

# TRABAJO DE FIN DE GRADO

*ENSEÑANZA DE LA LENGUA EXTRANJERA A TRAVÉS DE LA  
GAMIFICACIÓN*



---

## Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN (SEGOVIA)

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Mención en Lengua Extranjera (Inglés)

CURSO 2024/2025

Alumna: Claudia Marazuela Hernández

Tutora: María Cristina de Lucas Olmos



## RESUMEN

Con el presente Trabajo de Fin de Grado se busca profundizar en cómo la gamificación puede aumentar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje en el ámbito educativo y a su vez facilitar la adquisición de contenidos en la etapa de Educación Primaria, concretamente del área de Lengua Extranjera, en este caso inglés.

El trabajo consta de dos partes bien definidas. La primera de ellas incluye una fundamentación teórica basada en una revisión de diversas fuentes bibliográficas para conocer e identificar el concepto de motivación en el aprendizaje y también abordar y definir el concepto de gamificación. Por otro lado, en la segunda parte del trabajo, se propone una propuesta de intervención para el área de Lengua Extranjera, basada en la gamificación, la cual tiene el objetivo de fomentar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje. También se incluyen unas revisiones finales a modo de reflexión sobre la aplicación de la gamificación, que sirven como conclusión del proyecto.

**Palabras clave:** Gamificación, motivación, Lengua Extranjera, Inglés, educación, enseñanza.

## ABSTRACT

This BA dissertation explores how gamification can increase the motivation of students for learning in an educational context and at the same time facilitate the acquisition of content at the stage of Primary Education, specifically in the area of English as a Foreign Language.

The work consists of two well-defined parts. The first one includes a theoretical foundation based on research in several bibliographic sources in order to know and identify the concept of motivation in learning and also to define the concept of gamification. On the other hand, in the second part of the document, there is a proposal for an intervention in the area of EFL, based on gamification, which aims at promoting the motivation of students to learn. It also includes some final reflections about the application of gamification, which serve as a conclusion to the project.

**Key words:** Gamification, motivation, Foreign Language, English, education, teaching.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. JUSTIFICACIÓN.....	3
3. OBJETIVOS.....	5
4. MARCO TEÓRICO.....	6
4.1. ENSEÑANZA DE LA LENGUA EXTRANJERA.....	6
4.2. IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA.....	9
4.3. CONCEPTO DE GAMIFICACIÓN.....	11
Definición.....	12
Tipos de gamificación.....	14
Elementos de la gamificación.....	15
Beneficios y limitaciones.....	18
Cooperación en la gamificación.....	20
4.4. GAMIFICACIÓN APLICADA A LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA EXTRANJERA.....	21
5. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	22
5.1. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	22
5.2. CONTEXTUALIZACIÓN.....	23
5.3. LEGISLACIÓN EDUCATIVA.....	24
5.4. FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR.....	24
A) OBJETIVOS DE ETAPA.....	24
B) COMPETENCIAS CLAVE.....	25
C) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DESCRIPTORES OPERATIVOS.....	27
5.5. METODOLOGÍA.....	30
5.6. SESIONES Y ACTIVIDADES.....	33
5.7. EVALUACIÓN.....	47
6. CONCLUSIONES.....	48
7. REFERENCIAS.....	50
8. ANEXOS.....	55



# **1. INTRODUCCIÓN**

Hoy en día vivimos en un mundo que se encuentra en progresiva globalización. Por ello, es indispensable que desde el ámbito educativo se prepare a los alumnos para poder participar de una manera activa en la sociedad actual, cada vez más interdependiente y global. De acuerdo con el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, el objetivo más importante del sistema educativo actual es promover el máximo desarrollo integral de los estudiantes, adquiriendo competencias que les permitan desenvolverse en el mundo globalizado.

Resulta evidente que la comunicación es el primer requisito que ha de cumplir el individuo para poder desenvolverse de manera eficaz en un contexto crecientemente pluricultural y plurilingüe. Siguiendo esta línea, es esencial que los alumnos desarrollen competencias comunicativas sólidas para poder participar de una manera activa en la sociedad.

En este sentido, uno de los objetivos que presenta hoy en día el sistema educativo es la enseñanza del inglés como lengua extranjera, ya que forma parte del desarrollo integral de los alumnos.

Sin embargo, a pesar de los numerosos cambios y mejoras que se han llevado a cabo en el ámbito educativo, en ocasiones, el área de la lengua extranjera sigue siendo un desafío significativo para muchos docentes y también para los estudiantes.

El aprendizaje del inglés puede provocar cierta frustración o desmotivación si no se enfoca desde una perspectiva adecuada. De manera que, es importante que la enseñanza de la lengua extranjera se base en estrategias dinámicas y atractivas para los estudiantes, evitando que el aprendizaje sea monótono y puramente memorístico. Siguiendo esta línea, Orihuela (2019) señala que la motivación es una condición necesaria para el aprendizaje de una lengua extranjera y una de las estrategias que puede contribuir a mejorarla es emplear la gamificación. La aplicación de métodos que involucran al estudiante de una manera más activa, así como juegos, desafíos y otras técnicas lúdicas, se presenta como una herramienta para fomentar la motivación hacia la adquisición de la lengua extranjera de una manera efectiva.

En la actualidad, disponemos de una gran variedad de recursos que nos permiten introducir la gamificación en las aulas. La clave para hacerlo de forma adecuada es saber seleccionarlos en función de las características de nuestro alumnado y de los objetivos que queramos conseguir.

En este contexto, el concepto de gamificación emerge como una metodología innovadora capaz de fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia el aprendizaje de nuevos contenidos.

Por ello, el presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se centra en cómo promover la motivación hacia el aprendizaje de la lengua extranjera en Educación Primaria, a partir de una propuesta didáctica basada en técnicas de gamificación.

La primera parte del TFG se trata de una revisión bibliográfica en la que se analiza el concepto de gamificación y su aplicación al ámbito educativo.

La segunda parte, basándose en la información recogida, consiste en la descripción de una propuesta de intervención basada en la gamificación destinada al segundo ciclo de Educación Primaria, y más concretamente al área de Lengua Extranjera (Inglés).

Por último, se exponen algunas conclusiones y consideraciones finales a tener en cuenta a modo de reflexión sobre la aplicación de la gamificación en un aula de Educación Primaria. Analizando también, las ventajas y desventajas que puede tener la propuesta didáctica.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

La importancia de la lengua extranjera en los distintos ámbitos en los que se desenvuelve el estudiante, hace que la enseñanza de la misma cada vez tenga un peso más relevante dentro de las aulas. Por ejemplo, algunas situaciones en las que esté presente el inglés se pueden dar en el propio aula o en su vida cotidiana, cuando escucha música, cuando ve películas, al hacer turismo o comunicarse con personas de otras culturas, etc. Es decir, en la actualidad, son numerosas las ocasiones en las que está presente la lengua extranjera y por ello el dominio de un idioma extranjero se ha vuelto un requisito indispensable.

Hoy en día, podemos afirmar que la educación ha experimentado muchos cambios significativos en los últimos años en cuanto a las metodologías, sin embargo, a pesar de estas innovaciones, el aprendizaje de la lengua extranjera sigue siendo un reto para muchos alumnos y docentes.

El motivo que me ha llevado a la elección de este tema, se debe a que en muchos casos, las clases se continúan impartiendo de una forma tradicional, en la que el profesor es el que dirige la explicación y los alumnos tienen un papel más pasivo. De esta manera, en muchas ocasiones aparece una gran falta de motivación e interés por parte de los estudiantes hacia el aprendizaje de la lengua extranjera.

La motivación es un factor fundamental que incide de manera significativa en el proceso educativo. No obstante, son muchos los docentes que encuentran desafíos para fomentarla entre sus alumnos.

Esta situación sugiere algunos interrogantes sobre la efectividad de los métodos utilizados en la enseñanza de la lengua extranjera y la necesidad de explorar enfoques más innovadores y dinámicos, adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes.

En este contexto y en respuesta a esta problemática, el presente Trabajo de Fin de Grado, se plantea con el fin de indagar en cómo la gamificación puede ayudar a los docentes a llevar a cabo el proceso de enseñanza - aprendizaje de manera más llamativa y motivadora para los alumnos. Concretamente, se propone una propuesta de

intervención para la asignatura de Lengua extranjera, diseñada para llevarse a la práctica en una clase de 3° de Educación Primaria.

En resumen, el presente trabajo busca contribuir al avance de la pedagogía de la lengua extranjera al ofrecer una perspectiva teórica y práctica basada en la gamificación, para poder abordar los desafíos actuales en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras, ocasionados en muchas ocasiones por la falta de motivación por parte del alumnado.

### **3. OBJETIVOS**

A continuación se recogen los distintos objetivos planteados para el presente Trabajo de Fin de Grado, los cuales los podemos dividir en dos bloques:

En cuanto a los objetivos propuestos para la parte teórica del TFG:

- Realizar una revisión de la literatura relacionada con la enseñanza de la lengua extranjera así como su relación con la motivación y la gamificación.
- Obtener una visión objetiva del concepto de la gamificación y de su aplicación en la educación a través de la revisión de diferentes fuentes de información y teorías propuestas por diferentes autores.
- Identificar el impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes a partir de los artículos revisados.
- Analizar tanto los beneficios como las limitaciones de la gamificación desde un enfoque teórico.

Respecto a los objetivos planteados para la parte práctica del TFG:

- Diseñar una situación de aprendizaje basada en la gamificación para el área de Lengua extranjera en Educación Primaria, con el fin de que pueda ser implementada por otros docentes.
- Valorar las posibilidades que ofrece la gamificación como herramienta para fomentar la motivación del alumnado y facilitar la adquisición de contenidos referidos a la asignatura de inglés.
- Identificar las ventajas y las limitaciones de la aplicación de la gamificación en el área de Lengua extranjera en Educación Primaria.
- Aportar conclusiones sobre la utilización de la gamificación para el aprendizaje de una segunda lengua en el contexto educativo.

## **4. MARCO TEÓRICO**

### **4.1. ENSEÑANZA DE LA LENGUA EXTRANJERA**

Hoy en día, la enseñanza de la lengua extranjera en el ámbito educativo debe responder a las necesidades de los alumnos. Esto quiere decir que es necesario que la escuela prepare a los estudiantes para poder desenvolverse de una manera efectiva en el contexto social actual, en el cual el conocimiento de idiomas se ha vuelto un requisito indispensable.

Siguiendo esta línea, el *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas* (MCER) establece que “los fines y a los objetivos del aprendizaje y de la enseñanza de lenguas deberían fundamentarse en la apreciación de las necesidades de los alumnos y de la sociedad, en las tareas, en las actividades y en los procesos lingüísticos que los alumnos tienen que llevar a cabo para satisfacer esas necesidades, y en las competencias y estrategias que deben desarrollar para conseguirlo” (Consejo de Europa, 2020, p.129).

El dominio de un idioma va más allá de emplear las habilidades lingüísticas básicas de la propia lengua, sino que también debe implicar la capacidad de utilizar el idioma de manera efectiva en una variedad de contextos y situaciones, tanto dentro como fuera de la escuela.

A lo largo del tiempo, varios autores han debatido y explorado diversas teorías sobre el aprendizaje de un segundo idioma. Para Krashen (1985), la adquisición de una segunda lengua se lleva a cabo siguiendo el proceso natural de adquisición de la lengua materna. Existen cinco hipótesis que explican su teoría sobre la adquisición de una segunda lengua, las cuales se sintetizan a continuación:

- 1) Hipótesis del Aprendizaje: Para Krashen, podemos desarrollar la competencia en la lengua extranjera a través de dos procesos, el aprendizaje y la adquisición. Sostiene que la adquisición es un proceso subconsciente similar a la forma de adquirir la lengua materna, mientras que el aprendizaje es un proceso consciente y formal de reglas y estructuras gramaticales. Por lo tanto se puede decir que es el resultado del “conocimiento formal sobre la lengua”.
- 2) Hipótesis del Monitor: Esta hipótesis basada en el enfoque natural de adquisición de la lengua (Natural Approach) se basa en que la producción

natural que surge del proceso de adquisición es corregida en base al conocimiento consciente de las reglas de la lengua extranjera.

