCLUSIONES	52
Referencias bibliográficas	54
ANEXOS.	57

# INTRODUCCIÓN

A lo largo de este trabajo fin de grado se investigará sobre la gamificación colaborativa, sus usos, ventajas y desventajas. Todo esto dentro del contexto de la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

Esta metodología activa es una de las estrategias han surgido más recientemente. Esta tiene como objetivo principal aumentar la motivación e implicación del alumnado. Y aunque ha sido popular a nivel teórico aún no es frecuente verla aplicada en la realidad del aula. Por todo esto, se propone el siguiente trabajo.

## OBJETIVOS.

Este trabajo fin de grado tiene como meta alcanzar los objetivos que se exponen a continuación

- Objetivo General:
  - Diseñar una propuesta didáctica basada en la gamificación cooperativa para la asignatura de inglés.
- Objetivos específicos:
  - Definir el concepto de Gamificación tras una revisión bibliográfica del tema.
  - Discernir las ventajas y desventajas de esta metodología y compararlas con las experimentadas al implantar las actividades planteadas.

## LA METODOLOGÍA

La metodología de este proyecto fin de curso consiste en la revisión sistemática de la literatura educativa orientada a la gamificación cooperativa en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Posteriormente, en base a esta información se establecerán en el trabajo los elementos clave de la gamificación. Estos son: definición, características, componentes, aplicaciones en el área de inglés, ventajas y desventajas de su aplicación. También se analizará como afecta a esta metodología en la aplicación de un enfoque colaborativo.

Después, en base a toda esta información recogida se diseñará una unidad didáctica basada en la gamificación colaborativa. Esta era orientada a sexto de primaria en la asignatura de inglés.

Finalmente se recogerán las conclusiones de todo este proceso. Analizando las ventajas y desventajas de la propuesta didáctica.

## JUSTIFICACIÓN

Al inicio de mis prácticas como maestra de Inglés como Lengua extranjera detecté una serie de problemas que me hicieron decidirme a enfocar mi trabajo fin de grado a ellos. Varios de los alumnos de 6° primaria estaban totalmente desmotivados sobre la asignatura de Inglés, llegando incluso hasta el extremo de abandonarla casi por completo.

El mundo en el que vivimos hoy en día se enfrenta a la globalización. El conocimiento de idiomas se ha vuelto una necesidad fundamental para poder desarrollarse plenamente en este contexto. Por lo tanto, los alumnos de primaria actualmente no pueden permitirse dejar de lado el inglés ya que será una herramienta clave para su futuro.

Por todo lo expuesto anteriormente se plantea en el siguiente trabajo una investigación sobre la metodología de gamificación y una implantación didáctica orientada a la clase de 6° E de primaria del colegio San Agustín.

Este trabajo persigue un doble propósito, por un lado, en un nivel teórico busca ampliar mi conocimiento como docente hacia las metodologías innovadoras. Combinando en este proceso los conocimientos del Grado en Educación Primaria. A nivel práctico busco ampliar mis horizontes para el desarrollo de una posible carrera profesional en el ámbito educativo.

Por otro lado, este proyecto también busca generar una serie de actividades gamificadas y sus herramientas de corrección. De este modo, se adquieren y comparten con el resto de la comunidad educativa una serie de recursos útiles para la práctica docente.

## **MARCO TEÓRICO**

### **DEFINICIÓN DE GAMIFICACIÓN**

La gamificación es una metodología que ha adquirido una importancia creciente dentro del mundo educativo. Es un concepto relativamente nuevo, aunque la relación entre el juego y el aprendizaje siempre ha sido estrecha desde los antiguos griegos. Sin embargo, el término gamificación surge con el auge de los medios digitales y cobra especial importancia en el siglo XXI.

CELIA RODRÍGUEZ GARCÍA

Para poder dar una definición de este concepto se van a revisar las investigaciones de diferentes autores. Uno de los acercamientos a la definición es la que aportan Raduan Jaber y otros (2018). Esta dice:

La gamificación es un término que proviene del inglés “gamification”, y se caracteriza por el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos en entornos ajenos a éste. Estas técnicas permiten introducir estructuras provenientes de los juegos en contextos generalmente no lúdicos como la enseñanza o el mundo empresarial, convirtiendo actividades presuntamente aburridas, en otras que motiven a la persona a participar en éstas. (p. 199)

Por otro lado, si se sigue la interpretación de Gaitán (2022) la gamificación se entiende como una nueva estrategia didáctica que a través de la implementación de juegos específicamente diseñados para cumplir con ciertos objetivos propone mejorar el ámbito laboral y educativo. Estas mejoras son principalmente la optimización de conocimientos y el aumento de resultados positivos a raíz de la implantación. Este tipo de metodología se caracteriza por la consecución de recompensas y logros como consecuencia del éxito en una actividad o en un conjunto de ellas.

Pegalajar Palomino (2021, p. 169) recopila la definición de gamificación como una metodología innovadora que incorpora las dinámicas, las mecánicas y los elementos propios del juego al contexto educativo del aula.

Lozada Ávila y Betancur Gómez (2016) entienden también la gamificación como la implantación de mecánicas y estrategias propias del juego. Pero ellos hacen especial hincapié en que el objetivo de esta metodología es involucrar al alumnado motivando el interés por aprender y la resolución de problemas. Es decir, el juego debe ser un complemento del proceso de enseñanza para aumentar el interés y la motivación del alumnado.

Cano (2013) puntualiza que la gamificación permite un entorno híbrido donde el alumnado se sienta cómodo y motivado para poder aprender de forma efectiva. Esto favorece la adquisición de competencias y ayuda en el proceso de mejora de determinadas actividades.

Morillas Barrio (2016) hace una diferenciación entre gamificación y el uso de juegos en el aula. Esta distinción recae en que en la gamificación se utilizan elementos propios de



los juegos (como son los puntos, niveles, clasificaciones, entre otros) y los continúa utilizando fuera del juego como una parte de la dinámica de aula.

Ahondando más en qué compone y sustenta la gamificación podemos ver que se basa en tres teorías principales. Estas son:

- Teoría del comportamiento humano
- Teoría de la autodeterminación
- Teoría del flujo

Las tres tienen en común que a través del análisis del comportamiento del participante identifican que la motivación es el elemento clave que potencia el interés de los alumnos para continuar con los juegos.

Todas estas definiciones muestran aspectos fundamentales de lo que se entiende como gamificación. Sin embargo, la definición más extendida tanto en artículos como en investigaciones sobre este tema es la de Werbach y Hunter (2012). Ellos entienden la gamificación como el uso de elementos y técnicas propias del diseño de juegos y videojuegos en contextos que no son los propios juegos.

## **CARACTERÍSTICAS DE LA GAMIFICACIÓN**

Para identificar las diferentes características de la gamificación se van a tomar las planteadas por Kapp (2012), Reyes Cabrera y Quiñonez Pech (2018).

1) Estética: parte fundamental del diseño de un sistema gamificado. Elemento que influye en los participantes para obtener su voluntad de aceptar y de seguir en el juego.

2) Pensamiento de juego: Hace referencia a la inversión en el sistema de gamificado, incluyendo el lenguaje a utilizar, la narración del juego, las actividades que se realizan, entre otros.

3) Compromiso: tener la total atención de los participantes (profesores-estudiantes), así como involucrarse en el sistema gamificado con el fin de continuar hasta su finalización.

4) Motivación: proceso que provoca energía, dirección, propósito o significado al ambiente y acciones. Debe generar la suficiente motivación para que los/as participantes se mantengan y finalicen las actividades.

5) Promover un aprendizaje: ofrece una manera innovadora de atrapar a los/as estudiantes para motivarlos a aprender.

6) Resolver problemas: la competitividad natural de los juegos ayuda a su vez a que las personas den lo mejor de sí y se obliguen a establecer nuevas metas por cumplir (p. 180).

## **COMPONENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

Para entender el concepto de gamificación con mayor profundidad es necesario conocer los elementos que lo componen. A partir de las ideas planteadas por Rodríguez García y Santiago Campión (2015) se pueden identificar tres elementos fundamentales dentro de esta metodología. Esos son las mecánicas, las dinámicas y los componentes del juego. Estos tres pilares de la gamificación guardan una estrecha relación entre sí.

En primer lugar, se analizará la mecánica dentro del juego. A partir de las aportaciones de los autores García-Casaus et al. (2020) se puede entender la mecánica como aquellos elementos, técnicas o reglas que dentro del juego van a ejercer como motivadores para los alumnos. Ayudando de esta manera a alcanzar las metas planteadas para esa actividad. ¿Qué tipo de elementos son estos? Según Cortizo-Pérez et al. (2011) algunos de los más frecuentes son los siguientes: puntos, niveles, premios, clasificaciones misiones y narrativas.

Los puntos son un instrumento que muestra de forma gráfica tanto al docente, como al alumnado el progreso a lo largo de la actividad. Su obtención es un elemento motivador en el alumnado, especialmente si se plantea la posibilidad de intercambiarlos por premios, privilegios o ventajas dentro del aula.

Los niveles también muestran fácilmente el avance del alumnado. Sin embargo, en este caso los niveles van ligados al aumento de la dificultad a lo largo del aprendizaje. Es necesario que el alumno supere determinados ítems planteados en un nivel para poder

acceder al siguiente. Por tanto, las actividades basadas en este elemento deben tener un orden permanente e inalterable.

Los premios son recompensas que se pueden presentar en diversas formas. Pueden ser tangibles (medallas, diplomas, regalos, etc..) o intangibles (privilegios o excepciones dentro del aula). Estos elementos sirven para reconocer el esfuerzo y/o éxito del alumno en las actividades planteadas. Son en general elementos motivadores para el alumnado.

Cuando hablamos de clasificaciones, hablamos de listas públicas que se muestran al final del juego. En ellas el jugador ve su progreso en función del de sus compañeros. Funciona como elemento motivador ya que los alumnos tienden a intentar superarse a sí mismos para mejorar de nivel. A esto se suma la perspectiva social, los alumnos pueden juzgar su superioridad o inferioridad frente a otros alumnos en función del puesto que ocupen. Se debe tener mucho cuidado en la implantación de este elemento ya que puede acarrear la aparición de competitividad excesiva entre los estudiantes.

Las misiones son una técnica que nos permite fragmentar el objetivo final del aprendizaje en unidades menores a corto plazo. De esta manera se generan una serie de desafíos cortos cuya superación genera emociones positivas de forma frecuente. De esta manera, se aumenta la motivación en el largo plazo.

Las narrativas son los hilos conductores que pueden unir diferentes actividades. De este modo el alumno vive una historia ficticia e interpreta roles o personajes durante las sesiones. Ayudan a la inversión de los estudiantes y a la asociación emocional.

En segundo lugar, las dinámicas de la gamificación son entendidas como los contextos, actividades y desafíos que se le plantean al alumno para propiciar su participación. Es decir, se basan en la experiencia e interacción del alumno con las actividades para fomentar una motivación continuada. Dentro de ellas se pueden ubicar ciertos de los elementos de las mecánicas.

Existen gran variedad de dinámicas dentro de la gamificación. Casi tantas como propuestas. Con el objetivo de clasificarlas Cortizo-Pérez et al. (2011) proponen seis tipos diferentes. Estos son: recompensas, estatus, logros, expresión, competencia y altruismo.

Las recompensas se basan en que el alumno reciba un beneficio al tener éxito en su actividad, demostrar esfuerzo o simplemente por su correcta participación. Su función

CELIA RODRÍGUEZ GARCÍA

es reforzar conductas para que estas se repitan y perduren en el tiempo. Las recompensas pueden ser de varios tipos. Teixes-Argilés (2014) identifica los siguientes:

- **Recompensas fijas:** Estas deben establecerse y ser informadas al jugador antes de iniciar el juego. De esta manera lo tendrán cómo objetivo desde el inicio de la actividad.
- **Aleatorias:** El jugador sabe que recibirá una recompensa al final de la actividad, pero no sabe de qué tipo . De esta manera se evita que el alumno pierda interés si la recompensa que le espera no es de su agrado.
- **Inesperadas:** El estudiante no solo no sabe qué recompensa recibirá, sino que ignora que recibirá una recompensa. De esta manera, es la posibilidad de la recompensa la que motiva el aprendizaje. Se debe tener cuidado con este tipo de recompensa ya que puede generar una sensación de injusticia que ciertas actividades tengan recompensa y otras no.
- **Sociales:** son aquellas que son entregadas por los compañeros y el profesor cómo parte propia del juego.

El estatus se basa en que el alumno tenga como objetivo obtener un puesto superior al de sus compañeros. Es propio de esta dinámica el uso de mecánicas como las clasificaciones. La clave de esto se encuentra en que el estudiante refuerza su comportamiento como resultado de perseguir el respeto y el reconocimiento entre sus iguales.

Los logros son aquellas dinámicas donde la autosatisfacción y el orgullo son los que motivan al alumno a seguir participando y mejorando en las actividades. Para esto, las propuestas de gamificación deben estar correctamente situadas en la zona de desarrollo próximo. Si un juego es demasiado fácil su resolución no sería un reto y la victoria carecería de valor. Del mismo modo, si fuera demasiado difícil podría provocar que muchos alumnos se frustran y no lo intentasen siquiera.

La expresión es un tipo de planteamiento en el que cada estudiante debe tener un avatar diferente diseñado por él mismo. De esta manera el avatar podrá recibir recompensas ficticias dentro de la narrativa establecida.

La competición como dinámica es un planteamiento que ha demostrado ser muy útil para motivar a los participantes. Sin embargo, hay mucho peligro de que una

competencia excesiva genere conductas negativas frente a los compañeros. Por lo tanto, el docente deberá asegurarse en todo momento se mantenga en niveles sanos. Una herramienta que puede ayudar a compensar esta dinámica es implantar actividades cooperativas donde los alumnos deban ayudarse entre sí.

El altruismo se basa en que la obtención de recompensas no viene asociada a la victoria en una actividad. Tampoco es otorgada por el docente. Esta dinámica se fundamenta en que los alumnos tengan la posibilidad de premiarse mutuamente (sin esperar nada a cambio) para motivarse.

Por último, tenemos los recursos. Este elemento de la gamificación constituye los componentes y/o recursos de una actividad. Según Werbach & Hunter (2012) son acciones muy concretas establecidas dentro del diseño de las actividades. Se pueden clasificar en: logros, avatares, luchas con el jefe, colecciones, bienes virtuales y combates.

Los logros son, en esencia, una ganancia para el jugador obtenida como resultado del éxito en los objetivos asignados a determinada actividad. Estos pueden apoyarse en variedad de dinámicas y mecánicas de las que se ha hablado anteriormente

Los avatares son personajes ficticios que los alumnos interpretan dentro del juego. Estos avatares pueden crearse a partir de diferentes plataformas digitales. De esta manera, pueden otorgarles mejoras y accesorios con el objetivo de aumentar la motivación en el alumnado.

Las luchas contra el jefe son elementos estrechamente relacionados con el mundo de los videojuegos. Estos enfrentamientos constituyen un reto que es obligatorio superar para poder pasar al siguiente nivel.

Las colecciones son determinados objetos que pueden ser obtenidos a través de los juegos y que al acumularse pueden ser intercambiados por premios o beneficios. Los elementos para coleccionar pueden ser iguales entre sí (monedas o tokens) o diferentes (insignias específicas).

Los bienes virtuales son ítems que se consiguen durante el juego, especialmente a través de la superación de niveles. Estos objetos son exclusivamente virtuales y solo pueden ser utilizados durante el juego.

Los combates son un tipo de enfrentamiento entre dos jugadores con el objetivo de superarse mutuamente en una determinada actividad. Este tipo de componente deben ser estrechamente vigilados por el docente para evitar la competitividad excesiva y fomentar el respeto al oponente.

Aparte de las dinámicas, mecánicas y recursos, se debe tener en cuenta a los jugadores a la hora de entender los diferentes componentes de la gamificación. Pues estos son una de las claves que se deben tener en cuenta a la hora de diseñar actividades siguiendo esta metodología.

Según Bartle (1996) podemos clasificar a los jugadores dentro de cuatro categorías principales. Estas indican de forma general la tipología del participante. Encontramos los siguientes tipos:

- Jugador asesino: Es aquel que su motivación en el juego es derrotar y acabar a sus iguales. A este tipo les gusta competir y hacer trampas.
- Jugador explorador: Es aquel que busca descubrir los secretos y mecánicas internas del juego.
- Jugador conquistador: Es aquél que busca ganar dentro del contexto del juego. Buscan ser los mejores en comparación con sus compañeros. Por tanto, son jugadores activos. Sin embargo, no se molestan en colaborar con el resto de los compañeros a no ser que sea requisito imprescindible para ganar.
- Jugador social: Es aquel que busca disfrutar a través de la interacción con el resto de los compañeros. Para estos jugadores es más importante la cooperación que la victoria,

## **MARCO ÓPTIMO GAMIFICADO**

Según lo establecido por Werbach & Hunter (2012) hay una serie de pasos a seguir para poder trasladar la estrategia de gamificación al contexto del aula de forma efectiva. Al seguirlos se crea un marco óptimo de gamificación orientado a una clase en concreto. Estos pasos son los siguientes:

1. Definir los objetivos del juego: Establecer las habilidades, contenidos y conceptos que se quieren trabajar a lo largo de las actividades.

CELIA RODRÍGUEZ GARCÍA

2. Analizar a los estudiantes: Entender los intereses y necesidades de los alumnos a los que va dirigida la gamificación para poder adaptar las actividades a ellos.
3. Diseñar la dinámica de las actividades estableciendo también las mecánicas y componentes del juego.
4. Integración de una narrativa que englobe todas las actividades. Esto permite dar al alumnado una sensación de propósito final a lo largo de las diferentes actividades.
5. Establecer una estética. Definir las grandes líneas del apartado visual. Se pueden utilizar varias interfaces o aplicaciones para hacer las dinámicas más atractivas para el alumnado
6. Evaluación y mejora: Se recomienda comprobar y evaluar de forma constante la relación entre la gamificación y los objetivos de aprendizaje

## **VENTAJAS Y DESVENTAJAS**

Dentro de la gamificación encontramos una serie de ventajas que hacen que su aplicación en la educación merezca la pena. Sin embargo, no debemos olvidar que también acarrea una serie de consecuencias negativas que se deben tener en cuenta a la hora de decidir utilizar esta metodología en el aula.

Mariela Viñas (2020) establece una serie de ventajas y desventajas de la gamificación a través del análisis de varios autores. Primeramente, se mostrarán las ventajas. Estas se reducen a 6 principales. Son las siguientes:

1. Se identifica un aumento inicial de motivación. Ya que al tener objetivos y metas que alcanzar el alumno se siente más involucrado con su aprendizaje. Esto también está influenciado por el sentimiento de victoria que acompaña a la superación de los retos planteados.
2. Genera un ambiente cómodo y seguro de aprendizaje para el estudiante. Esto le da la confianza para explorar libremente los retos y problemas.
3. El alumno tiene conciencia de su progreso en el aprendizaje gracias a la retroalimentación de las mecánicas propias del juego.
4. En el caso de ser cooperativo establece dinámicas de trabajo en equipo
5. Ofrece una visión de las propias capacidades al alumno ya que a través del juego pone a prueba sus capacidades y destrezas.
6. Favorece el aprendizaje significativo.

CELIA RODRÍGUEZ GARCÍA

A continuación, se mostrarán las desventajas propias de esta metodología. Son las siguientes:

1. La producción de los recursos y materiales propios de la gamificación implican una inversión importante de tiempo y dinero.
2. Los alumnos tienden a distraerse con el juego lo que hace que el tiempo del aula sea difícil de controlar para el docente.
3. Se han detectado problemas a la hora de desarrollar las habilidades orales cuando se implementa esta metodología.
4. Los docentes expresan tener dificultades para equilibrar los elementos lúdicos y formativos
5. Se ha detectado una caída de la desmotivación a medida que se normaliza el uso de la gamificación en el aula.

## **GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA**

Para aprender una lengua extranjera, como por ejemplo el inglés, es fundamental la creación de espacios o actividades que estimulen las necesidades comunicativas. Por tanto, la didáctica es parte esencial dentro del aprendizaje de la lengua. Esto se debe a que a través de ella se modifica y regula el ambiente en el aula.

Kapp (2012) dice a este respecto que el aprendizaje de un idioma debe estar basado en dinámicas y estrategias que permitan el desarrollo de las cuatro habilidades del lenguaje. Teniendo estas como fin último la comunicación. Este mismo autor también expone que “las actividades de mayor complejidad e importancia son las que se enfocan en las competencias de producción oral y escrita, para lo cual, el docente debe acompañar e integrar el uso de recursos tecnológicos e interactivos.”

Teniendo en cuenta lo anterior la función del docente es el diseño de intervenciones cuyas actividades potencien en el alumno habilidades de expresión oral y escrita. Esto, al mismo tiempo que permiten que el estudiante siga familiarizándose con nuevos elementos de la lengua. Tanto gramaticales como de vocabulario.



Precisamente es aquí donde la gamificación empieza a establecerse como una solución efectiva dentro del planteamiento de actividades para aprender la lengua. Ya que consiste en aplicar mecánicas y estrategias del juego a entornos que no son del juego. De esta manera se extrapola al entorno del aula los elementos lúdicos y motivadores del juego.

En esta vía de pensamiento Sánchez, (2015) ensalza la importancia de utilizar diferentes metodologías orientadas en el aula. Y observa que poco a poco van surgiendo cada vez más propuestas a este respecto entre los docentes. Esto se debe a que son útiles para aumentar la concentración y la motivación del alumnado. Además, han demostrado ser útiles en la mejora de resultados dentro de la enseñanza de lenguas extranjeras.

Es importante cuando se habla de gamificación ser conscientes de su origen. Esta metodología aparece primeramente en el mundo empresarial para luego irse adaptando a la educación. Esto se debe a que el aspecto lúdico que aporta esta metodología permite la interiorización de contenidos más amenablemente.