- 3) Hipótesis del Orden natural: Krashen defiende que existe un orden predecible en la adquisición de la lengua extranjera. Este orden no tiene que ser necesariamente el mismo que el de la lengua materna.
- 4) Hipótesis del Input comprensible: Esta hipótesis constituye el pilar de la teoría y sostiene que el alumno solo podrá aprender la segunda lengua si está en contacto con (inputs) de la lengua meta que se encuentren ligeramente a un nivel superior que el de su actual competencia lingüística
- 5) Hipótesis del Filtro afectivo: Según esta hipótesis, el estado emocional en el que se encuentre el alumno influye de manera directa en la adquisición de la lengua extranjera. Para Krashen, factores como la falta de seguridad, la desmotivación y la ansiedad podrían dificultar este proceso.

Atendiendo a estas hipótesis que expone el autor, podemos concluir que para que se dé la adquisición de una segunda lengua es necesario que la comunicación y las estructuras proporcionadas sean entendibles para el estudiante pero también deben estar en un nivel superior al de su competencia actual. Además de ofrecer la lengua meta con una dificultad adecuada, el profesor tiene que ser capaz de permitir al alumno interesarse en aprenderla. Por ello Krashen otorga a los factores afectivos una gran importancia. Por lo tanto, también es necesario que el ambiente emocional sea favorable para fomentar la motivación hacia el aprendizaje.

Es importante señalar que el aprendizaje de la lengua extranjera puede verse condicionado por muchas variables. Estas variables pueden referirse a aspectos individuales, contextuales o lingüísticos. Siguiendo esta línea, Mayor (1994), diferencia entre tres tipos de variables a la hora de aprender una segunda lengua:

1. Variables de los sujetos: Estas variables se refieren a las características propias de los sujetos, tanto de la persona que enseña y habla la lengua extranjera, en este caso el propio docente, como a la persona que aprende y escucha la L2, el alumno.

En cuanto al profesor podemos destacar las siguientes variables (objeto de estudio de la didáctica de las segundas lenguas):

- El conocimiento que tiene sobre la L2 y la eficiencia con la que emplea la lengua. La competencia lingüística y el dominio del idioma extranjero por parte del profesor son fundamentales para una enseñanza efectiva.
- La capacidad para adaptarse al ambiente, así como ser capaz de dominar los métodos, técnicas y estrategias adecuadas. Esto implica también ser flexible en cuanto al enfoque de enseñanza dependiendo de las características que presente el aula o contexto educativo.
- Cualidades personales como son la empatía, la inteligencia emocional, la motivación o la actitud hacia la enseñanza.

En lo que respecta al alumno, podemos destacar las siguientes variables:

- La edad del sujeto que está aprendiendo la L2, ya que está directamente relacionada con la plasticidad cerebral necesaria para adquirir estructuras complejas de una segunda lengua.
- El nivel de desarrollo cognitivo y su capacidad de aprendizaje.
- Actitudes positivas y una motivación adecuada, es por ello que, como veremos a continuación, la falta de motivación o la presencia de actitudes negativas pueden obstaculizar el progreso y el rendimiento del estudiante en el aprendizaje de la lengua extranjera.

2. Variables de la L2: Hacen referencia a las características específicas del sistema lingüístico que se adquiere, entre ellas podemos destacar:

- La distancia lingüística entre la L2 y la L1, esto se refiere a las diferencias que existen entre la lengua materna y la lengua extranjera. Cuanto mayor sea la distancia entre una lengua y otra, mayor será la dificultad de aprendizaje.
- El estudio simultáneo de otra lengua extranjera, ya que este hecho puede provocar tanto transferencias como interferencias entre una lengua y otra.

3. Variables del contexto: Son las relacionadas con el contexto de aprendizaje, es decir, la relación que existe entre el individuo que aprende y su entorno. Algunas de estas variables incluyen:
- El contexto lingüístico, como por ejemplo la inmersión por parte del alumno en la lengua extranjera.
  - El contexto social, como la pertenencia a diferentes clases sociales, creencias educativas, ambiente del hogar, estructura de la familia...
  - El contexto escolar, donde destaca el ambiente del aula, las metodologías empleadas y el tiempo dedicado al estudio.

#### **4.2. IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA**

La motivación desempeña un papel importante en muchos aspectos de nuestra vida. Ya sea en el ámbito educativo, en el ámbito laboral o incluso en el ámbito individual, ya que actúa como un impulsor esencial que influye en nuestras acciones, decisiones y logros.

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

Otros autores como García y Doménech (1997) entienden la motivación como “la palanca que mueve toda conducta, lo que nos permite provocar cambios tanto a nivel escolar como de la vida en general” (p. 24).

Aunque es cierto que en el aprendizaje intervienen procesos cognitivos y motivacionales de forma simultánea, se ha podido comprobar que los factores afectivos y motivacionales, tienen un impacto significativo en el aprendizaje de una lengua extranjera. En este sentido, Krashen (1981) afirma que en el proceso de adquisición de una lengua debe existir una relación directa entre la propia aptitud del estudiante y los factores motivacionales.

Otros autores como Carillo et al. (2009) sostienen que los resultados del aprendizaje dependen en gran medida de los conocimientos, habilidades y valores adquiridos o desarrollados previamente por los educandos.

Sin embargo, también contamos con otros especialistas, que coinciden en que el rendimiento escolar depende, en gran medida, del grado o nivel de motivación que posea el estudiante.

Siguiendo esta línea, Tapia (1991) expresa que la motivación y los procesos de pensamiento están estrechamente vinculados y expone algunos de los elementos que considera clave para que se dé el aprendizaje son los siguientes:

- 1) Querer saber (motivación)
- 2) Saber pensar
- 3) Conocimientos previos
- 4) Práctica

Enseñar no solo consiste en transmitir los conocimientos que tenemos o lo que que sabemos acerca de algo, si no que también hay que ser capaces de contagiar las ganas por aprender y para conseguirlo, es necesario que el maestro también esté motivado (Vaello, 2011).

Por todo ello, la motivación también representa por sí misma una meta para la educación. En este sentido, Naranjo (2009) está de acuerdo en que la motivación debe ser un objetivo fundamental para el ámbito educativo. Es decir, la motivación debe trabajarse desde la escuela para favorecer el aprendizaje. Es importante que el nivel de motivación sea lo suficientemente significativo como para que los estudiantes desarrollen una disposición óptima para el aprendizaje, impulsados por su propio interés.

Existen tres componentes de gran relevancia para explicar la motivación de los estudiantes en el contexto académico. Esta propuesta fue planteada por Pintrich y De Groot (1990) los cuales sostienen que para que se de la motivación tienen que aparecer el componente de valor, el cual incluye los objetivos y la importancia e interés de realizar la tarea; el componente de expectativa, que se refiere a las creencias de los estudiantes sobre su capacidad para realizar una tarea y también el componente afectivo, el cual hace referencia a las reacciones emocionales de los alumnos ante la tarea.

Teniendo en cuenta estos tres componentes, podemos afirmar que un estudiante no tendrá motivación en la realización de la tarea si no tiene algún motivo para llevarla a cabo, si siente que no es capaz de llevarla a cabo y si no le despierta alguna sensación o emoción positiva (Gil López et al., 2019). Es decir, la motivación de los alumnos dependerá de las respuestas que tengan a las preguntas ¿Por qué estoy haciendo esta tarea?, ¿Puedo hacer esta tarea? y ¿Cómo me siento con esta tarea?

En el proceso de adquisición de una segunda lengua, sobre todo desde el ámbito educativo, resulta imprescindible el factor de la motivación del alumnado para lograr la efectividad en el aprendizaje. Para Trejo (2020) la motivación es un elemento esencial que favorece el interés que tienen los estudiantes en aprender una nueva cultura.

Siguiendo esta línea Martínez (2001) afirma que:

A diferencia del proceso de aprendizaje de la lengua materna caracterizado por un impulso o necesidad de comunicación en base a las necesidades biológicas y afectivas del hablante, el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera encuentra obstáculos para potenciar la motivación ya que no desprende normalmente esa necesidad o sensación urgente de comunicación (p. 238).

En este sentido, para fomentar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de la lengua extranjera es importante que los docentes sepan vincular el esfuerzo que hacen los alumnos con los resultados que obtienen, proporcionando una retroalimentación efectiva. Estos resultados, a su vez deben estar relacionados con el contexto real en el que se desenvuelven para que de esta forma sepan reconocer la importancia que tiene el dominio de una segunda lengua.

#### **4.3. CONCEPTO DE GAMIFICACIÓN**

En el ámbito educativo, uno de los desafíos más importantes para los educadores es encontrar una forma efectiva de motivar a sus alumnos. Constantemente, buscamos diferentes estrategias para hacer que el aprendizaje de nuestros alumnos sea lo más significativo posible. Recordemos que la educación debe adaptarse al entorno social de los estudiantes, y por ello, es necesario llevar a cabo tareas innovadoras, utilizando herramientas y estrategias didácticas actualizadas (García, 2019). Es por ello que las metodologías educativas deben ir en concordancia con las características del alumnado y de su entorno.

Por este motivo, en el ámbito educativo muchas veces nos enfrentamos a nuevos términos desconocidos para muchos de nosotros. En este contexto, la gamificación se presenta como una herramienta innovadora que está siendo muy bien acogida por los docentes ya que es capaz de promover el interés y la motivación de los alumnos hacia el proceso de aprendizaje, mediante la incorporación de elementos y técnicas de juego.

### **Definición**

La gamificación procede del término anglosajón *gamification*, un concepto del cual se empezó a hablar en el año 2002 cuando el programador de videojuegos Nick Pelling lo empleó para describir el poder que tiene la mecánica del juego en el ámbito del marketing empresarial y los entornos de negocios (Malvido, 2019).

Sin embargo, no fue hasta 2010 y 2011 cuando los famosos diseñadores de videojuegos Cunningham y Zichermann difundieron y popularizaron el concepto de la gamificación en congresos y conferencias como la “importancia de la experiencia lúdica”.

Hoy en día, el término ya no solo está presente en el mundo comercial si no que lo han adoptado diferentes escenarios, como es el caso de la educación. La primera definición en la que se incluyó el término aprendizaje fue la de Kapp (2012) que definió gamificación como “la cuidadosa y considerada aplicación del pensamiento jugador para resolver problemas y motivar el aprendizaje usando todos los elementos de los juegos que son apropiados” (p. 15). Desde ese momento, el concepto se fue alejando del contexto virtual para incorporarse cada vez más en el contexto educativo.

Cada vez es más común la utilización de las técnicas y los elementos propios de los juegos en la enseñanza, convirtiéndose en una herramienta eficaz para trasladar competencias, habilidades y conocimientos a nuestros estudiantes (Vanegas, 2023).

Además de ser empleada en diferentes ámbitos de la vida cotidiana, también podemos ver cómo la gamificación está ganando popularidad. Rodríguez y Santiago (2015) afirman que:

Si midiéramos la popularidad alrededor del mundo para saber dónde está pegando más fuerte la Gamificación, Estados Unidos quedaría en el primer lugar, seguido de España, donde están ayudando iniciativas como el

Gamification World Congress, así como diferentes empresas que se están posicionando en ofrecer servicios de Gamificación a empresas (p. 9).