Chaves (2019) afirma que esta metodología es especialmente útil y efectiva en la enseñanza de lenguas extranjeras como el inglés. Especialmente en situaciones donde el alumno no está motivado y se ha rendido con la lengua. Ya que permite recuperar en esos estudiantes la motivación mínima necesaria para relacionarse de forma positiva con la materia.

En definitiva, dentro del aprendizaje del inglés esta metodología ofrece muchas oportunidades para trabajar de forma lúdica las habilidades de comunicación del alumnado, especialmente las orales.

## **ELEMENTO COOPERATIVO**

Como ya se ha tratado anteriormente uno de los peligros potenciales de la gamificación es la excesiva competición. Esto genera frustración en el alumnado y propicia la aparición de conductas negativas hacia los compañeros.

CELIA RODRÍGUEZ GARCÍA

A este respecto, autores como García Moreno y Sevilla (2019) hablan sobre la utilidad de centrarse en la competición sana. Esto se consigue cuando el aprendizaje se centra en un enfoque cooperativo donde es más importante el aprendizaje que los resultados.

Varios autores sustentan la idea de que la implementación conjunta de gamificación y metodologías gamificadas ayuda a reducir los efectos nocivos de la competición y hace más efectivo el proceso de aprendizaje.

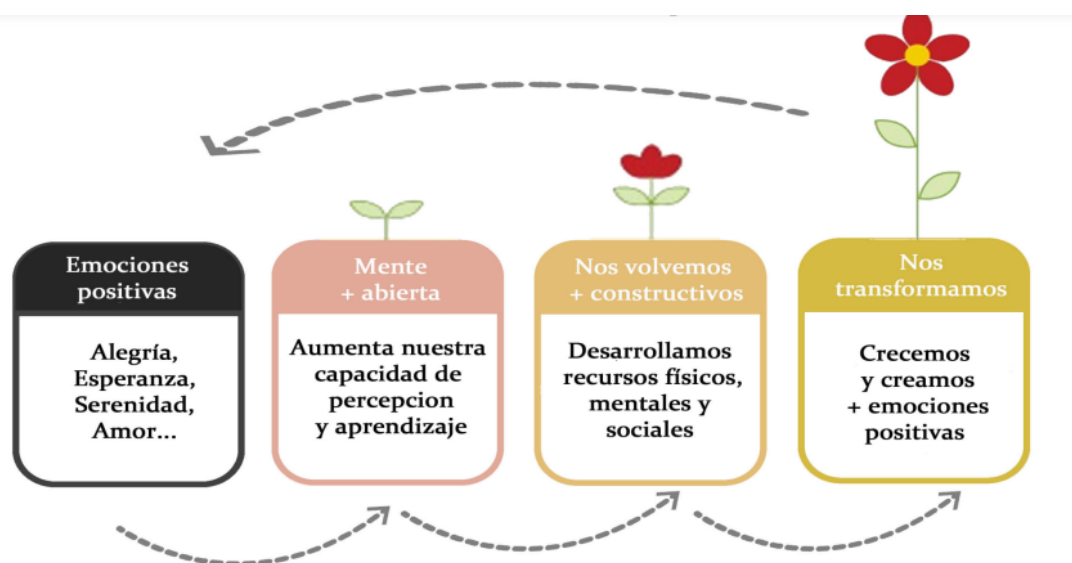
García Moreno y Sevilla (2019, p.5) Nos dice que “hay un amplio consenso sobre que la competición por equipos es menos nociva y puede resultar una forma efectiva de aprendizaje para los estudiantes conjugando cierta competición con trabajo colaborativo”

Por otro lado, Consell (2014, p. 253). dice que el proceso de construcción del conocimiento al realizarse en equipos “permite la expresión de valoraciones, pensamientos, opiniones e ideas que posibilitan procesos de reflexión, de responsabilidad y de liderazgo compartidos”.

Por otro lado, añadir el elemento cooperativo a la gamificación permite un aprendizaje más positivo emocionalmente. Al trabajar por equipos que se ayudan mutuamente dentro del grupo, tanto los jugadores más expertos en la materia cómo los menos, tienen la oportunidad de salir exitosos en las actividades.

El éxito genera una serie de emociones positivas que según Fredrickson (2001) nos ayudan a tener una mente abierta y enfocar nuestro pensamiento de forma más constructiva. Esto a su vez aumenta las posibilidades de seamos exitosos en el futuro creando así un ciclo positivo emocional

Figura 1: Flourishing emocional



Además, los elementos cooperativos dentro de esta metodología se convierten en herramienta de inclusión. En un aula donde el nivel de dominio de un área es muy diverso, este tipo de trabajo permite a los alumnos reestructurar sus esquemas mentales al tener que ayudar y explicar a sus compañeros. Al mismo tiempo que otros alumnos reciben el apoyo que necesitan. Mejorando de esta manera la calidad de su aprendizaje. Por otro lado, también permite al alumnado recibir la ayuda y guía de sus compañeros que les es necesaria para alcanzar actividades en su zona de desarrollo próximo.

## **PROPUESTA DIDÁCTICA**

### **PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA**

Esta unidad tiene como objetivo el diseño e implantación de una serie de actividades de gamificación cooperativa. Con esto se pretende mejorar la actitud de parte del alumnado ante la asignatura de inglés. Al mismo tiempo se pretende que estas actividades al contener elementos cooperativos sirvan como herramienta de inclusión.

No se trata de una unidad didáctica convencional. En esta propuesta se detallan una serie de actividades ordenadas en el tiempo en función de su dificultad que deberán alternarse con las actividades habituales del aula.

Con este modelo híbrido lo que se pretende es evitar el efecto rebote en la motivación que surge cuando el alumnado se acostumbra a las actividades gamificadas. De este modo se busca tratar estas actividades como momentos especiales de la sesión. Estas actividades también pueden estar condicionadas a la participación activa y buen comportamiento durante el resto de las actividades.

Así, se busca que el alumnado identifique las actividades como un privilegio en sí mismo y las aprecie más, ya que serán momentos especiales que interrumpirán la rutina del aula.

## **CONTEXTO**

### **Centro: Características generales del colegio**

Esta propuesta didáctica centro concertado cuya responsabilidad recae sobre la Provincia religiosa de San Nicolás de Tolentino de la Orden de Agustinos Recoletos. Es un centro integrado que permite impartir desde la educación infantil hasta el Bachillerato.

Este centro cuenta con unas grandes instalaciones pertenecientes a la comunidad religiosa. Estas se componen de más de 50.000 metros cuadrados de terreno, en los cuales se ubican 25.000 metros cuadrados construidos de instalaciones educativas y 5000 m<sup>2</sup> de zonas verdes.

En estas instalaciones encontramos según su PGA doce aulas de Educación Infantil, treinta de Educación Primaria, veinticuatro de Educación Secundaria Obligatoria y diez de Bachillerato.

Además, el centro cuenta con otras instalaciones propias tales como: comedor, cocina, parking, polideportivo y club deportivo, biblioteca, pistas de pádel, campos de fútbol hierba, pistas de pádel, gimnasio, salas de psicomotricidad, laboratorios, salas de informática, salas de música, capillas, pistas multideportivas, huerto escolar y varias salas de actos.

CELIA RODRÍGUEZ GARCÍA

### **Elementos materiales y organizativos**

En cuanto a los elementos materiales veremos solamente a los que aluden al ámbito de primaria. Cada curso tiene asignada un aula que tiene estanterías, pupitres, papeleras, percheros mesa y silla del profesor, palestra, de una a dos pizarras tradicionales, proyector y pantalla de proyección. Doce de estas aulas cuentan con pantalla digital en lugar de pantalla de proyección.

Además de los recursos de cada aula los alumnos de primaria tienen acceso a los recursos materiales de las salas de música (instrumentos variados, partituras, pines, etc...) del polideportivo y aulas de psicomotricidad (balones, cuerdas, jabalinas, elementos de juegos tradicionales, etc...)

En cuanto a los elementos organizativos, primaria divide a sus alumnos en los seis cursos que marca la ley. Cada uno de estos cursos se divide en cuatro clases de entre 22 y 25 estudiantes. Esto se cumple en todos los cursos de primaria menos en sexto.

En este curso se crea una nueva clase, la denominada E, en la que se asigna a todos los alumnos de nuevo acceso y a los repetidores de otros cursos. Solo se suelen admitir alumnos de nuevo acceso en este curso ya que el paso de primaria a secundaria implica para el centro el paso de un línea 4 a un línea 5. Sin embargo, hay años que se crean otras clases E en diferentes cursos por circunstancias específicas.

En primaria hay un total de unos 31 profesores permanentes en primaria entre tutores y especialistas. La mayoría del profesorado tutoriza una clase mientras que ejerce de especialista para otras clases.

### **Proyecto Educativo del centro**

Este tiene como objetivos educativos fundamentales que el alumno alcance tanto la madurez humana como la madurez cristiana a lo largo de su escolarización.

En cuanto a la primera se busca lograr a través del cultivo de las capacidades intelectuales, físicas y artísticas del alumno. Junto con la aceptación de su propia persona, la educación afectivo sexual y los valores éticos que les

CELIA RODRÍGUEZ GARCÍA

permitan tener una vida responsable y libre. Para alcanzar esto se basan en principios pedagógicos fundamentados en la atención personal del alumno y el desarrollo del ámbito comunitario dentro del centro.

Por otro lado, para alcanzar la madurez cristiana el objetivo es inculcar la celebración de la fe y el desarrollo del sentido solidario cristiano a través del compromiso con los menos favorecidos y con la comunidad. Educando en valores de colectivo.

Además de estos objetivos, este centro tiene varios programas que aluden a los estudiantes de educación primaria. Los principales son los siguiente:

- Pastoral: programa que regula y coordina las actividades y programas de carácter religioso de centro
- Programa de bilingüismo: El cual abarca toda la educación primaria y tiene como objetivo el dominio de la lengua inglesa a nivel bilingüe. Este programa desaparece en secundaria
- Programa TIC: El cual busca dar las herramientas a los alumnos para ser competentes digitales. Dentro de él se plantea que los alumnos a partir de 5º de primaria utilicen un ordenador en el aula en lugar de libros
- Programa de Alumnos ayuda: programa planteado en el proyecto de convivencia de centro que propone crear momentos y espacios donde algunos niños puedan actuar de mediadores en la resolución de conflictos del alumnado.

## **ETAPA Y CURSO**

Esta unidad didáctica va dirigida a alumnos de sexto curso de la etapa de educación primaria. Concretamente para los 14 alumnos de la clase de 6ºE.

## **CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO:**

El alumnado de mi clase de referencia 6ºE consta de 14 de los cuales 13 son nuevos en el centro y uno es repetidor. Eso significa que cada uno de los alumnos está acostumbrado a metodologías diferentes y vienen de contextos educativos diferentes.

Eso implica que los niveles curriculares y académicos son de lo más variados. Poniendo como ejemplo concretamente de los niveles de inglés uno de los alumnos viene de colegio internacional y tiene el B2 de inglés mientras que otro viene de un CRA y todavía se mueve en las bases del A1.

A todo esto, es necesario añadir que es el primer curso que muchos realizaban en bilingüe y con metodología digital. Además, este grupo presenta varios problemas de convivencia y algunas faltas de respeto hacia compañeros.

## **CARACTERÍSTICAS DEL AULA**

El aula de referencia en el que se llevará a cabo esta unidad didáctica será la de 6ºE. Está ubicada en el tercer piso del colegio. Esta clase es una de las 2 en uso en ese piso.

En esta aula hay dieciocho pupitres ubicados en diferentes espacios del aula junto con una mesa larga con tres sillas y la mesa y sillas del profesor. En la parte trasera del aula se encuentran tres estanterías fijas donde los niños guardan sus cajas de material e instrumentos musicales y una mesa con cajones donde se guarda material del aula. Estos dos últimos elementos siempre permanecen fijos independientemente de la distribución del aula.

En la parte delantera del aula se encuentra la pizarra. Sobre ella se encuentran dos pizarras tradicionales y una pantalla de proyección. Este aula también cuenta con un proyector, dos altavoces y un ordenador para el profesor. A todo esto, hay que sumarle que cada alumno tiene su propio ordenador portátil. Este material es de gran ayuda a la hora de aplicar los juegos.

En cuanto a la distribución de los pupitres y el espacio esta iba variando dependiendo de la dinámica del grupo y las actividades que se estuvieron realizando en esos momentos.

## **ENCUADRE EN EL CONJUNTO DE LA PROGRAMACIÓN**

Las actividades que se plantean en esta unidad didáctica se engloban dentro de la asignatura de inglés. Dentro del tema cuatro de repaso y el cinco de la programación de aula, titulado Ancient Rome.

## MARCO NORMATIVO

### Legislación actual

El diseño de esta unidad didáctica al ser dirigido hacia un curso par y por tanto aún seguir vigente la LOMCE. Por petición del tutor de centro esta unidad didáctica corresponde a las pautas normativas que se establecen en los siguientes decretos, reales decretos, órdenes, planes y leyes.

- *II Plan de atención a la diversidad (BOCYL 19062017).*
- *Ley orgánica 2/2006 de 3 de mayo.*
- *Ley orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.*
- *Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.*
- *Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.*
- *Orden EDU/1152/2010, de 3 de agosto, por la que se regula la respuesta educativa al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo escolarizado en el segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Enseñanzas de Educación Especial, en los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León.*

## OBJETIVOS

### Objetivos Generales de Etapa

Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.

1. Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.



2. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
3. Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
4. Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
5. Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

#### **Objetivos didácticos**

- Identificar palabras homónimas y conocer algunas ellas.
- Ampliar el vocabulario.
- Producir y comprender indicaciones y direcciones.
- Mejorar la pronunciación.
- Conjuguar verbos irregulares.
- Utilizar el lenguaje oral para comunicarse y como instrumento para aprender.
- Participar en situaciones de comunicación, dirigidas o espontáneas atendiendo a las normas de la comunicación.
- Verbalizar y explicar ideas, opiniones y acontecimientos.

#### **COMPETENCIAS CLAVE**

- Competencia digital: Los alumnos trabajarán esta competencia a través del uso del proyector y sus ordenadores. Utilizarán el proyector como apoyo visual en las explicaciones y para la realización de ejercicios.

Además, se les dará a los alumnos la responsabilidad de preparar y cuidar los equipos. Serán ellos, bajo la supervisión del docente los encargados del correcto mantenimiento de los equipos. Todo esto con la intención de que se

desarrollen unas rutinas apropiadas a la hora de tratar con este tipo de material.

También se inculcará la búsqueda de información online de forma segura y crítica además del uso de plataformas como Teams, One note y Blinklearning.

- Comunicación lingüística: Se buscará desarrollar la capacidad lingüística tanto oral como escrita de la lengua inglesa a lo largo de todas las sesiones. Para ello fomentaremos un ambiente cooperativo donde los niños expresen sus dudas e ideas de forma verbal y pública tanto con los demás alumnos como con el docente.

Con esta intención algunas actividades se realizarán de forma grupal para que de este modo tengan que comunicarse de una forma clara y comprensible ante un grupo a la vez que trabajan la escucha

También se tendrá en cuenta la expresión escrita en los ejercicios entregados o escritos en la pizarra además del desarrollo de su propuesta de entrevista. Se le dará especial importancia tanto en la expresión oral como en la escrita a que los alumnos utilicen de forma correcta los tiempos verbales en pasado.

- Aprender a aprender: Durante varias de las actividades que se realizarán en esta unidad didáctica los alumnos serán un sujeto activo de su propio aprendizaje. Se buscará que aprendan a manejar tanto su tiempo como sus materiales para aprender de la forma más autónoma y eficiente posible al mismo tiempo que aprenden a cooperar de forma respetuosa y justa con los demás.

Es muy importante tener en cuenta que los hábitos de estudio que integren en primaria son los que los acompañarán a lo largo de su vida académica. Estamos sentando las bases del trabajo individual de estos alumnos y es vital que aprendan los mecanismos más efectivos para ellos.

- Competencias sociales y cívicas: Se busca trabajar a través de esta unidad didáctica también el respeto al otro, respeto por las reglas del aula y por el turno de palabra. De esta manera los alumnos se acostumbran a escucharse unos a otros sin juicios y a poder hablar en un espacio seguro.

No se tolerará en ningún momento comportamientos irrespetuosos o burla sobre ninguno de los compañeros. Además, en el caso de surgir conflictos se buscará siempre resolverlo a través de la palabra.

Cobra especialmente importancia en este apartado el respeto a los compañeros de equipo y el reparto de equitativo de la responsabilidad en los éxitos y los fracasos del grupo

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: Fomentamos esto dentro de los contenidos de la unidad didáctica a través de ejercicios que les permitan tomar la iniciativa a la hora de organizar su propio trabajo. Además, se gestiona de forma colaborativa el trabajo en grupo.
- Conciencia y expresiones culturales: Se trabajará esta competencia a través de la investigación sobre otras culturas y la comunicación con miembros de esas culturas que puedan compartir sus experiencias.

## **ELEMENTOS TRANSVERSALES**

En esta unidad didáctica nos centraremos en el tratamiento de los siguientes elementos transversales:

- Desarrollo de los valores de igualdad entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, así como el principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
- Prevención y resolución pacífica de conflictos,
- Convivencia, tolerancia, prudencia, autocontrol, diálogo y empatía.

Estos elementos, como su propio nombre indica, se trabajarán transversalmente a lo largo de las actividades y sesiones que se plantean dentro de esta unidad didáctica. Para ello el profesorado deberá prestar atención al comportamiento de los alumnos a lo largo de las sesiones para identificar conductas irrespetuosas, discriminatorias, de acoso o que pongan en riesgo la convivencia.

Dentro del aula se fomentará el respeto al turno de palabra, de tal manera que los alumnos dejen hablar al compañero que tiene la palabra sin interrupciones y esperen su turno para intervenir.

CELIA RODRÍGUEZ GARCÍA

También se buscará crear un clima relajado que fomente el diálogo entre los alumnos, dando pie a que expresen y resuelvan dudas y conflictos.

En el caso de que algún alumno tenga más dificultades hablando en público o relacionándose con sus compañeros se buscará algún elemento dentro de esta unidad didáctica en la destaque o tenga mayor confianza y se procurará que sea él que corrija o exponga los ejercicios relacionados con esos contenidos.

De esa manera ayudamos a que se sienta más cómodo y valorado dentro del aula.

Por último, si aparecen conflictos en el aula se intentará intervenir lo antes posible, intentando evitar que lleguen a la fase de crisis. Se les proporcionará a los alumnos herramientas para que puedan ser ellos mismos los que resuelvan los problemas de forma dialogada, haciéndoles ver que las respuestas violentas, tanto físicas como verbales, nunca son una solución aceptable.

## **METODOLOGÍA**

Para el desarrollo de esta unidad didáctica se seguirán los modelos metodológicos de gamificación y aprendizaje cooperativo. También se utilizará el método propuesto por Mr. Hani Al Tahrawi para trabajar los verbos irregulares. Este consiste en la memorización rápida y efectiva a través de grupos fónicos. (Anexo1)

## **MARCO GAMIFICADO**

En la esta propuesta didáctica se ha basado en la aplicación de mecánicas, dinámicas y componentes propios del juego a actividades diseñadas para trabajar los contenidos que se han especificado anteriormente.

En cuanto a las mecánicas se utilizan varias propias de la gamificación. Por un lado, tenemos los puntos y los premios. Dentro de cada actividad hay una serie de acciones didácticas fijadas a través de las cuales el alumno puede conseguir puntos. Al final de la mayoría de las actividades el equipo con más puntos podrá recibir un premio. En este caso recibirá las monedas que se establecen dentro de la narrativa. Estos elementos buscan mostrar de forma visual el esfuerzo y éxito del alumnado y mejorar la motivación. Estos premios y puntos podrán intercambiarse en la actividad final de la unidad por ventajas y privilegios especiales.

CELIA RODRÍGUEZ GARCÍA

Por otro lado, dentro de esta gamificación también cobra mucha importancia el establecimiento de una narrativa o hilo conductor que unifique toda la unidad. Este se basará en que cada grupo de alumnos debe comandar una centuria e ir obteniendo fondos para ella con el objetivo final de vencer a la esfinge y conquistar Grecia.

Planteamos el trabajo de este tema cómo una aventura para los alumnos. Los dividiremos en equipos y cada uno de ellos tendrá a su cargo una centuria. A lo largo de las actividades los alumnos irán ganando o perdiendo monedas. En la última sesión se realizará un concurso para vencer a la esfinge en el que podrán usar su dinero para comprar ayuda y comodines.

En cuanto a las dinámicas, en esta propuesta dinámica trabajamos especialmente con la dinámica de recompensas. Mayoritariamente de tipo fijo. Cada actividad tendrá unas recompensas asignadas para que el alumno pueda ver físicamente su progreso. Además, la consecución de estas actúa como elemento motivador para el alumnado

Otra dinámica que veremos a través de las actividades es la competición. Esto se debe a que es uno de los elementos lúdicos que más favorece la implicación del alumnado. Esto se aplicará de forma cooperativa con el objetivo de que la competición dentro del aula sea lo más sana y respetuosa posible. El docente también deberá regular las conductas sociales del alumnado para asegurar la correcta convivencia del aula.

Por último, los recursos de gamificación que se emplearán son los logros y las colecciones. En cuanto al segundo, los niños deberán coleccionar monedas con diferentes valores a lo largo de los juegos.

Todas estas dinámicas, mecánicas y recursos de la gamificación conformarán el marco gamificativo de esta propuesta didáctica y se irán implantando a lo largo de las actividades que se especifican a continuación con pequeños cambios de una a otra.