En la obra *The Gamification of Learning and Instruction* escrita por Kapp (2012) entendemos la gamificación como la utilización de diferentes mecánicas propias del juego, estética y pensamiento para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.

Para Oliva (2016) la gamificación busca satisfacer las “necesidades de aprendizaje de los estudiantes, logrando además fidelizar a los educandos a que encuentren en dicha estrategia metodológica un mecanismo que facilite el aprendizaje y la útil comprensión de los contenidos académicos abordados en la clase” (p.32).

Castillo-Mora et al. (2015) entienden la gamificación como la incorporación de elementos de los juegos en escenarios propios del aula, para ofrecer oportunidades a los estudiantes para actuar de forma autónoma, mostrar competencia y aprender en relación con los demás.

Otra definición bastante completa sobre la gamificación es la que proponen Llorens et al. (2016) que la definen como:

El uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión (p. 25).

Es decir, para la gamificación el juego no es el fin en sí mismo si no que implica la incorporación de elementos y técnicas característicos de los juegos en situaciones no relacionadas con ellos para conseguir un objetivo concreto, en este caso el aprendizaje y mejora de la motivación. En otras palabras, el juego consiste en aprender jugando mientras que la gamificación es aprender usando elementos y técnicas del juego.

En este sentido, es importante diferenciar el concepto de gamificación de otros términos como Juegos Serios o Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), que al igual que la gamificación, es frecuente su presencia en el entorno educativo.

Por una parte, el Aprendizaje Basado en Juegos consiste en utilizar juegos ya existentes (como por ejemplo la oca, el bingo, el parchís, etc.) como recurso de aprendizaje de distintas áreas a la vez que los alumnos se divierten (Rodríguez Bueno, 2016). Por otra parte, el concepto de Juego Serio hace referencia a la “utilización de unos juegos creados específicamente para potenciar el aprendizaje de unos contenidos didácticos concretos y no tanto el entretenimiento” (Flores Aguilar y Fernández Río, 2021, p. 385). Sin embargo, la gamificación, aunque también busca la enseñanza, no depende necesariamente de la implementación de juegos, sino de sus elementos.

A continuación vamos a exponer una serie de elementos que según Rodríguez y Santiago (2015) deberían distinguirse de la gamificación, con la esperanza de clarificar mejor el concepto:

- La gamificación no es crear un juego. Como sostiene Macías (2020) la gamificación no se trata de un juego ni de aprender contenidos mediante juegos, sino más bien es una estrategia que agrupa elementos del juego de manera que se favorezcan los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- La gamificación no es crear un sistema de puntos y recompensas, ni debe confundirse con programas de fidelización. Es evidente que deben existir ciertas recompensas, pero no deben de ser el principal objetivo.

Es cierto que el término Gamificación se está empezando a utilizar de una forma excesiva y en muchas ocasiones se puede llegar a abusar de él. Por lo tanto, resulta necesario conocer diversas teorías para comprender mejor los fundamentos, las implicaciones y los límites de la gamificación en el contexto educativo.

### **Tipos de gamificación**

En el ámbito educativo, podemos encontrar dos tipos de gamificación: la *gamificación superficial o de contenido* y la *gamificación estructural o profunda* (Alejaldre y García, 2015).

- La gamificación superficial o de contenido hace referencia a aquella aplicada en períodos cortos y de forma puntual en nuestra labor docente. Por ejemplo, para un tema en concreto que no despierta ningún tipo de motivación en los alumnos.

- La gamificación estructural o profunda se refiere a aquella que se emplea en una programación didáctica completa, es decir, está presente a lo largo de todo el curso. Por lo tanto, es necesario desarrollar un hilo conductor o una narrativa que esté presente en toda la programación.

### Elementos de la gamificación

Como hemos observado, muchas de las definiciones expuestas anteriormente coinciden en la presencia de elementos del juego dentro de la gamificación, pero ¿cuáles son estos elementos? Según Kevin Werbach y Dan Hunter (2012), los tres elementos característicos de la gamificación son las dinámicas, las mecánicas y los componentes (DMC).

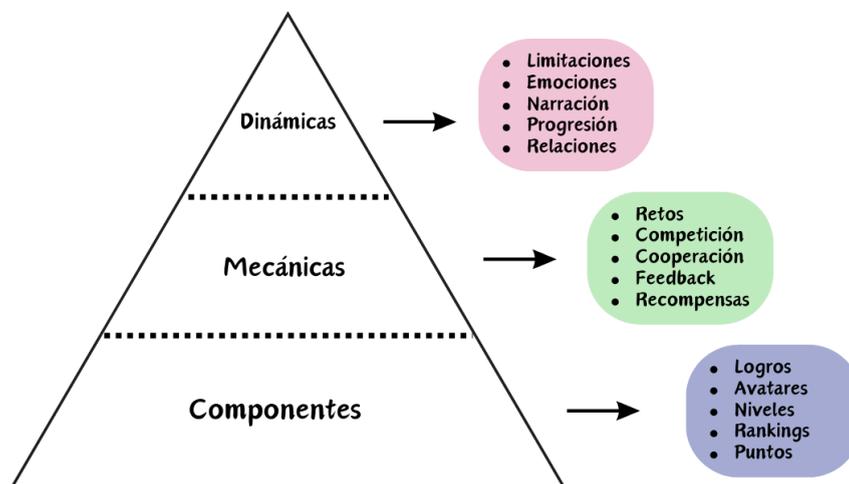


Figura 1: Pirámide de los elementos de la gamificación

Fuente: Elaboración propia basado en el artículo de Kevin Werbach y Dan Hunter (2012).

En la parte superior de la pirámide se encuentran las dinámicas, que hacen referencia a los elementos que provocan la inmersión del estudiante, como por ejemplo la narrativa (historia o hilo conductor), la motivación continuada, la progresión (avances y progresos), emociones (felicidad, alegría, frustración...), sensaciones, etc. Las dinámicas están relacionadas con los aspectos psicológicos y motivacionales. Es decir, hacen alusión al contexto en el cual se plantean las actividades y los desafíos (Rodríguez, 2023).

En el siguiente nivel de la pirámide nos encontramos con las mecánicas, que son las reglas, las técnicas y las acciones que llevan a cabo los jugadores para alcanzar la meta y que permiten que el juego vaya transcurriendo. La mecánica del juego se compone de retos, competición, cooperación, retroalimentación, adquisición de recursos, recompensas, transacciones, turnos y estados de victoria. (Biel y Jiménez, 2015).

Por último, tenemos los componentes de la gamificación son los recursos con los que contamos para implementar la actividad en la práctica. Un ejemplo de componente de la gamificación son los avatares que el alumno puede diseñar para las actividades, los logros, niveles, rankings y puntos. Es decir, los componentes son las partes básicas del mundo del juego que manipulan los jugadores y son probablemente la categoría más concreta de los elementos del juego (Castillo-Mora et al., 2022).

A continuación, vamos a describir algunos de los elementos de la gamificación que, de acuerdo con Flores-Aguilar y Fernández-Río (2021), son considerados los más recurrentes por los docentes:

- a) Narrativa: Hace referencia al argumento o la historia en la que transcurre el juego. ¿De qué va? ¿Qué se tiene que conseguir? En otras palabras, la narrativa es el hilo conductor que da coherencia a toda la unidad didáctica gamificada. Por este motivo, es importante que a la hora de elegir una narrativa adecuada tengamos en cuenta los gustos y preferencias de los estudiantes. Además, también se puede prestar atención al tipo de contenidos curriculares a los que queremos llegar para diseñar la narrativa.
- b) Equipos, jugadores y avatares: La gamificación es muy común llevarla a cabo mediante grupos de trabajo de aproximadamente cuatro alumnos, los cuales constituirán un equipo. Para los autores, en concordancia con Bartle (1996) los jugadores pueden clasificarse en cuatro categorías:
  - Recolectores (achievers): buscan obtener logros rápidos para mejorar su estatus y disfrutan consiguiendo objetivos a corto plazo, como por ejemplo subir de nivel o completar las misiones.
  - Exploradores (explorers): buscan liderar el descubrimiento del juego, recorrerlo todo.

- Asesinos (killers): buscan ganar por encima de todo, superar a todos los rivales y enfrentarse a ellos, para liderar la clasificación, por lo tanto se trata de un jugador muy competitivo.
- Socializadores (socialisers): quieren jugar en grupo, compartir logros y divertirse, centrándose más en las interacciones sociales que surgen a lo largo del juego que en la propia mecánica.

Además, cada alumno o grupo puede estar representado con un avatar, que como señalan Fernández-Río y Flores (2019), “son una extrapolación de la personalidad que permite vincularnos con el mundo mágico del juego como un elemento motivador más” (p. 389).

- c) Etapas, misiones y eventos especiales: La experiencia gamificada tiene que dividirse en diferentes etapas o misiones que se alcancen o superen tras la adquisición de los diferentes objetivos (retos). Además, se pueden añadir eventos especiales, que son tareas inesperadas que pueden dar un giro a la trama, despertando una mayor curiosidad entre los alumnos.
- d) Retos: Se corresponden con las propias actividades de enseñanza-aprendizaje y de evaluación. Pueden implicar diferentes tipos de juegos, tareas, ejercicios, etc. Otro aspecto a tener en cuenta es que la dificultad de los retos debe ir aumentando progresivamente, de esta manera, habrá un equilibrio entre ansiedad y aburrimiento.
- e) Recompensas: Con recompensas Flores-Aguilar y Fernández-Río (2021) se refieren a los “motivadores extrínsecos fundamentales en cualquier experiencia gamificada, ya que permiten reconocer los logros y los progresos obtenidos” (p. 390). No obstante, es crucial evitar generar una dependencia de estas recompensas, de lo contrario, la gamificación podría transformarse en una competición constante entre los estudiantes. Por ello es necesario su utilización en conjunto con más elementos de la gamificación, para que la propuesta no fracase debido a los efectos nocivos de la motivación extrínseca. Un ejemplo de recompensas pueden ser los puntos (puntuación cuantitativa), los puntos de experiencia (puntuación especial), las insignias, los regalos y los diplomas (reconocimiento físico o virtual).

## **Beneficios y limitaciones**

En el ámbito de la gamificación, se pueden observar diferentes beneficios en cuanto a su aplicación en la educación. No obstante, su utilización también puede conllevar una serie de limitaciones que debemos considerar a la hora de optar por esta metodología.

### Beneficios

Llorens-Largo et al., (2015) destacan algunos de los beneficios observados a la hora de aplicar la gamificación en entornos educativos, los cuales se pueden sintetizar en los siguientes puntos:

- La motivación. Con el empleo de la gamificación, los niños muestran una mayor predisposición a la realización de tareas y la consecución de objetivos. Para obtener buenos resultados, es fundamental organizar los elementos de la gamificación de manera que se busque fomentar la motivación intrínseca, siempre con un adecuado balance de motivación extrínseca.
- La diversión. Las características de estos instrumentos desarrollan en el cerebro de los niños sensaciones positivas debido a la liberación de dopamina del cerebro de estos sujetos. La diversión debe tener alguna función evolutiva. Si los humanos nos divertimos, debe ser porque nos aporta algún beneficio en términos evolutivos.
- La retroalimentación. La comunicación establecida entre el profesor y los alumnos es inmediata, propiciando un feedback adecuado para obtener información rápida de los logros alcanzados. Para llevar a cabo una comunicación efectiva dentro del aula es esencial establecer un feedback inmediato en la medida de lo posible.
- El tratamiento del error. La frustración que provoca el fracaso a los alumnos, es superada con la utilización de esta metodología, en la que lo importante es alcanzar el objetivo, para lo que tendrán que mostrar tenacidad y esfuerzo. Los errores son oportunidades que nos permiten progresar en nuestro aprendizaje. El hecho de percibir el error como algo normal y natural, hace al individuo menos miedoso y más ansioso de experimentar y probar.

- La experimentación y la creatividad. La realidad no es cerrada ni estática, ya que admite infinitas posibles interpretaciones. Esta cualidad es la que fomenta la experimentación y da espacio a la creatividad. La multitud de posibilidades que ofrece la gamificación permite que los estudiantes desarrollen numerosas estrategias para alcanzar los retos potenciando de esta manera la creatividad y astucia.
- La autonomía. El aprendizaje de los alumnos en la metodología tradicional siempre está marcado por el docente, mientras que con el empleo de la gamificación, el estudiante puede ser el propio gestor del conocimiento. Como afirma el autor “son mucho más importantes las habilidades que les permitirán adquirir cualquier conocimiento, que los conocimientos en sí mismos” (p. 218).

#### Limitaciones:

Sin embargo, no hay que dejar de lado las posibles limitaciones que pueden surgir al implementar esta metodología. Viñas (2022) las resume en los siguientes puntos:

- La elaboración del material, así como el desarrollo de herramientas educativas específicas de la gamificación, supone la inversión significativa de tiempo.
- Existe el riesgo de que los estudiantes se distraigan fácilmente con los elementos lúdicos propios juego, lo que podría resultar en una pérdida de tiempo si no se utiliza la gamificación de una manera efectiva para promover el aprendizaje.
- Aunque la gamificación puede ser útil para practicar habilidades como la comprensión lectora o la resolución de problemas, es cierto que puede no ser tan efectiva para desarrollar habilidades de expresión oral, que a menudo requieren interacciones más directas y personalizadas.
- Es importante encontrar un equilibrio adecuado entre los aspectos lúdicos y el aprendizaje. Enfocarnos demasiado en la diversión puede comprometer los objetivos educativos.
- Emplear esta metodología en un largo periodo de tiempo, puede disminuir la motivación, ya que los alumnos normalizan su uso.

Otros autores como Borrás (2022) están de acuerdo en que en muchas ocasiones a la hora de gamificar “es habitual tratar de crear un sistema lo más completo y atractivo posible haciendo uso de varias tecnologías con instrucciones demasiado complejas o densas, formadas por excesivos pasos que requieran de un tiempo adicional” (p. 140). Por lo tanto, es importante que sepamos diseñar una situación de aprendizaje que tenga unas instrucciones y pasos claros y concisos, sin dejar de lado las competencias que queremos que desarrollen nuestros alumnos.

Atendiendo a estos aspectos, para implementar una propuesta gamificada de forma efectiva, es necesario que adoptemos un enfoque crítico que nos permita reconocer y considerar las ventajas pero también los posibles desafíos.

### **Cooperación en la gamificación**

Como se menciona en el apartado anterior, una limitación de la gamificación puede ser la excesiva competición. El aprendizaje competitivo es un tema que genera bastante controversia y debate en el ámbito educativo. Mientras hay autores que lo defienden debido a que los alumnos pueden despertar mayor motivación, hay muchos otros autores que no están de acuerdo ya que puede generar estrés entre los estudiantes.

Sin embargo, autores como Cantador (2016) sostienen que la competición si se lleva a cabo por equipos, seguramente sea menos perjudicial y tenga más aspectos positivos en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Es decir, para llevar a cabo la competición de la manera menos perjudicial puede ser mediante la competición saludable. Para ello, Cantador (2016), en su artículo, hace referencia a un trabajo de Shindler (2007), el cual sostiene que debe ser una actividad de corta duración en la que los premios de los ganadores no sean demasiado relevantes y además esté enfocada en el proceso de aprendizaje en vez de en los resultados finales.

En conclusión, para llevar a cabo la mecánica de la competición en un ambiente gamificado, puede combinarse con el trabajo cooperativo, en el cual los estudiantes deberán trabajar en equipo para lograr unos objetivos comunes.

#### **4.4. GAMIFICACIÓN APLICADA A LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA EXTRANJERA**

Para lograr el aprendizaje de una lengua extranjera de manera efectiva, como por ejemplo el inglés, es imprescindible la creación de espacios interactivos o actividades que sean capaces de fomentar la adquisición de contenidos así como la expresión oral y escrita y también la participación de los estudiantes.

La gamificación es una técnica que se puede aplicar a cualquier área del currículum con el fin de conseguir los objetivos propuestos. Además, debido a la importancia de la motivación y el compromiso en las aulas de inglés por parte de los estudiantes, resulta de gran utilidad aplicarla en ese contexto.

Según Chaves (2019) “Estos elementos y técnicas propias de los juegos se pueden explotar para promover la docencia de lenguas extranjeras de una manera gratificante y motivadora, muy útil en contextos donde el aprendiente no encuentra suficiente motivación intrínseca para aprender” (p. 423).

Podemos deducir que para gamificar diferentes situaciones de aprendizaje, en este caso, del área de Lengua Extranjera es necesario que las metas estén bien definidas y sean adecuadas a las habilidades de los alumnos, de esta manera evitaremos la frustración. Además, gracias a las recompensas y los puntos característicos de la gamificación, se llevará a cabo una retroalimentación inmediata, de manera que los estudiantes sabrán en todo momento cuando lo están haciendo bien y cuando lo están haciendo mal.

Emplear la gamificación en el aula de inglés, puede ofrecer a los docentes la oportunidad de personalizar el aprendizaje, adaptándolo a los intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Es decir, podemos diseñar una situación de aprendizaje basándonos en sus gustos. Además, al incorporar elementos de juego, se crea un ambiente dinámico y estimulante que promueve la participación activa y el compromiso con el proceso de aprendizaje.

En resumen, la gamificación representa una estrategia innovadora para abordar la enseñanza de idiomas desde otra perspectiva, especialmente en contextos donde la motivación y el compromiso de los estudiantes son desafíos recurrentes.

## **5. PROPUESTA DIDÁCTICA**

### **5.1. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

La situación de aprendizaje *Become a Star Chef* se trata de una propuesta diseñada para el área de Lengua Extranjera, la cual emplea la gamificación como herramienta para favorecer la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia el aprendizaje.

Como en toda propuesta gamificada, para crear la dinámica, se tiene que establecer una narrativa llamativa y envolvente que actúe como hilo conductor durante todo el desarrollo de la misma. En este caso, al tratarse de una situación de aprendizaje en la que trabajaremos contenidos relacionados con la comida, emplearemos la película de *Ratatouille* (2007) de Brad Bird (director) reproducida en inglés, como eje temático.

Remy, el protagonista de la película, es una rata con una pasión excepcional por la cocina, la cual logró hacer realidad su sueño, convertirse en chef. Esta vez, se ha introducido en nuestro aula a través de una carta especial, en la cual nos ofrece su ayuda para guiarnos en el emocionante viaje de convertirnos en grandes chefs y conseguir cinco estrellas Michelin.

Para conseguir las cinco estrellas, debemos superar cinco misiones compuestas por diferentes retos. De manera que, al principio de cada sesión, Remy, nos mandará una carta indicándonos cuales son los retos culinarios que tendremos que superar en cada sesión para conseguir cada estrella. Estos retos hacen referencia a las actividades o juegos relacionados con los contenidos que estamos viendo en esta unidad, la comida.

Además de los desafíos y los retos propuestos por Remy, durante el desarrollo de las sesiones, también será necesario que cada estudiante complete un dossier individual, que denominaremos *Chef's notebook*, en el cual se recogerá la teoría que vamos a ir aprendiendo, compuesta de aspectos relativos a la gramática y al vocabulario.

Otro aspecto a tener en cuenta es que a medida vayamos superando las misiones y consiguiendo las cinco estrellas Michelin, podremos ir acumulando puntos de experiencia a nivel individual. Estos puntos no solo serán un indicador de nuestro progreso, sino que también podremos usarlos para obtener recompensas una vez haya finalizado la unidad.

## 5.2. CONTEXTUALIZACIÓN

Para partir de un contexto real, la siguiente propuesta de intervención ha sido diseñada en base al grupo con el que se ha realizado el Prácticum II. Se trata de un aula de 3º de Educación Primaria, perteneciente al Centro Rural Agrupado (C.R.A.) “Los Llanos”, ubicado concretamente en la localidad de Abades. Se trata de un municipio situado a 18 kilómetros de Segovia que cuenta con 31 kilómetros cuadrados de extensión sobre la que se asienta la actividad de aproximadamente 900 habitantes.

El colegio en el cual hemos contextualizado la propuesta, se trata de un centro de titularidad pública, dependiente de la Consejería de Educación y Cultura de la Comunidad de Castilla y León. Este colegio acoge a alumnos de edades comprendidas entre los 3 a los 12 años; es decir, comprende desde el segundo ciclo de Educación Infantil hasta el último curso de Educación Primaria.

En cuanto a la organización y aprovechamiento de los espacios y recursos materiales, aparte de las aulas ordinarias de Educación Infantil y Primaria, el edificio cuenta con una variedad de salas con distintos usos. Por ejemplo, el centro dispone de sala de música, sala de ordenadores, aula de tecnología, sala de rehabilitación o psicomotricidad, biblioteca, comedor, sala de madrugadores, sala de profesores y un despacho de Dirección. El espacio exterior del centro está formado por una zona de juegos, un arenero, una cancha de baloncesto y otra de fútbol, todo ello rodeado por una gran superficie de hierba y árboles creando un espacio tranquilo y natural.

En cuanto a las familias de los alumnos del centro, en general, pertenecen a la clase media, dedicadas a la producción agrícola o ganadera, ya que se trata de una localidad rural. Debido a la proximidad con Segovia, también encontramos algunas familias que ocupan diferentes puestos de trabajo principalmente relacionados con el sector servicios, asalariados y funcionarios. Puntualmente, encontramos algunos alumnos pertenecientes a familias en condiciones socioeconómicas y culturales desfavorecidas.

Respecto al aula al que está destinada la siguiente propuesta de intervención, se trata de una clase de 3º de Educación Primaria, compuesta por un total de 16 alumnos. Del total de alumnos que componen el aula, 7 de ellos son niñas y 9 niños, los cuales tienen entre 8 y 9 años de edad. Se trata de un grupo heterogéneo ya que los alumnos presentan algunas diferencias en cuanto al ritmo y nivel de aprendizaje.

En este aula no existe ningún alumno con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE), por lo que no sería necesario llevar a cabo una atención educativa diferente a la ordinaria. Sin embargo, siempre se tendrán en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje así como las necesidades y particularidades de cada uno de los alumnos.

Es importante destacar que la presente propuesta de intervención, aunque haya sido diseñada en base a las características específicas de este grupo de alumnos, también se podría llevar a cabo en otros cursos realizando las adaptaciones necesarias.

### **5.3. LEGISLACIÓN EDUCATIVA**

La presente propuesta didáctica se ha diseñado tomando como referencia la legislación vigente del sistema educativo actual.

A nivel estatal, partimos de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). Esta ley se concreta en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

Respecto al nivel autonómico, como la propuesta ha sido planteada para llevarse a cabo en un centro educativo perteneciente a la comunidad autónoma de Castilla y León, se ha programado conforme a lo establecido en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

### **5.4. FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR**

#### **A) OBJETIVOS DE ETAPA**

Los objetivos que pretende alcanzar la presente propuesta de intervención se han seleccionado del listado de objetivos de etapa recogidos en el artículo 7 del Real Decreto 157/2022. Entre ellos, se han seleccionado los siguientes:

b) 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.

c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

d) 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 por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.

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

i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

## **B) COMPETENCIAS CLAVE**

Según establece el Real Decreto 157/2022, las competencias clave son las siguientes: Competencia en comunicación lingüística (CCL), Competencia plurilingüe. (CP), Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. (CMCCTI), Competencia digital (CD), Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), Competencia ciudadana (CC) y Competencia emprendedora (CE).