## **TIPO DE AGRUPAMIENTOS**

Las actividades se realizarán grupalmente, en juegos que involucren a toda la clase. Los alumnos trabajarán de forma recurrente en los equipos designados por el docente al comienzo de la unidad. Estos están diseñados para que los miembros del equipo estén equilibrados respecto a sus conocimientos sobre la materia.

CELIA RODRÍGUEZ GARCÍA

De este modo, los alumnos más avanzados podrán aprender y repasar contenidos al ayudar a sus compañeros y los que tengan más problemas con ciertos contenidos podrán apoyarse en sus compañeros para obtener el andamiaje necesario para poder adquirirlos.

## ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS

Esta unidad didáctica se desarrollará en el aula regular de sexto de primaria grupo E, donde los alumnos asisten a clase de forma habitual. La organización interna del aula irá variando regularmente dependiendo de la actividad a realizar

## TEMPORALIZACIÓN

Cómo ya se explicó anteriormente esta propuesta se basa en varias actividades gamificadas diseñadas para incluirse dentro de la programación regular del aula. Por tanto, tendremos sesiones totalmente gamificadas y sesiones que solo incluyan alguna actividad gamificada.

La temporalización de estas actividades quedaría cómo se muestra en la siguiente tabla:

Tiempo	Actividad o sesión gamificada	Actividades
Semana 1		
Día 1	S. Gamificada	Explicar proceso gamificado
		Carreras de definiciones
		Direcciones en el aula
		Los desaparecidos
Día 2	A. Gamificada	Irregular verbs 1
Día 3	A. Gamificada	Irregular verbs 2
Semana 2		
Día 4	S. Gamificada	Irregular verbs 4
Día 5	A. Gamificada	Carreras de definiciones
		Homófonos 5

		The missing one
Día 6	A. Gamificada	Irregular verbs 4
Semana 3		
Día 1	Evaluación Gamificada	Crea definiciones
		Ordena las tarjetas
		desaparecidos

## CUADRO DE PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN

<b>Gamificación</b>	
<b>Criterios de evaluación</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Conocer y saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para la comprensión del sentido general, la información esencial o los puntos principales del texto totales.</li><li>2. Identificar el sentido general, la información esencial y los puntos principales en textos orales muy breves y sencillos en lengua estándar.</li><li>3. Conocer y utilizar un repertorio limitado de léxico escrito de alta frecuencia.</li><li>4. Aplicar patrones gráficos y convenciones ortográficas básicas para escribir con razonable corrección palabras o frases.</li></ol>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Comprende mensajes y anuncios que contengan instrucciones, indicaciones u otro tipo de información.</li><li>2. Escribe, en papel o en soporte electrónico, textos breves de carácter sobre temas trabajados previamente.</li><li>3. Se desenvuelve con cierta seguridad en situaciones cotidianas muy simples, reales o simuladas.</li><li>4. Comprende las ideas principales de presentaciones sencillas y bien estructuradas.</li></ol>
<b>Contenidos</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Movilización y coordinación de las propias competencias generales y comunicativas con el fin de realizar eficazmente la tarea</li></ol>	



2. Léxico oral y escrito de alta frecuencia (recepción y producción) relativo a:  
Historia o cultura
3. Movilización y uso de información previa sobre tipo de tarea y tema.
4. Asociación de grafía, pronunciación y significado a partir de modelos escritos, expresiones orales conocidas y establecimiento de relaciones analíticas grafía- sonido
5. Expresión del mensaje con claridad ajustándose a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto oral.
6. Movilización y uso de información previa sobre tipo de tarea y tema.
7. Adecuación del texto al destinatario, contexto y canal, aplicando el registro y la estructura de discurso adecuados a cada caso.
8. Expresión del tiempo: pasado (simple past (regulares e irregulares))

## **SESIONES**

### **Sesión 1**

En esta primera sesión durante los 10 minutos iniciales se comenzará la clase explicando la narrativa que vamos a seguir y las mecánicas que seguirán las próximas actividades Gamificadas. Luego se les dividirá por equipos. También se les facilitarán los grupos fonéticos de verbos irregulares (Anexo 1) y se les pedirán que estudien los grupos 1, 2 y 3 para el próximo día. Se leerán todos los grupos en alto dos veces con los alumnos repitiendo después del profesor.

Durante los siguientes 10 minutos se hará lo siguiente, se proyectarán una serie de palabras de nuevo vocabulario y se les pedirá a los alumnos que las copien en el cuaderno. Mientras, en la otra pizarra se colocan varias tarjetas que tienen el vocabulario escrito en una cara y representado a través de una imagen por la otra. Se

pegan del lado de imagen. Si el alumnado no sabe el significado de alguna palabra puede preguntar al docente.

Después, uno por uno, en el orden en que se les llame, los alumnos irán a la pizarra. Se les dirá una palabra a cada uno. Los alumnos tienen que tomar la tarjeta que corresponde a esa palabra y mostrarla al resto de la clase. Entonces tendrán que usar la palabra en una oración. Cuando terminen pueden volver a sentarse.

Después de esto se llevarán a cabo las tres actividades gamificadas asociadas a esta sesión. Estas se explican en las siguientes tablas:

<u>Actividad/tarea número 2 - sesión número 1</u>		
Título: Carreras de definiciones	Tipo: Calentamiento y refuerzo	Temporalización: 15 minutos
Gestión del aula:  Pupitres apartados a ambos lados del aula dejando el centro vacío	Recursos:  <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tarjetas de vocabulario</li> <li>● Recursos generales del aula</li> </ul>	
Estándares de aprendizaje evaluables		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprende mensajes y anuncios que contengan instrucciones, indicaciones u otro tipo de información</li> <li>● Escribe, en papel o en soporte electrónico, textos breves de carácter sobre temas trabajados previamente</li> <li>● Se desenvuelve con cierta seguridad en situaciones cotidianas muy simples, reales o simuladas</li> </ul>		

*Input* lingüístico:

For the next activity I want you to quickly pick up. You have to place the desks on the sides of the classroom to leave free space in the middle. Perfect guys. Now place yourselves in teams. Our first game is going to be a definition race. Each team must choose one player per round. All players must participate in the same number of rounds if possible. Are you ready?

I will read the definitions of the vocabulary. The chosen players from each team must run to the board and write the correct word. The Player who spells the word correctly first will earn a point for his team. The team with the most points at the end of the game will win a coin. Remember that if you do not know how to write a word you can review the card with its image. Behind each one is written the vocabulary word. If you don't know the word you can also talk to your teammates before you start running, but only in English.

Ready for the first round? The first definition is...

Congratulations, one point for your team.

The team with more points has been .... Here's a coin.

Actividad/tarea número 2 - sesión número 1

Título: Direcciones en el aula		Temporalización: 15 minutos
Gestión del aula Pupitres apartados a ambos lados del aula dejando el centro vacío.	Recursos: <ul style="list-style-type: none"><li>● Tarjetas de vocabulario.</li><li>● Recursos generales del aula.</li></ul>	

## Evaluación

La función de este ejercicio es integrar, practicar y reforzar los contenidos, permitiendo un espacio donde aprender de los errores. Por eso en esta actividad no se calificarán los conocimientos sino solamente el grado de participación. Este se medirá del uno al cuatro con la siguiente correspondencia: 1 no participa en la actividad, 2 participa con poca frecuencia en la actividad, 3 participa frecuentemente en la actividad, 4 participa todo lo posible en la actividad. Esto se registrará a través de la tabla de observación del anexo 2.

### *Input* lingüístico:

For the next game you have to take the cards and place them in different parts of the classroom. Again, each team must choose one player per round. All players must participate in the same number of rounds if possible.

Do you remember that part of the vocabulary were phrases to give directions? Well, it's time to use them. The chosen players will cover their eyes. I will say one of the vocabulary words. The rest of the team players must locate where that card is placed. You will guide the blind person to the card. The first blind man to take the correct card wins a point for his team.

Ready for the first round? Please be careful with the space around you. The first word is...

Congratulations, one more point for your team. We change blind.

The team with more points has been yours. Here's a coin.

## Actividad/tarea número 4 - sesión número 1

Título:

Los desaparecidos.

Temporalización:

15 minutos

<p>Gestión del aula:</p> <p>Pupitres ordenados según la disposición previa del aula</p>	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Cuadernos y lápices.</li> <li>● Tarjetas de vocabulario.</li> <li>● Recursos generales del aula.</li> </ul>
<p>Evaluación</p> <p>La función de este ejercicio es integrar, practicar y reforzar los contenidos, permitiendo un espacio donde aprender de los errores. Por eso en esta actividad no se calificarán los conocimientos sino solamente el grado de participación. Este se medirá del uno al cuatro con la siguiente correspondencia: 1 no participa en la actividad, 2 participa con poca frecuencia en la actividad, 3 participa frecuentemente en la actividad, 4 participa todo lo posible en la actividad. Esto se registrará a través de la tabla de observación del anexo 2.</p>	
<p><i>Input</i> lingüístico:</p> <p>This is the last game. I need you to quickly grab a notebook and a pencil per team. I'm going to put several of the cards on the table. I'll give you a few seconds to memorize what they are. Then I will ask you to turn around facing the wall. Next, I'll remove some of the cards. When I say so you can turn around. You have to find out which cards are missing. You can speak with the rest of your team, but only in English. When you decide which cards are missing, write them in the notebook. Each team that has all the correct words will win a point. If I hear someone speak Spanish, their team loses a point.</p> <p>Ready? You have 15 seconds to memorize the cards.</p> <p>Time! Turn around please.</p> <p>Done, now you can look. Which ones are missing?</p> <p>Please give me back from the notebooks.</p> <p>The teams..... have a point.</p>	

Is that what I heard Spanish? Your team loses a point.

The team with more points has been yours. Here's a coin.

## Sesión 2

Esta sesión se realizará de forma tradicional hasta los últimos 15 minutos cuando aparecerá la actividad gamificada. En este caso los alumnos recibirán una explicación sobre las interrogativas en pasado y realizarán varios ejercicios al respecto. De igual forma se realizará un Reading y sus actividades correspondientes.

Una vez terminado lo anterior se realizará la actividad gamificada. El docente debe hacerla ver cómo una recompensa. La actividad es la siguiente:

Actividad/tarea número 1 - sesión número 2	
Título:  Irregular verbs 1	Temporalización:  15 minutos
Gestión del aula:  Pupitres en su disposición habitual	Recursos: <ul style="list-style-type: none"><li>● Tarjetas</li><li>● Elementos propios del aula</li></ul>
Evaluación  La función de este ejercicio es integrar, practicar y reforzar los contenidos, permitiendo un espacio donde aprender de los errores. Por eso en esta actividad no se calificarán los conocimientos sino solamente el grado de participación. Este se medirá del uno al cuatro con la siguiente correspondencia: 1 no participa en la actividad, 2 participa con poca frecuencia en la actividad, 3 participa frecuentemente en la actividad, 4 participa todo lo posible en la actividad. Esto se registrará a través de la tabla de observación del anexo 2.	

*Input* lingüístico:

Guys if you pay attention to your surroundings, you will see that there are many hidden cards. On each card there is a verb from the groups that we have already worked on in any of its conjugations or even its translation. You will have to work cooperatively in teams to find as many cards as possible and write the three forms of each verb and their translation. You can talk to each other during the game, but only in English.