En esta situación de aprendizaje se contribuye a la adquisición de las competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

Competencia en comunicación lingüística (CCL): Con esta propuesta se pretende que los alumnos mejoren sus habilidades comunicativas, contribuyendo a su vez al desarrollo de la expresión, comprensión, interpretación, valoración e interacción.

Competencia plurilingüe (CP): Esta propuesta contribuye directamente a la consecución de la competencia plurilingüe. A través de la presente situación de aprendizaje se pretende que los alumnos sean capaces de utilizar la lengua extranjera, en este caso

inglés, de forma eficaz, ampliando su repertorio lingüístico, tanto a nivel de vocabulario, como formas gramaticales y expresiones de la lengua extranjera. Además, se contribuirá a la realización de transferencias sencillas entre las distintas lenguas.

Competencia digital (CD): La competencia digital se trabajará a lo largo de la intervención ya que se emplearán recursos digitales con el fin de llevar a cabo las explicaciones, concretamente en la pantalla digital del aula habitual. Además, en las últimas sesiones nos desplazaremos a la sala de ordenadores donde utilizarán los ordenadores portátiles para llevar a cabo actividades a modo de repaso de manera digital a través de la aplicación *Liveworksheets*. Serán los propios alumnos (bajo la supervisión del profesor) quienes se encarguen de encender los portátiles y llegar hasta la aplicación.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): Esta competencia también está presente en la propuesta ya que al finalizar la situación de aprendizaje que se plantea, los alumnos deberán valorar y reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje. En la última sesión, a través de una rúbrica de autoevaluación harán una reflexión con el docente sobre su aprendizaje e implicación a lo largo de la unidad. Además, los alumnos deben ser capaces de organizarse entre ellos, para realizar las diferentes actividades y retos dentro de los grupos de trabajo.

Competencia ciudadana (CC): A través de esta propuesta también se pretende trabajar la competencia ciudadana ya que los alumnos tendrán que interactuar de manera efectiva entre ellos para llevar a cabo las distintas actividades y retos que se plantean. Además, también deberán ser capaces de tomar decisiones de una manera democrática y respetuosa, como es la elección de las recompensas al finalizar la unidad.

Competencia emprendedora (CE): Con la puesta en práctica de la propuesta también se contribuye al desarrollo de esta competencia ya que se trabajarán habilidades de planificación, creatividad, organización, gestión y toma de decisiones, sobre todo a la hora de diseñar, crear y exponer el producto final.

### C) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DESCRIPTORES OPERATIVOS.

A continuación, se muestra una tabla en la que se relacionan las competencias específicas, con sus criterios de evaluación y los correspondientes descriptores operativos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores operativos
1. Comprender el sentido general e información específica y predecible de textos breves y sencillos, expresados de forma clara y en la lengua estándar, haciendo uso de diversas estrategias y recurriendo, cuando sea necesario, al uso de distintos tipos de apoyo, para desarrollar el repertorio lingüístico y para responder a necesidades comunicativas cotidianas.	1.1 Reconocer e interpretar el sentido global y la información esencial, así como palabras y frases previamente indicadas, en textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal, necesidades, intereses y próximos a su experiencia a través de distintos soportes.	CCL2, CCL4, STEM1, CE1, CCEC2.
2. Expresar textos sencillos de manera comprensible y estructurada, mediante el empleo de estrategias como la planificación o la compensación, para expresar mensajes breves relacionados con necesidades inmediatas y responder a propósitos comunicativos cotidianos.	2.1 Expresar oralmente frases cortas con información básica sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado, utilizando, de forma guiada, recursos verbales y no verbales, prestando atención al ritmo, la acentuación y la entonación.	CCL1, CP1, CE1, CE3, CCEC4.
	2.2 Redactar, de forma guiada, textos muy breves y sencillos, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a partir de modelos y a través de herramientas analógicas y digitales, usando estructuras y léxico elemental sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal para el alumnado	CCL1, CP1, CD2, CE1, CE3, CCEC4.
3. Interactuar con otras personas usando expresiones cotidianas, recurriendo a estrategias de cooperación y empleando recursos analógicos y digitales,	3.1 Participar, de forma guiada, en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su	CCL1, CCL5, CP2, CD3, CPSAA3, CC3, CCEC3.

para responder a necesidades inmediatas de su interés en intercambios comunicativos respetuosos con las normas de cortesía.	experiencia, preparadas previamente, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital.	
	3.2 Seleccionar y utilizar, de forma guiada, estrategias elementales para saludar, despedirse y presentarse; expresar mensajes breves; y contestar preguntas sencillas, respondiendo a las necesidades comunicativas que surjan en situaciones y contextos próximos a su entorno.	CCL1, CCL5, CP1, STEM1, CE3
5. Reconocer y usar los repertorios lingüísticos personales entre distintas lenguas, reflexionando sobre su funcionamiento e identificando las estrategias y conocimientos propios, respetando siempre la diversidad cognitiva, social y cultural, para mejorar la respuesta a necesidades comunicativas concretas en situaciones conocidas.	5.1 Comparar y contrastar las similitudes y diferencias entre distintas lenguas reflexionando, de forma guiada, sobre aspectos elementales de su funcionamiento, respetando la diversidad cognitiva, social y cultural.	CP2, CP3, CPSAA4, CC3, CCEC1.
	5.2. Utilizar, de forma guiada, conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera, apoyándose en el grupo y en soportes analógicos y digitales.	CCL3, STEM1, CD2, CPSAA4, CE3.
	5.3 Registrar y aplicar, de manera guiada, los progresos y dificultades elementales en el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera, participando en actividades de autoevaluación y coevaluación, como las propuestas en el Portfolio Europeo de las Lenguas (PEL), normalizando el error y valorándolo como una fuente de aprendizaje.	STEM1, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5.

<p>6. Tomar conciencia, apreciar, valorar y respetar la diversidad lingüística, cultural y artística a partir de la lengua extranjera, identificando y valorando las diferencias y semejanzas entre lenguas y culturas, para aprender a gestionar situaciones interculturales.</p>	<p>6.2 Reconocer y apreciar la diversidad lingüística, cultural y artística propia de países donde se habla la lengua extranjera como fuente de enriquecimiento personal, mostrando interés por comprender elementos culturales y lingüísticos elementales y habituales que fomenten la convivencia pacífica y el respeto por los demás.</p>	<p>CCL5, CP2, CP3, CPSAA3, CC3, CCEC1.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------

Fuente: Elaboración propia a partir del Decreto 38/2020, de 29 de septiembre.

#### **D) SABERES BÁSICOS**

Dentro de los tres bloques de contenidos establecidos en el Decreto 38/2020, de 29 de septiembre, para el área de Lengua Extranjera en 3º de Educación Primaria, se han seleccionado los siguientes:

##### Bloque A. Comunicación.

- Autoconfianza y reflexión sobre el aprendizaje. El error como parte integrante del proceso.
- Estrategias básicas y elementales de uso común para la comprensión y la expresión de textos orales, escritos y multimodales breves, sencillos y contextualizados.
- Funciones comunicativas básicas de uso común adecuadas al ámbito y al contexto.
- Léxico elemental y de interés para el alumnado relativo a relaciones interpersonales próximas, vivienda, lugares y entornos cercanos (p. e. números, formas geométricas, familia, alimentación, partes del cuerpo, animales, meses, estaciones, tiempo atmosférico, prendas de vestir, adjetivos descriptivos, deporte, sentimientos).
- Convenciones ortográficas básicas y sencillas de uso común y significados asociados a los formatos y elementos gráficos simples.

### Bloque B. Plurilingüismo.

- Iniciación en estrategias y herramientas básicas y sencillas de uso común de autoevaluación y coevaluación, analógicas y digitales, individuales y cooperativas.
- Léxico y expresiones elementales y simples para comprender enunciados sobre la comunicación, la lengua y el aprendizaje (metalenguaje).

### Bloque C. Interculturalidad.

- Estrategias básicas de uso común para entender, respetar y apreciar la diversidad lingüística, cultural y artística, a partir de valores ecosociales y democráticos.

## **5.5. METODOLOGÍA**

Para el desarrollo de esta situación de aprendizaje se seguirán distintos modelos metodológicos, todos ellos relacionados. En primer lugar, se emplea la gamificación, sustentada en base al aprendizaje cooperativo. Además, en algunas sesiones también se incluyen algunos aspectos del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Al combinar estos tres enfoques metodológicos, pretendemos que la experiencia educativa sea lo más equilibrada posible y además, que sea capaz de motivar e involucrar a los estudiantes hacia el aprendizaje.

La gamificación es la principal metodología sobre la cual se asienta toda la propuesta. Esta metodología se basa en la aplicación de elementos propios del juego a actividades que, en principio, podrían no considerarse lúdicas. En este caso, aplicar elementos como las misiones, los retos y los puntos a actividades diseñadas para trabajar los contenidos, puede fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia la adquisición de estos contenidos referidos al área de Lengua Extranjera. De esta manera, a través de la aplicación de la gamificación, se busca crear un entorno de aprendizaje novedoso, dinámico y estimulante que promueva el interés de los estudiantes y los motive a superarse continuamente.

A continuación, se presentan varios de los elementos del juego que han sido integrados y adaptados a esta propuesta gamificada.

<b>Narrativa</b>
<p>Para llevar a cabo esta situación de aprendizaje se ha establecido una narrativa llamativa y de interés para los alumnos. En este caso se ha elegido una que esté relacionada con los contenidos didácticos de la unidad, la comida. Para ello, hemos seleccionado la película de <i>Ratatouille</i>, así como su personaje principal, para que sean el hilo conductor que dé coherencia a la intervención.</p>
<b>Equipos</b>
<p>Otro elemento de la gamificación, ha sido la formación de equipos de trabajo mixtos y equilibrados en cuanto al nivel de competencia de los estudiantes. En este caso, cada grupo, formado por cuatro alumnos, constituye un restaurante al cual deberán ponerle un nombre. De esta manera, podrán despertar el sentimiento de pertenencia a un grupo y aunque el objetivo principal, que es obtener las cinco estrellas, sea a nivel individual, muchos de los retos que hay que superar, pueden llevarse a cabo a nivel grupal.</p>
<b>Misiones</b>
<p>La situación de aprendizaje se compone de cinco misiones formadas por diferentes retos, cada una de ellas hace referencia a la obtención de una estrella Michelin. Para superar las misiones de una manera más visual y manipulativa, los alumnos a nivel individual, tendrán un fichero en el que se irán sellando las diferentes estrellas a medida que se supere la misión.</p>
<b>Retos</b>
<p>Cada misión, estará compuesta por distintos retos que los alumnos deben completar y superar. Es decir, son las actividades o juegos que se llevan a cabo en las distintas sesiones.</p>
<b>Eventos especiales</b>
<p>Una vez hayan conseguido las cinco estrellas Michelin, leeremos otra nueva carta de Remy, en la que nos dice que tendremos que sorprender a un crítico de comida con un plato elaborado en nuestro restaurante. Con esta situación inesperada se pretende que los alumnos mantengan su motivación y curiosidad.</p>

<b>Puntos</b>
<p>Cada alumno a lo largo de la sesión tiene la oportunidad de obtener puntos de experiencia como reconocimiento por superar los retos de una manera exitosa o su buen comportamiento. Con el fin de que cada alumno pueda ser consciente de su progreso, en una pared del aula, haremos una especie de tablero en el que habrá distintas tarjetas con el nombre de cada alumno y al lado de su nombre, aparecerán los puntos que llevan acumulados, cada día al finalizar la sesión, se pueden modificar estos puntos.</p>
<b>Recompensas</b>
<p>Al final de la propuesta, los alumnos, podrán canjear los puntos que han acumulado a lo largo de las sesiones, por distintas recompensas, ya sean a nivel individual o grupal. De esta manera, se puede disminuir la posible competitividad, ya que algunas recompensas solo serán accesibles si se canjean a nivel grupal, utilizando los puntos del grupo o de la clase entera.</p>
<b>Diplomas</b>
<p>Al finalizar la situación de aprendizaje, cada alumno recibirá un diploma personalizado que incluirá su nombre y el nombre del restaurante en el que ha trabajado, en el cual se certifica que se ha convertido en un prestigioso chef, firmado por Remy.</p>

Fuente: Elaboración propia a partir de los principales elementos de la gamificación propuestos por Fernández-Río y Flores (2019).