Each team will earn one point for each card found if the team has been able to write the verb in all its forms and if the team member (chosen at random by the teacher) has been able to pronounce it correctly in all of them. The team with the most points at the end of the game will win a coin. Ready? start the search The team with more points has been yours. Here's a coin.

Después del juego se les pedirá que estudien los grupos 4 y 5 de los irregulares para el próximo día. Se leerán todos los grupos en alto dos veces con los alumnos repitiendo después del profesor.

### **Sesión 3**

Esta sesión se realizará de forma tradicional hasta los últimos 15 minutos cuando aparecerá la actividad gamificada. En este caso los alumnos trabajarán el reading y el writing a través de la preparación de unas entrevistas para invitados internacionales y la investigación sobre sus países de origen.

Una vez terminado lo anterior se realizará la actividad gamificada. El docente debe hacerla ver cómo una recompensa. La actividad es la siguiente:

Actividad/tarea número 1 - sesión número 3	
Título:  Irregular verbs 2	Temporalización:  15 minutos

CELIA RODRÍGUEZ GARCÍA

<p>Gestión del aula:</p> <p>Pupitres apartados a los lados del aula para dejar espacio en el centro de la misma.</p>	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Notas adhesivas</li> <li>● Elementos propios del aula</li> </ul>
<p>Evaluación</p> <p>La función de este ejercicio es integrar, practicar y reforzar los contenidos, permitiendo un espacio donde aprender de los errores. Por eso en esta actividad no se calificarán los conocimientos sino solamente el grado de participación. Este se medirá del uno al cuatro con la siguiente correspondencia: 1 no participa en la actividad, 2 participa con poca frecuencia en la actividad, 3 participa frecuentemente en la actividad, 4 participa todo lo posible en la actividad. Esto se registrará a través de la tabla de observación del anexo 2.</p>	
<p><i>Input</i> lingüístico:</p> <p>On the blackboard you can see a series of irregular verbs and their conjugations. These belong to all the groups we have seen so far. There are mistakes in some of them. By teams you must be correcting them using sticky notes. In them you must write the correct form of that verb and place it over the error. Each team will have six Sticky notes.</p> <p>One player from each team will run to the board to paste a correction on the word of their choice. Then he must run back to his team. When this player arrives again with his team, another player can go out and stick a new sticky note. Similar to relay races. You can only correct each mistake once. This means that if another team gets ahead of you, you will have to look for another mistake for our sticky note. The whole team must collaborate in the detection and correction of errors. Therefore, you can talk to each other, but only in English.</p> <p>Each team will get one point for each correctly corrected mistake, the team with the most points will win a coin. Ready? GO!</p>	



Después del juego se les pedirá que estudien los grupos 6 y 7 de los irregulares para el próximo día. Se leerán todos los grupos en alto dos veces con los alumnos repitiendo después del profesor.

#### Sesión 4

En esta sesión se dedicarán los primeros 15 minutos a lo siguiente, se proyectarán una serie de palabras de nuevo vocabulario y se les pedirá a los alumnos que las copien en el cuaderno como lo hicieron en la primera sesión. Mientras, en la otra pizarra se colocan varias tarjetas que tienen el vocabulario escrito en una cara y representado a través de una imagen por la otra. Se pegan del lado de imagen. Si el alumnado no sabe el significado de alguna palabra puedes preguntar al docente.

Después, uno por uno, en el orden en que se les llame, los alumnos irán a la pizarra. Se les dirá una palabra a cada uno. Los alumnos tienen que tomar la tarjeta que corresponde a esa palabra y mostrarla al resto de la clase. Entonces tendrán que usar la palabra en una oración. Cuando terminen pueden volver a sentarse.

Después de esto se llevarán a cabo las tres actividades gamificadas asociadas a esta sesión. Estas se explican en las siguientes tablas:

<u>Actividad/tarea</u> número 1 - <u>sesión</u> número 4	
Título: Carreras de definiciones	Temporalización: 15 minutos
Gestión del aula:  Pupitres apartados a ambos lados del aula dejando el centro vacío	Recursos:  <ul style="list-style-type: none"><li>• Tarjetas de vocabulario</li><li>• Recursos generales del aula</li></ul>

## Evaluación

La función de este ejercicio es integrar, practicar y reforzar los contenidos, permitiendo un espacio donde aprender de los errores. Por eso en esta actividad no se calificarán los conocimientos sino solamente el grado de participación. Este se medirá del uno al cuatro con la siguiente correspondencia: 1 no participa en la actividad, 2 participa con poca frecuencia en la actividad, 3 participa frecuentemente en la actividad, 4 participa todo lo posible en la actividad. Esto se registrará a través de la tabla de observación del anexo 2

### *Input* lingüístico:

For the next activity I want you to quickly pick up. You have to place the desks on the sides of the classroom to leave free space in the middle. Perfect guys. Now place yourselves in teams. Our first game is going to be a definition race. Each team must choose one player per round. All players must participate in the same number of rounds if possible.

I will read the definitions in English of the vocabulary from the previous activity. The chosen players from each team must run to the board and write the correct word. The Player who spells the word correctly first will earn a point for his team. The team with the most points at the end of the game will win a coin. Remember that if you do not know how to write a word you can review the card with its image. Behind each one is written the vocabulary word.

Ready for the first round? The first definition is...

Congratulations, one more point for your team.

The team with more points has been yours. Here's a coin.

## Actividad/tarea número 2 - sesión número 4

Título:

Homófonos

Temporalización:

15 minutos

<p>Gestión del aula:</p> <p>Pupitres apartados a ambos lados del aula dejando el centro vacío</p>	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas de vocabulario</li> <li>• Recursos generales del aula</li> </ul>
<p>Evaluación</p> <p>La función de este ejercicio es integrar, practicar y reforzar los contenidos, permitiendo un espacio donde aprender de los errores. Por eso en esta actividad no se calificarán los conocimientos sino solamente el grado de participación. Este se medirá del uno al cuatro con la siguiente correspondencia: 1 no participa en la actividad, 2 participa con poca frecuencia en la actividad, 3 participa frecuentemente en la actividad, 4 participa todo lo posible en la actividad. Esto se registrará a través de la tabla de observación del anexo 2</p>	
<p><i>Input</i> lingüístico:</p> <p>Great guys. This activity works more or less like the previous one. Only this time, we won't play with definitions. I will say a homophone word out loud and you must write its two possible meanings on the board. The rules are the same as in the previous game. The first to finish with the two correct words. Earn a point for your team.</p> <p>Ready for the first round?</p> <p>Congratulations, one more point for your team.</p> <p>The team with more points has been yours. Here's a coin.</p>	

<u>Actividad/tarea número 3 - sesión número 4</u>	
Título:  The missing one	Temporalización:  15 minutos
Gestión del aula:  Pupitres apartados a ambos lados del aula dejando el centro vacío. Se coloca una mesa en el centro del aula	Recursos:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuadernos y lápices</li> <li>• Tarjetas de vocabulario</li> <li>• Recursos generales del aula</li> </ul>
<p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La función de este ejercicio es integrar, practicar y reforzar los contenidos, permitiendo un espacio donde aprender de los errores. Por eso en esta actividad no se calificarán los conocimientos sino solamente el grado de participación. Este se medirá del uno al cuatro con la siguiente correspondencia: 1 no participa en la actividad, 2 participa con poca frecuencia en la actividad, 3 participa frecuentemente en la actividad, 4 participa todo lo posible en la actividad. Esto se registrará a través de la tabla de observación del anexo 2</li> </ul>	
<p><i>Input</i> lingüístico:</p> <p>This is the last game. I need you to quickly grab a notebook and a pencil per team. I'm going to put several of the cards on the table. I'll give you a few seconds to memorize what they are. Then I will ask you to turn around facing the wall. Next, I'll remove some of the cards. When warned you can turn around. You have to find out which</p>	

cards are missing. You can speak it with the rest of your team, but only in English. When you decide which cards are missing, write them in the notebook. Each team that has all the correct words will win a point. If I hear someone speak Spanish, their team loses a point.

Ready? You have 15 seconds to memorize the cards.

Time! Turn around please.

Done, now you can look. Which ones are missing?

Please give me back from the notebooks.

The teams..... have a point.

Is that what I heard Spanish? Your team loses a point.

The team with more points has been yours. Here's a coin.

### Sesión 5

Esta sesión se realizará de forma tradicional hasta los últimos 15 minutos cuando aparecerá la actividad gamificada. En este caso los alumnos trabajarán en terminar las entrevistas que comenzaron la semana pasada y practicándose entre ellos

Una vez terminado lo anterior se realizará la actividad gamificada. El docente debe hacerla ver cómo una recompensa. La actividad es la siguiente:

Actividad/tarea número 1 - sesión número 5	
Título: Irregular verbs 3	Temporalización: 15 minutos
Gestión del aula: Pupitres en la posición anterior usada en el aula.	Recursos: ● Tarjetas Tabú

## Evaluación

La función de este ejercicio es integrar, practicar y reforzar los contenidos, permitiendo un espacio donde aprender de los errores. Por eso en esta actividad no se calificarán los conocimientos sino solamente el grado de participación. Este se medirá del uno al cuatro con la siguiente correspondencia: 1 no participa en la actividad, 2 participa con poca frecuencia en la actividad, 3 participa frecuentemente en la actividad, 4 participa todo lo posible en la actividad. Esto se registrará a través de la tabla de observación del anexo 2.

## *Input* lingüístico:

Today we are going to play a version of Taboo. In these cards you will find the verbs that we have been working on up to now. One player on the team must describe this verb to the others without using the taboo words specified below. You will have 30 seconds to make your team guess as many cards as possible. The team will work cooperatively speaking in English. Every time 30 seconds pass, the player who performs the descriptions rotates within the team. In this way all players participate in this Role with a similar frequency.

Each card guessed without saying the taboo words is one more point for the team. For the point to count, you must say as a team what the verb is and how it is conjugated, pronouncing it correctly. The team with the most points at the end of time will win a coin. Did you understand? Do you have any question? let's start

Después del juego se les pedirá que estudien los grupos 8 y 9 de los irregulares para el próximo día. Se leerán todos los grupos en alto dos veces con los alumnos repitiendo después del profesor.

## **Sesión 6**

Esta sesión se realizará de forma tradicional hasta los últimos 15 minutos cuando aparecerá la actividad gamificada. En este caso los alumnos realizarán las entrevistas a los invitados internacionales

CELIA RODRÍGUEZ GARCÍA

Una vez terminado lo anterior se realizará la actividad gamificada. El docente debe hacerla ver cómo una recompensa. La actividad es la siguiente:

Actividad/tarea número 1 - sesión número 5	
Título:  Irregular verbs 4	Temporalización:  15 minutos
Gestión del aula:  Pupitres en la posición anterior usada en el aula.	Recursos:  • Recursos generales del aula
Evaluación  La función de este ejercicio es integrar, practicar y reforzar los contenidos, permitiendo un espacio donde aprender de los errores. Por eso en esta actividad no se calificarán los conocimientos sino solamente el grado de participación. Este se medirá del uno al cuatro con la siguiente correspondencia: 1 no participa en la actividad, 2 participa con poca frecuencia en la actividad, 3 participa frecuentemente en la actividad, 4 participa todo lo posible en la actividad. Esto se registrará a través de la tabla de observación del anexo 2.	
<i>Input</i> lingüístico:  In this game, each team must choose one player per round. This player will change each round. All players must participate a similar number of times in this role. I will give the chosen player an irregular verb that he must mime for his teammates. The rest of the team will have to work collaboratively to guess the verb and to tell me its three forms with a correct pronunciation.	

The first of the three teams to guess the verb and correctly pronounce all four forms of it will win a point. The team with the most points at the end of the game will win a coin. Are you ready to try it? We started in... 3, 2, 1

Se le informará al alumnado que la actividad final es la próxima sesión y que por tanto deberán estudiarla y prepararla durante el fin de semana. También se les comunicará el papel que ocupa esta sesión dentro de la evaluación.

### Sesión 7

Esta última sesión tiene como objetivo evaluar de forma gamificada el aprendizaje de esta propuesta didáctica. Para ello el docente deberá llenar varias tablas de observación durante las actividades

<u>Actividad/tarea número 1 - sesión número 7</u>	
Título: Crea definiciones	Temporalización: 15 minutos
Gestión del aula: Pupitres apartados a ambos lados del aula	Recursos: <ul style="list-style-type: none"><li>• Los propios del aula</li></ul>
Evaluación  Se realizará mediante la rúbrica del anexo 3	



*Input lingüístico:*

Well guys today is the final battle. Each team will be able to use the coins they have obtained to buy advantages. You all find yourself in front of the Greek city of Thebes, but in order to conquer it, you must first defeat the sphinx that protects it. Student S12 already told us in his presentation a few weeks ago that the only way to beat these monsters is to show that you are wiser than them. Today we organize these games to demonstrate the wisdom of all the teams of pathfinders. Good luck and ut optimum win!

Throughout these games you will be able to buy and use any of the following wild cards:

- Help: It can be used by the player who is participating that round to call a partner of his choice. Wrecked a coin.
- Correct: Can be used by any team member to correct a partner's answer. Only valid before the correct answer is announced. Wrecked a coin.
- Overtaking: Your answer automatically becomes the first. Several can be used per round. Wrecked a coin.
- 1 point: Wreck two coins

For the next game I need you to quickly pick up. You have to place the desks on the sides of the classroom to leave free space in the middle. Perfect guys. Now place yourselves in teams. Our first game is going to be a definition race. We already know the rules. Each team must choose one player per round. All players must participate in the same number of rounds if possible. Are you ready?

This time we will do something different I will not read the definitions. We will work with vocabulary words and irregular verbs. If it is an irregular verb, you must write it in its three forms. besides, one of the teams must define the word that I give them. Then the chosen players from the other three teams must run to the board and write the correct word. The Player who spells the word correctly first will earn a point for his team. We will rotate the team that makes the definitions. If no one guesses the definition, the team that made it loses 1 point.

Ready for the first round? (Only to the definition team) The first word is...

Whenever you want, give the definition to your classmates.

Congratulations, one more point for your team.

Actividad/tarea número 2 - sesión número 7

Título:

Ordena las tarjetas

Temporalización:

15 minutos

Gestión del aula:

Pupitres apartados a ambos lados del aula dejando el centro vacío

Recursos:

- Tarjetas de gramática
- Bolígrafos y cuadernos
- Recursos generales del aula

Evaluación:

Consultar rúbrica del anexo 4

*Input* lingüístico:

For the next game I need you to take notebooks and pens. I'm going to give the following groups of cards to each team. On each card there is a word. In teams you must combine them to form as many sentences in the past tense as possible. All the verbs are in the present, you must pass them to the past to make the sentences. Each team will write all their sentences in their notebook. You will earn one point for each correct sentence not repeated.

Time to deliver the notebooks please.

Team X you have Y points congratulations.

<u>Actividad/tarea número 3 - sesión número 7</u>	
Título:  Desaparecidos	Temporalización:  15 minutos
Gestión del aula:  Pupitres apartados a ambos lados del aula dejando el centro vacío. Se coloca una mensa en el centro del aula	Recursos:  · Cuadernos y lápices · Tarjetas de vocabulario · Recursos generales del aula
Evaluación: completar rúbrica anexo 5	

*Input lingüístico:*

This is the last game. I'm going to put several of the cards on the table. I'll give you a few seconds to memorize what they are. Then I will ask you to turn around facing the wall. Next, I'll remove some of the cards. When I warn you, you can turn around. You have to find out which cards are missing. You can speak it with the rest of your team, but only in English. When you decide which cards are missing, write them in the notebook. Each team that has all the correct words will win a point. If I hear someone speak Spanish, their team loses a point.

Ready? You have 15 seconds to memorize the cards.

Time! Turn around please.

Done, now you can look. Which ones are missing?

Please give me back from the notebooks.

The teams..... have a point.

Was that Spanish? Your team loses a point.

Well with this we proceed to count points. And the winner is.... X! Congratulations, you have defeated the sphinx. Thebes is yours to conquer. Here is a diploma to commemorate the heroes.

## **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Al no tener alumnos con necesidades educativas especiales justificadas no habrá medidas de atención a la diversidad como tales.

CELIA RODRÍGUEZ GARCÍA

Solo se controlarán la cantidad de tiempo y las situaciones en las que se exige producción oral al alumnado para evitar la frustración excesiva de los alumnos con menos fluidez en el idioma.

## **EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE**

### **Procedimiento e instrumentos para la evaluación.**

Esta evaluación solo busca medir los resultados del aprendizaje del alumno durante las actividades gamificadas. Se hará a través de las tablas de orientación y las rúbricas de los anexos 2,3,4 y 5. Estas serán cumplimentadas por el docente durante la realización de las actividades.

### **Sistema de Calificación**

La nota final del alumno se calculará en función de los siguientes porcentajes:

80% Media de las rúbricas realizadas durante las actividades de evaluación. Es decir, durante las sesiones de la sesión 7.

20% Participación registrada a través de las tablas de registro.

## **CONCLUSIONES**

A lo largo de este trabajo se ha investigado el concepto de gamificación, el cual se ha definido como el uso de elementos y técnicas propias del diseño de juegos y videojuegos en contextos que no son los propios juegos.

Por otro lado, se ha concluido que las ventajas de su implantación son:

- El aumento inicial de la motivación.
- La creación de un ambiente cómodo y seguro de aprendizaje.
- La toma de conciencia del alumno de su proceso de aprendizaje y de sus capacidades.
- La mejora del aprendizaje colaborativo.

También se han detectado a través de la revisión de bibliografía del tema los siguientes problemas que vienen acarreados a la gamificación:

- Gran inversión de tiempo y dinero.
- Aparición de distracciones causadas por el juego.
- Dificultad para equilibrar elementos lúdicos y formativos.

CELIA RODRÍGUEZ GARCÍA

- Caída de la desmotivación a medida que se normaliza el uso de la gamificación.

Además, se ha concluido que al combinar esta metodología con el trabajo colaborativo la competición negativa se reduce, se fomenta el aprendizaje entre iguales y se generan más emociones positivas asociadas a la asignatura.

En cuanto a la propuesta didáctica no se ha podido implantar de forma íntegra en el aula donde se han realizado las prácticas por la programación previa de la asignatura. Sin embargo, sí que se han podido realizar en torno al 90% de las actividades variando la temporalización de estas. En lugar de realizarse todas en un plazo de tres semanas se han extendido por casi seis. Realizando primero las referentes a los verbos irregulares y después las que trataban cuestiones de vocabulario.

A partir de esta experiencia se han concluido los siguientes puntos positivos:

- Aumento del disfrute del alumno en el aula.
- Aumento de la motivación hacia la asignatura que, al contrario de lo que se esperaba, no ha disminuido a medida que la gamificación se extendía en el tiempo.
- Aumento del trabajo en casa para mejorar el desempeño en los juegos. Esto con la excepción de un alumno.
- Establecimiento de rutinas de estudio independientes
- Mejora general de resultados. Especialmente en los estudiantes con resultados previos más bajos.
- Incremento del estudio y la ayuda entre pares.
- Mejora en la pronunciación.

Por el contrario, también se han detectado los siguientes puntos negativos derivados de la implantación de esta propuesta didáctica.

- Gran consumo de tiempo para contenidos muy específicos de la asignatura.
- Peligro de competencia excesiva si el docente no está muy encima.
- Dificultades a la hora de la evaluación directa. Esto se debe a la dificultad de guiar las actividades al mismo tiempo que el docente tiene que registrar la información de evaluación.
- Excesiva necesidad de tiempo para la preparación de los materiales necesarios en algunas actividades. Especialmente en la del tabú.

Como conclusión final, esta implantación ha demostrado que las ventajas de esta metodología superan de forma general a los problemas que genera. De cara al futuro plantea la posibilidad de investigar sobre el desarrollo de actividades menos competitivas cuyos materiales estén más simplificados y trabajen más contenidos.

## Referencias bibliográficas

- Bartle, R. (1996, 28 de agosto). *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit muds*. <https://bit.ly/3r0xOQN>
- Cano, J. A. (2013). *La gamificación se abre paso en la educación como forma de combatir el fracaso escolar*. El Economista. <https://www.economista.es/campus/noticias/4516839/01/13/La-Gamification-se-abre-paso-en-la-educacion-como-forma-de-combatir-el-fracaso-escolar.html>
- Chaves, B. (2019). *Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras*. *ReiDoCrea*, 8, pp.422-430
- Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., & Pérez Martín, J. (2011). *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos*.
- Decreto 108/2014 [Consell], de 4 de julio, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat Valenciana. 4 de julio de 2014. (2014), 1 – 370. [http://www.dogv.gva.es/datos/2014/07/07/pdf/2014\\_6347.pdf](http://www.dogv.gva.es/datos/2014/07/07/pdf/2014_6347.pdf)
- Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, *BOCYL*, n.º 142, 25 de julio de 2016.
- Fredrickson, B. L. (2001). *The role of positive emotions in positive psychology: The broaden-and-build theory of positive emotions*. *American psychologist*, 56(3), 218.
- Gaitán, V. (2022). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje->





- Raduan Jaber, J., Farray, D., Melian, C., Ramírez, A. S., Suárez, F., Rodríguez, E., Suarez-Bonnet, A. y Carrascosa, C. (2018). Comparación de dos herramientas de gamificación para el aprendizaje en la docencia universitaria. *V Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el Ámbito de las TIC y las TAC*. [https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/52691/2/27.Comparacion\\_herramientas\\_gamificacion.pdf](https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/52691/2/27.Comparacion_herramientas_gamificacion.pdf)
- Reyes Cabrera, W. R. y Quiñonez Pech, S. H. (2020). El potencial de la gamificación para la Educación a Distancia en México. *Etic@net*, 18(1), 173-195. <https://doi.org/10.30827/eticanet.v18i1.11887>
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). Gamificación. *Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Barcelona: Editorial Océano.
- Sánchez, F. (2015). *Gamificación*. EKS, pp. 1-3
- Teixes-Argilés, F. (2014). *Gamificación: motivar jugando*. Barcelona: Editorial UOC.
- Viñas, M. (2022). Nueva estrategia educativa en el nivel superior: la gamificación. *Letras*.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *Por la victoria: Como el pensamiento del juego puede revolucionar tus negocios*.