A lo largo de la propuesta también se llevarán a cabo en ocasiones puntuales, otro tipo de metodologías como el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y el Juego Serio. A pesar de que hemos visto que en la gamificación no es necesario incluir juegos en sí, ya que solo basta con incluir dinámicas que pertenecen a ellos, el juego es otro de los factores incluidos en algunos retos de la propuesta. Los juegos suelen resultar divertidos y atractivos para los estudiantes, de manera que pueden fomentar su motivación hacia el aprendizaje de contenidos. En función a lo establecido en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria

en la Comunidad de Castilla y León, el juego favorece los intercambios comunicativos y además incrementa la motivación del alumnado.

Así mismo, aunque el objetivo principal de la situación de aprendizaje, que es conseguir las cinco estrellas, está diseñado para llevarse a cabo a nivel individual, muchos de los retos que hay que superar en cada misión están planteados para realizarse de forma grupal interactuando con el equipo, por lo que también se tendrá en cuenta el aprendizaje cooperativo a lo largo de la unidad. De esta manera, se pretende reducir la posible competitividad y fomentar la cooperación entre los estudiantes.

## 5.6. SESIONES Y ACTIVIDADES

La presente situación de aprendizaje está diseñada para llevarse a cabo en un total de diez sesiones. Debido a que el horario lectivo destinado a la enseñanza de la Lengua Extranjera en Educación Primaria es de dos horas y media semanales, se desarrollará en un total de cuatro semanas aproximadamente.

A continuación, se muestra la secuencia de actividades propuestas, agrupadas en 9 sesiones, las cuales están organizadas de manera muy similar.

<b>SESIÓN 1</b>	<i>A letter has arrived, it's Remy!</i>
<b>SESIÓN 2</b>	<i>We are interviewed.</i>
<b>SESIÓN 3</b>	<i>The food in our restaurant.</i>
<b>SESIÓN 4</b>	<i>Like it or dislike it.</i>
<b>SESIÓN 5</b>	<i>A world of tastes.</i>
<b>SESIÓN 6</b>	<i>Would they like to repeat?</i>
<b>SESIÓN 7</b>	<i>The last star.</i>
<b>SESIÓN 8</b>	<i>Review of the unit.</i>
<b>SESIÓN 9</b>	<i>Hands on work.</i>
<b>SESIÓN 10</b>	<i>Surprise to critic.</i>

En las siguientes tablas, se explica el desarrollo de cada sesión con sus respectivas actividades, así como los objetivos que se pretenden lograr en cada una de ellas y los recursos necesarios para su implementación en el aula.

<b>SESIÓN 1:</b> <i>A letter has arrived, it's Remy!</i>	<b>TEMPORALIZACIÓN:</b> 60 min.
<b>OBJETIVOS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contextualizar la situación de aprendizaje a través de la carta de Remy.</li> <li>- Comprender el funcionamiento de la dinámica que nos ofrece la narrativa de la nueva situación de aprendizaje.</li> <li>- Fomentar la motivación y el interés de los alumnos hacia el aprendizaje de los nuevos contenidos.</li> </ul>	
<b>RECURSOS</b>	
<p><b>Recursos materiales:</b> (Ver Anexo I).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Carta inicial de Remy.</li> <li>- Pizarra Digital.</li> <li>- Carteles de puntos y recompensas.</li> <li>- Letrero de restaurante.</li> <li>- Letrero individual.</li> <li>- Chef's card.</li> <li>- Chef's notebook.</li> </ul>	<p><b>Recursos espaciales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula habitual de trabajo de 3º de Educación Primaria.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	
<p>Esta primera sesión, se llevará a cabo a modo de presentación y contextualización de la situación de aprendizaje.</p> <p><b><u>Actividad 1</u></b></p> <p>A través de la pizarra digital del aula, presentaremos a los alumnos la carta que hemos recibido y la iremos leyendo en voz alta haciendo las debidas traducciones para que los alumnos sepan qué es lo que nos quiere decir el protagonista de Ratatouille. En esta carta, Remy, nos ofrece su ayuda para convertirnos en grandes chefs y conseguir las cinco estrellas Michelin.</p> <p><b><u>Actividad 2</u></b></p> <p>Tras la lectura de la carta, se explicará que para conseguir el objetivo principal, que es conseguir las cinco estrellas, tendrán que enfrentarse a una serie de misiones en las que además, podrán conseguir puntos de experiencia canjeables por recompensas al finalizar la situación de aprendizaje. Por lo tanto, en el corcho del aula, pondremos</p>	

dos carteles, uno con los puntos y otro con las diferentes recompensas. Es importante resaltar que muchas de las recompensas, solo serán accesibles si todos los integrantes del restaurante (grupo de trabajo) o bien todo el grupo de estudiantes las utilizan para una recompensa conjunta.

### **Actividad 3**

A continuación, nos dividiremos en cuatro grupos de trabajo, compuestos cada uno de ellos por cuatro alumnos. Cada grupo, constituirá un restaurante del que formará parte durante toda la aventura. Los integrantes del restaurante deberán elegir un nombre acorde con la narrativa y lo escribirán en un letrero para pegarlo en sus mesas de trabajo. A cada alumno se le entregará un letrero para que escriba su nombre junto con los puntos que va adquiriendo y ponerlo también en el corcho, para comprobar el progreso de una manera más visual.

### **Actividad 4**

Individualmente, recibirán un carnet (*Chef's Card*) que tendrán que guardar para ir sellando las estrellas que consiguen a medida que superan las misiones y un dossier (*Chef's notebook*) en el cual anotarán la teoría que vamos a ir aprendiendo, formada por aspectos relativos a la gramática y al vocabulario. Hay que señalar que por cada misión completada, conseguirán 5 puntos de experiencia que deberán anotar en su nombre en el corcho. Para finalizar la sesión, en su dossier, tendrán que leer otro pequeño mensaje de Remmy y responderle, rellenando sus datos en una plantilla que aparece en la tercera página.

<b>SESIÓN 2: <i>We are interviewed.</i></b>	<b>TEMPORALIZACIÓN: 30 min.</b>
<b>OBJETIVOS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender el funcionamiento de la dinámica que nos ofrece la narrativa de la nueva situación de aprendizaje.</li> <li>- Fomentar la motivación y el interés de los alumnos hacia el aprendizaje de los nuevos contenidos.</li> <li>- Trabajar expresiones comunicativas básicas.</li> <li>- Reforzar la estructura de preguntas y respuestas.</li> </ul>	

<b>RECURSOS</b>	
<b>Recursos materiales:</b> (Ver Anexo II). <ul style="list-style-type: none"> <li>- Carta de Remy.</li> <li>- Pizarra Digital.</li> <li>- Conversation cards.</li> <li>- Speaker cards.</li> </ul>	<b>Recursos espaciales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula habitual de trabajo de 3º de Educación Primaria.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	
<p><b><u>Actividad 1</u></b></p> <p>Para dar comienzo a la sesión, empezaremos leyendo una nueva carta de Remy en la pizarra digital. Esta vez nos dice, que para empezar a conseguir puntos de experiencia como chefs, es necesario que nos demos a conocer. Para ello, nos da la oportunidad de que los 10 primeros minutos de cada sesión, un restaurante diferente salga a la pizarra y el resto de grupos los pueden entrevistar. De manera que los cuatro componentes del grupo, al terminar de contestar a sus compañeros, recibirán 5 puntos cada uno, que tendrán que anotar en su nombre en el corcho.</p> <p><b><u>Actividad 2</u></b></p> <p>Para facilitar las entrevistas, a cada alumno se le entregará una plantilla (<i>Conversation Cards</i>) donde aparecen diferentes preguntas con estructuras sencillas. Podrán escribir detrás las respuestas para crear un llavero que podrán utilizar a modo de guía cuando salgan a ser entrevistados.</p> <p>Además, cada alumno tendrá una tarjeta (Speaking Card) que colgaremos en el corcho, donde al final de cada sesión se pondrá un sello a los cinco alumnos (entrevistadores) que más se hayan esforzado por hablar inglés. Una vez completada, el alumno recibirá 10 puntos de experiencia extra.</p>	

<b>SESIÓN 3: <i>The food in our restaurant.</i></b>	<b>TEMPORALIZACIÓN: 60 min.</b>
<b>OBJETIVOS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender vocabulario relativo al tema de la comida.</li> <li>- Trabajar la pronunciación.</li> </ul>	

## RECURSOS

### **Recursos materiales:** (Ver Anexo III).

- Carta de Remy.
- Pizarra Digital.
- Memory.
- Word search.
- Chef's notebook.
- Chef's card.

### **Recursos espaciales:**

- Aula habitual de trabajo de 3º de Educación Primaria.

## DESARROLLO

### **Actividad 1: Interview**

Durante los primeros 10 minutos de la sesión, un grupo saldrá a la pizarra y el resto de grupos, de manera ordenada, les hará preguntas de la plantilla y deben responder. Para contestar, se pueden ayudar del llavero con las respuestas.

### **Actividad 2**

Una vez acabada la entrevista y apuntados los puntos del restaurante entrevistado, leeremos otra nueva carta que nos ha mandado Remy en la que nos explica que para conseguir la nueva estrella debemos conocer el nombre de los alimentos de nuestro restaurante. Para ello, debemos superar tres retos, pero primero tenemos que escuchar la explicación.

### **Explicación**

En esta sesión y empleando la pizarra digital, se irán nombrando los diferentes nombres de comidas que trabajaremos en esta situación de aprendizaje y los alumnos deberán ir repitiendo en voz alta.

### **Actividad 3: Memory**

El primer reto consiste en jugar al juego “memory” por grupos. En este juego tendrán diferentes flashcards con los dibujos de las comidas y también con los nombres, el objetivo es ir emparejando el nombre con la imagen y decirlo en voz alta. El juego acaba cuando se hayan emparejado todas las tarjetas.

### **Actividad 4: Word search**

El segundo reto consiste en que cada alumno a nivel individual debe buscar las

palabras que hemos aprendido de vocabulario en una sopa de letras.

**Actividad 5: Chef's notebook**

Para finalizar la primera misión y conseguir la primera estrella, debemos completar y decorar la parte nuestro dossier individual correspondiente a esta primera parte del vocabulario.

**Actividad 6**

Una vez hayamos completado los tres retos, la profesora irá sellando con una pegatina la primera estrella en los carnets individuales (*Chef's card*) y añadiendo los 5 puntos de experiencia por la estrella conseguida. Además, se repartirán las 5 pegatinas a los 5 alumnos que más se hayan esforzado por hablar inglés en la sesión.