# ANEXOS

## Anexo 1

### IRREGULAR VERBS: A REFERENCE LIST

*Mnemonic Rhyming Groups Mr. Hani Al Tahrawi*

*Learning can be fun with Mnemonics! When we were kids, rhyming songs and phrases were some of the gimmicks used to make us remember different things. I hope sorting these Irregular Verbs into rhyming groups can help you memorize them in a short period of time. Actually some groups can be memorized in ONLY 10 SECONDS!!! Have a look at Group 3 !!!*

SIMPLE FORM	SIMPLE PAST	PAST PARTICIPLE
<b>Group 1</b>		
<u>r</u> ing	<u>r</u> ang	<u>r</u> ung
<u>s</u> ing	<u>s</u> ang	<u>s</u> ung
<u>s</u> ink	<u>s</u> ank	<u>s</u> unk
<u>d</u> rink	<u>d</u> runk	<u>d</u> runk
<u>s</u> hrink	<u>s</u> hrank	<u>s</u> hrunk
<u>s</u> wim	<u>s</u> wam	<u>s</u> wum
<u>b</u> egin	<u>b</u> egan	<u>b</u> egun
<u>r</u> un	<u>r</u> an	<u>r</u> un

<b>Group 2</b>		
<u>f</u> eed	<u>f</u> ed	<u>f</u> ed
<u>l</u> ead	<u>l</u> ed	<u>l</u> ed
<u>b</u> reed	<u>b</u> red	<u>b</u> red
<u>r</u> ead	<u>r</u> ead (Pronounced as <i>rev</i> )	<u>r</u> ead
<u>s</u> ell	<u>s</u> old	<u>s</u> old
<u>t</u> ell	<u>t</u> old	<u>t</u> old
<u>s</u> lide	<u>s</u> lid	<u>s</u> lid
<u>h</u> old	<u>h</u> eld	<u>h</u> eld

<b>Group 3</b>		
<u>h</u> it	<u>h</u> it	<u>h</u> it
<u>f</u> it	<u>f</u> it	<u>f</u> it
<u>s</u> pit	<u>s</u> pit ( <i>spat</i> )	<u>s</u> pit ( <i>spat</i> )
<u>k</u> nit	<u>k</u> nit ( <i>knitted</i> )	<u>k</u> nit ( <i>knitted</i> )
<u>q</u> uit	<u>q</u> uit	<u>q</u> uit
<u>l</u> et	<u>l</u> et	<u>l</u> et
<u>s</u> et	<u>s</u> et	<u>s</u> et
<u>u</u> pset	<u>u</u> pset	<u>u</u> pset
<u>s</u> hut	<u>s</u> hut	<u>s</u> hut
<u>c</u> ut	<u>c</u> ut	<u>c</u> ut
<u>p</u> ut	<u>p</u> ut	<u>p</u> ut
<u>c</u> ost	<u>c</u> ost	<u>c</u> ost
<u>h</u> urt	<u>h</u> urt	<u>h</u> urt
<u>s</u> pread	<u>s</u> pread	<u>s</u> pread
<u>b</u> roadcast	<u>b</u> roadcast	<u>b</u> roadcast

<b>Group 4</b>		
<u>b</u> uy	<u>b</u> ought	<u>b</u> ought
<u>f</u> ight	<u>f</u> ought	<u>f</u> ought
<u>s</u> eek	<u>s</u> ought	<u>s</u> ought
<u>t</u> hink	<u>t</u> hought	<u>t</u> hought
<u>b</u> ring	<u>b</u> rought	<u>b</u> rought
<u>t</u> each	<u>t</u> aught	<u>t</u> aught
<u>c</u> atch	<u>c</u> aught	<u>c</u> aught

SIMPLE FORM	SIMPLE PAST	PAST PARTICIPLE
<b>Group 5</b>		
<u>b</u> end	<u>b</u> ent	<u>b</u> ent
<u>s</u> end	<u>s</u> ent	<u>s</u> ent
<u>l</u> end	<u>l</u> ent	<u>l</u> ent
<u>s</u> pend	<u>s</u> pent	<u>s</u> pent
<u>b</u> uild	<u>b</u> uilt	<u>b</u> uilt
<u>s</u> leep	<u>s</u> lept	<u>s</u> lept
<u>k</u> eep	<u>k</u> ept	<u>k</u> ept
<u>c</u> reep	<u>c</u> rept	<u>c</u> rept
<u>w</u> eep	<u>w</u> ept	<u>w</u> ept
<u>s</u> weep	<u>s</u> wept	<u>s</u> wept
<u>l</u> eap	<u>l</u> eapt ( <i>leaped</i> )	<u>l</u> eapt ( <i>leaped</i> )
<u>f</u> eel	<u>f</u> elt	<u>f</u> elt
<u>m</u> ean	<u>m</u> eant	<u>m</u> eant
<u>d</u> ream	<u>d</u> reamt ( <i>dreamed</i> )	<u>d</u> reamt ( <i>dreamed</i> )
<u>m</u> eet	<u>m</u> et	<u>m</u> et
<u>l</u> eave	<u>l</u> eft	<u>l</u> eft
<u>l</u> ose	<u>l</u> ost	<u>l</u> ost
<u>b</u> urn	<u>b</u> urnt ( <i>burned</i> )	<u>b</u> urnt ( <i>burned</i> )

<b>Group 6</b>		
<u>h</u> ang	<u>h</u> ung	<u>h</u> ung
<u>h</u> ang (to kill)	<u>h</u> anged	<u>h</u> anged
<u>d</u> ig	<u>d</u> ug	<u>d</u> ug
<u>s</u> hoot	<u>s</u> hot	<u>s</u> hot
<u>s</u> tand	<u>s</u> tood	<u>s</u> tood
<u>u</u> nderstand	<u>u</u> nderstood	<u>u</u> nderstood
<u>s</u> tick	<u>s</u> tuck	<u>s</u> tuck
<u>s</u> trike	<u>s</u> truck	<u>s</u> truck
<u>s</u> it	<u>s</u> at	<u>s</u> at
<u>w</u> in	<u>w</u> on	<u>w</u> on
<u>m</u> ake	<u>m</u> ade	<u>m</u> ade
<u>p</u> ay	<u>p</u> aid	<u>p</u> aid
<u>l</u> ay	<u>l</u> aid	<u>l</u> aid
<u>s</u> ay	<u>s</u> aid	<u>s</u> aid
<u>l</u> ight	<u>l</u> it / ( <i>lighted</i> )	<u>l</u> it / ( <i>lighted</i> )
<u>f</u> ind	<u>f</u> ound	<u>f</u> ound
<u>f</u> ound	<u>f</u> ounded	<u>f</u> ounded

<b>Group 7</b>		
<u>t</u> hrow	<u>t</u> hrew	<u>t</u> hrown
<u>g</u> row	<u>g</u> rew	<u>g</u> rown
<u>b</u> low	<u>b</u> lew	<u>b</u> lown
<u>d</u> raw	<u>d</u> rew	<u>d</u> rawn
<u>w</u> ithdraw	<u>w</u> ithdrew	<u>w</u> ithdrawn
<u>f</u> ly	<u>f</u> lew	<u>f</u> lown
<u>k</u> now	<u>k</u> new	<u>k</u> nown

SIMPLE FORM	SIMPLE PAST	PAST PARTICIPLE
<b>Group 8</b>		
write	wrote	written
choose	chose	chosen
freeze	froze	frozen
speak	spoke	spoken
awake	awoke	awoken
break	broke	broken
steal	stole	stolen
ride	rode	ridden
rise	rose	risen
shake	shook	shaken
take	took	taken
overtake	overtook	overtaken
mistake	mistook	mistaken
fall	fell	fallen
forget	forgot	forgotten
hide	hid	hidden
shave	shaved	shaven/shaved
bite	bit	bitten
beat	beat	beaten
swear	swore	sworn
tear	tore	torn
wear	wore	worn
weave	wove	woven
forbid	forbade	forbidden
give	gave	given
forgive	forgave	forgiven
drive	drove	driven
eat	ate	eaten
get	got	got/gotten
prove	proved	proven/proved
show	showed	shown
wake	woke/waked	woken/waked

SIMPLE FORM	SIMPLE PAST	PAST PARTICIPLE
<b>Group 9</b>		
dive	dived/dove	dived
do	did	done
go	went	gone
hear	heard	heard
have	had	had
(be) am, is, are	was, were	been
come	came	come
become	became	become
overcome	overcame	overcome
see	saw	seen
saw	sawed	sawn /sawed)
lie	lied	lied
lie	lay	lain
lay	laid	laid

Anexo 2 Tabla de participación

Marcar con una X donde corresponda				
Alumno	1-No participa en la actividad	2- Participa ocasionalmente en la actividad	3- Participa frecuentemente en la actividad	4-Participa todo lo posible en la actividad
S1				
S2				
S3				
S4				
S5				
S6				
S7				
S8				
S9				
S10				
S11				
S12				
S13				
S14				

Anexo 3

Califica del 1 al cuatro cada apartado siendo 1 Nunca 2 con poca frecuencia 3 frecuentemente 4 En todos los casos					
Estudiante	Se comunica efectivamente con sus compañeros en inglés.	Participa de forma activa en la actividad .	Identifica correctamente la palabra con la definición. En caso de los verbos irregulares identifica sus tres formas.	Escribe correctamente el vocabulario y los verbos trabajados.	Define correctamente el vocabulario o verbo correspondiente.
S1					
S2					
S3					
S4					
S5					
S6					
S7					
S8					
S9					
S10					
S11					
S12					
S13					
S14					

Anexo4

Califica del 1 al cuatro cada apartado siendo 1 Nunca 2 con poca frecuencia 3 frecuentemente 4 En todos los casos					
Estudiante	Se comunica efectivamente con sus compañeros en inglés.	Participa de forma activa en la actividad.	Ordena correctamente las palabras de las frases. Siendo estas coherente.	Escribe sin errores escritos las frases.	Conjuga correctamente los verbos en pasado.
S1					
S2					
S3					
S4					
S5					
S6					
S7					
S8					
S9					
S10					
S11					
S12					
S13					
S14					

Anexo 5

Califica del 1 al cuatro cada apartado siendo 1 Nunca 2 con poca frecuencia 3 frecuentemente 4 En todos los casos			
Estudiante	Se comunica efectivamente con sus compañeros en inglés.	Participa de forma activa en la actividad.	Escribe correctamente las palabras del vocabulario.
S1			
S2			
S3			
S4			
S5			
S6			
S7			
S8			
S9			
S10			
S11			
S12			
S13			
S14			