<b>SESIÓN 4:</b> <i>Like it or dislike it.</i>		<b>TEMPORALIZACIÓN:</b> 60 min.
<b>OBJETIVOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender estructuras gramaticales.</li> <li>- Favorecer los intercambios orales.</li> <li>- Trabajar la pronunciación.</li> </ul>		
<b>RECURSOS</b>		
<b>Recursos materiales:</b> (Ver Anexo IV) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Carta de Remy.</li> <li>- Pizarra Digital.</li> <li>- Flashcard who is who?</li> <li>- Ficha de gramática.</li> <li>- Chef's notebook.</li> </ul>		<b>Recursos espaciales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula habitual de trabajo de 3º de Educación Primaria.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>		
<p><b><u>Actividad 1: Interview</u></b></p> <p>Durante los primeros 10 minutos de la sesión, un grupo saldrá a la pizarra y el resto de grupos, de manera ordenada, les hará preguntas de la plantilla y deben responder. Para contestar, se pueden ayudar del llavero con las respuestas.</p>		

## **Actividad 2**

Una vez acabada la entrevista y apuntados los puntos del restaurante entrevistado, leeremos otra nueva carta que nos ha mandado Remy en la que nos habla sobre la importancia de saber los gustos de los comensales. Nos explica que para conseguir la nueva estrella debemos aprender a preguntar a los camareros si a los comensales les ha gustado nuestra comida. Para ello, es necesario superar otros tres retos, pero primero tenemos que escuchar la explicación.

## **Explicación**

A través de la pizarra digital, se explicará la teoría necesaria para obtener la segunda estrella. Esta vez, corresponde con la gramática y las siguientes estructuras:

- *Does she/he like...?*
- *Yes, she/he does or No, she/he doesn't.*

## **Actividad 3: Who is who?**

Esta actividad supone el primer reto de esta misión. Para trabajar los nuevos contenidos, por grupos de trabajo, jugaremos a un juego similar al quién es quién. Se les proporcionará un flashcard con diferentes personas y sus gustos respecto a las diferentes comidas del vocabulario. Cada miembro del restaurante, elegirá una tarjeta en la que aparece una persona distinta. El objetivo es adivinar qué persona tiene el compañero de al lado haciendo preguntas y respuestas correspondientes a la gramática explicada.

## **Actividad 4**

Como segundo reto, tendrán que completar una ficha individualmente, que después corregiremos entre todos en la pizarra digital.

## **Actividad 5: Chef's notebook**

Para finalizar la segunda misión y conseguir la segunda estrella, debemos completar y decorar la parte nuestro dossier individual correspondiente a esta primera parte de la gramática.

## **Actividad 6**

Una vez hayamos completado los tres retos, la profesora irá sellando con una pegatina la segunda estrella en los carnets individuales (*Chef's card*) y añadiendo los 5 puntos

de experiencia por la estrella conseguida. Además, se repartirán las 5 pegatinas a los 5 alumnos que más se hayan esforzado por hablar inglés en la sesión.

<b>SESIÓN 5: <i>A world of tastes.</i></b>		<b>TEMPORALIZACIÓN: 30 min.</b>
<b>OBJETIVOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender nuevo vocabulario relativo a la descripción de la comida.</li> <li>- Trabajar la pronunciación.</li> </ul>		
<b>RECURSOS</b>		
<b>Recursos materiales:</b> (Ver Anexo V) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Carta de Remy.</li> <li>- Pizarra Digital.</li> <li>- Chef's notebook.</li> </ul>		<b>Recursos espaciales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula habitual de trabajo de 3º de Educación Primaria.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>		
<p><b><u>Actividad 1: Interview</u></b></p> <p>Durante los primeros 10 minutos de la sesión, un grupo saldrá a la pizarra y el resto de grupos, de manera ordenada, les hará preguntas de la plantilla y deben responder. Para contestar, se pueden ayudar del llavero con las respuestas.</p> <p><b><u>Actividad 2</u></b></p> <p>Una vez acabada la entrevista y apuntados los puntos del restaurante entrevistado, leeremos otra nueva carta que nos ha mandado Remy en la que nos explica que para conseguir la nueva estrella debemos conocer con más detalle los ingredientes de nuestra carta, es decir, cuáles son sus sabores y texturas, ya que se trata de un requisito fundamental para poder ser unos grandes chefs. Para ello, debemos superar un reto, pero primero debemos atender una breve explicación.</p> <p><b><u>Explicación</u></b></p> <p>A través de la pizarra digital, se proyectarán los distintos sabores y texturas que tendremos que aprender. Después, entre todos tendremos que ir diciendo ejemplos de ingredientes de nuestra carta que tengan esas características.</p>		

### **Actividad 3: Chef's notebook**

Para finalizar la tercera misión y conseguir la tercera estrella, debemos completar y decorar la parte nuestro dossier individual correspondiente a esta segunda parte de vocabulario.

### **Actividad 4**

Una vez hayamos completado el reto, la profesora irá sellando con una pegatina la tercera estrella en los carnets individuales (*Chef's card*) y añadiendo los 5 puntos de experiencia por la estrella conseguida. Además, se repartirán las 5 pegatinas a los 5 alumnos que más se hayan esforzado por hablar inglés en la sesión.

<b>SESIÓN 6:</b> <i>Would they like to repeat?</i>	<b>TEMPORALIZACIÓN:</b> 60 min.
<b>OBJETIVOS</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>- Aprender estructuras gramaticales.</li><li>- Favorecer los intercambios orales.</li><li>- Trabajar la pronunciación.</li></ul>	
<b>RECURSOS</b>	
<b>Recursos materiales:</b> (Ver Anexo VI) <ul style="list-style-type: none"><li>- Carta de Remy.</li><li>- Pizarra Digital.</li><li>- Flashcards actividad 3 y 4.</li><li>- Chef's notebook.</li></ul>	<b>Recursos espaciales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aula habitual de trabajo de 3º de Educación Primaria.</li></ul>
<b>DESARROLLO</b>	
<b><u>Actividad 1: Interview</u></b> <p>Durante los primeros 10 minutos de la sesión, un grupo saldrá a la pizarra y el resto de grupos, de manera ordenada, les hará preguntas de la plantilla y deben responder. Para contestar, se pueden ayudar del llavero con las respuestas.</p>	
<b><u>Actividad 2</u></b> <p>Una vez acabada la entrevista y apuntados los puntos del restaurante entrevistado, leeremos otra nueva carta que nos ha mandado Remy en la que nos explica que para</p>	

conseguir la nueva estrella debemos estar atentos a las órdenes de los camareros para saber si los comensales quieren más comida o por el contrario, ya se han quedado satisfechos. Para ello, debemos atender la explicación y completar tres retos.

### **Explicación**

A través de la pizarra digital, se explicará la teoría necesaria para obtener la cuarta estrella. Esta vez, corresponde con la gramática y las siguientes estructuras:

- *He/She wants some...*
- *He/She doesn't want any...*

### **Actividad 3**

El primer reto que deben superar se llevará a cabo con el grupo entero de alumnos. Iremos nombrando a los alumnos de manera individual para que salgan a la pizarra donde habrá tres montones con diferentes tarjetas boca abajo. Tendrán que ir cogiendo una de cada montón y formar una frase dependiendo de lo que les haya tocado. Después la tendrán que escribir en la pizarra donde se corregirán los posibles errores.

### **Actividad 4**

Este segundo reto, se llevará a cabo de manera grupal, es decir, entre los miembros de un mismo restaurante. Será parecido al juego del teléfono escacharrado. Con las mismas flashcards de la actividad anterior, pero esta vez, unas para grupo, el primer alumno cogerá tres tarjetas y deberá decir al oído a su compañero de al lado la oración resultante. Así, hasta que llegue al último y se compara con las tarjetas seleccionadas.

### **Actividad 5: Chef's notebook**

Para finalizar la cuarta misión y conseguir la cuarta estrella, debemos completar y decorar la parte nuestro dossier individual correspondiente a esta segunda parte de la gramática, dando por completado este cuaderno.

### **Actividad 6**

Una vez hayamos completado los tres retos, la profesora irá sellando con una pegatina la cuarta estrella en los carnets individuales (*Chef's card*) y añadiendo los 5 puntos de experiencia por la estrella conseguida. Además, se repartirán las 5 pegatinas a los 5 alumnos que más se hayan esforzado por hablar inglés en la sesión.

<b>SESIÓN 7: <i>The last star</i>.</b>		<b>TEMPORALIZACIÓN: 60 min.</b>
<b>OBJETIVOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorecer los intercambios orales.</li> <li>- Repasar los contenidos de la unidad.</li> <li>- Trabajar la pronunciación.</li> </ul>		
<b>RECURSOS</b>		
<b>Recursos materiales:</b> (Ver Anexo VII) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Carta de Remy.</li> <li>- Pizarra Digital.</li> <li>- Tableros, fichas y dados.</li> <li>- Flashcards con preguntas de repaso.</li> </ul>		<b>Recursos espaciales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula habitual de trabajo de 3º de Educación Primaria.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>		
<p><b><u>Actividad 1: Interview</u></b></p> <p>Durante los primeros 10 minutos de la sesión, un grupo saldrá a la pizarra y el resto de grupos, de manera ordenada, les hará preguntas de la plantilla y deben responder. Para contestar, se pueden ayudar del llavero con las respuestas.</p> <p><b><u>Actividad 2</u></b></p> <p>Una vez acabada la entrevista y apuntados los puntos del restaurante entrevistado, leeremos otra nueva carta que nos ha mandado Remy en la que nos explica que para conseguir la última estrella debemos demostrar nuestros conocimientos. Para ello, deberemos superar un reto.</p> <p><b><u>Actividad 3</u></b></p> <p>Para superar el reto de esta sesión y conseguir la quinta estrella recorreremos las clase de París, la ciudad en la que está ambientada la película, donde nos iremos encontrando diferentes preguntas que debemos contestar correctamente. Cada restaurante, tendrá un tablero similar al de la oca, ambientado en París y en la película de Ratatouille. Por orden, cada alumno con su ficha correspondiente, deberá ir avanzando contestando las diferentes preguntas que tendrán en la mesa. Si la contesta bien, se mantiene en la nueva casilla y si la contesta mal, retrocede al lugar donde</p>		

estaba. El objetivo del juego es que todos los miembros lleguen a la casilla final.

### **Actividad 6**

Una vez hayamos acabado la actividad, la profesora irá sellando con una pegatina la quinta estrella en los carnets individuales (*Chef's card*) y añadiendo los 5 puntos de experiencia por la estrella conseguida. Además, se repartirán las 5 pegatinas a los 5 alumnos que más se hayan esforzado por hablar inglés en la sesión.

<b>SESIÓN 8:</b> <i>Review of the unit.</i>		<b>TEMPORALIZACIÓN:</b> 30 min.
<b>OBJETIVOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repasar los contenidos de la unidad.</li> <li>- Favorecer los intercambios orales.</li> <li>- Trabajar la competencia digital a través del uso responsable de los ordenadores.</li> </ul>		
<b>RECURSOS</b>		
<b>Recursos materiales:</b> (Ver Anexo VIII)		<b>Recursos espaciales:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Carta de Remy.</li> <li>- Pizarra Digital.</li> <li>- Ordenadores.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula steam.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>		
<b><u>Actividad 1: Interview</u></b>		
<p>Durante los primeros 10 minutos de la sesión, un grupo saldrá a la pizarra y el resto de grupos, de manera ordenada, les hará preguntas de la plantilla y deben responder. Para contestar, se pueden ayudar del llavero con las respuestas.</p>		
<b><u>Actividad 2</u></b>		
<p>Una vez acabada la entrevista y apuntados los puntos del restaurante entrevistado, leeremos otra nueva carta que nos ha mandado Remy en la que nos explica que aunque ya hayamos conseguido las cinco estrellas Michelin, ha surgido un imprevisto y debemos enfrentarnos a un crítico al que debemos presentar un plato elaborado por nuestro restaurante.</p>		

### **Actividad 3**

Para reforzar nuestros conocimientos y preparar el plato estrella, tendremos la oportunidad de ir al aula de ordenadores donde repasaremos los contenidos de la unidad a través de la plataforma Liveworksheets. Cada alumno, individualmente desde un ordenador accede a su cuenta donde encontrará 5 fichas interactivas.

<b>SESIÓN 9: <i>Hands on work.</i></b>		<b>TEMPORALIZACIÓN: 60 min.</b>
<b>OBJETIVOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>- Favorecer los intercambios orales.</li><li>- Fomentar el trabajo grupal.</li><li>- Repasar los contenidos de la unidad.</li></ul>		
<b>RECURSOS</b>		
<b>Recursos materiales:</b> (Ver Anexo IX) <ul style="list-style-type: none"><li>- Carta de Remy.</li><li>- Pizarra Digital.</li><li>- Caja de material aportada por Remy.</li></ul>	<b>Recursos espaciales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aula habitual de trabajo de 3º de Educación Primaria.</li></ul>	
<b>DESARROLLO</b>		
<p><b><u>Actividad 1: Interview</u></b></p> <p>Durante los primeros 10 minutos de la sesión, un grupo saldrá a la pizarra y el resto de grupos, de manera ordenada, les hará preguntas de la plantilla y deben responder. Para contestar, se pueden ayudar del llavero con las respuestas.</p> <p><b><u>Actividad 2</u></b></p> <p>Una vez acabada la entrevista y apuntados los puntos del restaurante entrevistado, leeremos otra nueva carta que nos ha mandado Remy, en la que nos da indicaciones sobre qué debemos incluir en este producto final y también dice que nos ha dejado una caja para cada restaurante con los materiales necesarios para elaborar nuestro plato.</p> <p><b><u>Actividad 3:</u></b></p> <p>Por grupos de trabajo, cada restaurante abrirá su caja de materiales, donde encontrarán</p>		

una cartulina, un plato de plástico, fotos de distintos alimentos, pegamento, tijeras, rotuladores, pinturas, témperas, pinceles, pegatinas... La finalidad es que entre todos, elaboren un plato empleando algunos de los ingredientes y sabores vistos en la unidad. Para ello, tienen que dejar volar la imaginación y ser originales en cuanto al plato y su presentación. No es necesario que utilicen todos los materiales, y también pueden ayudarse de otros que haya en el aula.

<b>SESIÓN 10:</b> <i>Surprise to critic.</i>		<b>TEMPORALIZACIÓN:</b> 60 min.
<b>OBJETIVOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar la expresión oral.</li> <li>- Desarrollar habilidades de presentación.</li> <li>- Reflexionar sobre su propio aprendizaje a lo largo de la unidad.</li> </ul>		
<b>RECURSOS</b>		
<b>Recursos materiales:</b> (Ver Anexo X)		<b>Recursos espaciales:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Carta de Remy.</li> <li>- Pizarra Digital.</li> <li>- Rúbrica de autoevaluación individual.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula habitual de trabajo de 3º de Educación Primaria.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>		
<p><b><u>Actividad 1: Interview</u></b></p> <p>Durante los primeros 10 minutos de la sesión, un grupo saldrá a la pizarra y el resto de grupos, de manera ordenada, les hará preguntas de la plantilla y deben responder. Para contestar, se pueden ayudar del llavero con las respuestas.</p> <p><b><u>Actividad 2</u></b></p> <p>Una vez acabada la entrevista y apuntados los puntos del restaurante entrevistado, leeremos otra nueva carta que nos ha mandado Remy en la que nos desea suerte para la presentación de nuestro plato. Nos da algunas recomendaciones para llevarlo a cabo de la mejor manera posible.</p> <p><b><u>Actividad 3</u></b></p> <p>Por orden, irán saliendo los diferentes restaurantes a exponer sus platos. Al finalizar,</p>		

se entregarán los últimos 5 puntos de experiencia a cada uno, que deberán anotar en su nombre.

#### **Actividad 4**

Una vez acabadas las presentaciones, individualmente, se les entregará una rúbrica de autoevaluación en la que tendrán que evaluar varios aspectos como la motivación, el compañerismo y el aprendizaje que han tenido a lo largo de la propuesta. Una vez acabadas, haremos una pequeña reflexión sobre lo que hemos contestado con el docente, de esta manera se pretende que los alumnos tengan una visión más objetiva y realista sobre lo que realmente han aprendido. Posteriormente, se entregarán los diplomas individuales en los que se reconoce el trabajo y el esfuerzo de cada alumno.

### **5.7. EVALUACIÓN**

La evaluación de esta situación de aprendizaje será continua, ya que se llevará a cabo a lo largo de las sesiones y no dependerá únicamente del producto final. Además, será formativa, ya que se pretende que los alumnos aprendan y se mantengan motivados a lo largo de toda la propuesta y no únicamente para presentar el mejor producto final posible.

Teniendo en cuenta las diferentes actividades que forman la propuesta, los porcentajes de la evaluación son los siguientes:

- Chef's notebook: 10%
- Actitud y participación: 20% (10% heteroevaluación y 10% autoevaluación).
- Trabajo individual: 30% (20% heteroevaluación y 10% autoevaluación).
- Producto final: 40%

Respecto a las técnicas de evaluación, son el análisis de producciones y la observación sistemática individual. Para el análisis de producciones se revisarán las distintas actividades y pruebas escritas evaluables, como por ejemplo el dossier individual y las fichas.

En cuanto a los instrumentos utilizados serán la lista de control y la rúbrica de autoevaluación individual (Ver Anexo XI).

## **6. CONCLUSIONES**

En primer lugar, respecto a la parte teórica del TFG, se ha podido conocer en mayor profundidad el concepto de gamificación así como cuáles son sus elementos, beneficios y limitaciones. A partir de la revisión bibliográfica, se ha determinado que la gamificación es un concepto que cada vez está más presente en nuestro día a día, especialmente en el ámbito educativo, ya que incide en la motivación de los alumnos hacia el aprendizaje.

En cuanto a la parte práctica, destacar que la propuesta didáctica descrita no se plantea como una solución única y definitiva al problema de la motivación en el aprendizaje de la lengua extranjera, sino más bien como una herramienta para fomentarla, sobre todo en situaciones en las que los alumnos les cuesta mantenerse motivados.

Otro aspecto relevante a señalar es que es importante que a la hora de aplicarla en el aula, los docentes sean conscientes tanto de sus ventajas y su potencial educativo como por otro lado, de las limitaciones o desventajas que tiene si se emplea de forma incorrecta.

Algunas de las ventajas de emplear la gamificación en las aulas de Lengua Extranjera, es que aumenta la motivación y la implicación de los estudiantes y a su vez, facilita el aprendizaje. Es decir, no se trata de diseñar una situación gamificada por el mero hecho de entretener o motivar a los alumnos, sino más bien consiste en aprovechar esa motivación para facilitar la adquisición de contenidos concretos. Además, su uso puede fomentar también la participación en el aula y promover el trabajo colaborativo.

En cuanto a las limitaciones o desventajas que encontramos en esta metodología, está la competitividad que puede surgir entre los estudiantes si no se aplica correctamente. Por ello, es necesario que los elementos del juego, estén integrados de una manera equilibrada y también, teniendo en cuenta la cooperación. La idea es que todos los estudiantes obtengan más o menos los mismos puntos y recompensas, para ello, hay que tener en cuenta que los objetivos deben ser desafiantes pero a la vez alcanzables para todos. Otra opción a la hora de llevar a cabo una propuesta gamificada consiste en centrarnos en elementos como la narrativa, las misiones, los retos, los eventos especiales y los diplomas sin incluir otros elementos que pueden despertar el sentimiento de competitividad como son los puntos, los rankings y las recompensas.

Por ello, considero que la gamificación educativa debería ser un elemento en la formación de los futuros docentes, ya que para poder llevarla a cabo como metodología en las aulas es necesaria una preparación bastante detallada por parte del profesor, sobre todo a la hora de diseñar las actividades en torno al hilo conductor, elaborar los materiales y ambientar el espacio en función de la temática. Como se puede observar en la propuesta planteada, la narrativa utilizada está estrechamente relacionada con la situación de aprendizaje, en este caso la comida. Esto hace que tenga una mayor coherencia, pero también, es más costoso encontrar o diseñar un hilo conductor que nos acompañe durante periodos largos.

Por último, señalar que hoy en día existen diversos recursos que pueden ayudar a gamificar nuestro aula de una manera sencilla, como por ejemplo, las plataformas virtuales.

En conclusión, la gamificación es una herramienta que nos puede ayudar a fomentar la motivación entre el alumnado, pero hay que ser conscientes de que se debe emplear valorando su aplicación desde un enfoque crítico. Es decir, es conveniente que se lleve a las aulas en asignaturas o situaciones de aprendizaje concretas que no despierten interés entre los alumnos. Por ello, es necesario conocer las características del grupo de alumnos para poder diseñar una propuesta gamificada acorde a sus necesidades, intereses y motivaciones.

## **7. REFERENCIAS**

- Alonso Tapia, J. (1991). *Motivación y Aprendizaje en el Aula. Cómo enseñar a pensar*. Santillana, Aula XXI.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD Research*, 1(1), 1-19.
- Biel, L., y Jiménez, A. (2015). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. En P. Celma, M.J. Gómez del Castillo y C. Morán (Eds.), *Actas del I Congreso Internacional de la AEPE, La Cultura hispánica: de sus orígenes al siglo XXI*. 73-84. Universidad Isabel I de Castilla.
- Borrás-Gené, O. (2022). *Introducción a la gamificación o ludificación (en educación)*. Servicio de Publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos.
- Cantador, I. (2016). La competición como mecánica de gamificación en el aula: una experiencia aplicando aprendizaje basado en problemas y aprendizaje cooperativo. En R. Contreras, y J.L. Eguia (Ed.), *Gamificación en aulas universitarias*. 68-97. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T. y Villagómez, MS (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad. Revista de Educación*, 4(2), 20-32.
- Castillo-Mora, M. J., Escobar-Murillo, M. G., de los Ángeles Barragán-Murillo, R., y Cárdenas Moyano, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento*, 7(1), 686-701.
- Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *REIDOCREA*, 8(33), 422-430.
- Consejo de Europa (2001). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*.  
[https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/cvc\\_mer.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf)
- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

- Flores Aguilar, G., y Fernández Río, J. (2021). *Gamificación. Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*. León: Universidad de León, 382-399.
- García F. y Doménech, F. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. *REME. Revista Electrónica de Motivación y Emoción*, 1(6), 24-36. <http://reme.uji.es/>
- García Lázaro, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa HEKADEMOS*, (27), 71-79.
- Gil Lopez, J. M., Fuster Guillen, F. G., Norabuena Figueroa, R. P., Maldonado Leyva, H. W., Norabuena Figueroa, E. D., y Hernández, R. M. (2019). Motivación académica y su influencia en el desarrollo de las capacidades de estudiantes en el área de inglés. *Revista De Psicología*, 15(30), 26–41.
- Hernández, M. y Collados L. (2020). La gamificación como metodología de innovación educativa. *V Congreso Internacional Virtual sobre educación en el siglo XXI*. <https://www.eumed.net/actas/20/educacio>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* (1st ed.). San Francisco: Pfeiffer.
- Krashen, S. (1981). *Second Language Acquisition and Second Language Learning*, Pergamon, Oxford.
- Krashen, S. (1985). *The natural approach: Language acquisition in the classroom*. Nueva York: Prentice Hall.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Llorens, F., Gallego F., Villagrà, C., Compañ, P., Satorre, R. y Molina, R. (2015). Lecciones aprendidas gamificando cuando aún no se llamaba gamificación. *III Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad (CINAIC, 2015), Madrid, España*. 214-219. <https://goo.gl/NZR7UA>

- Llorens, F., Gallego, F., Villagr , C., Compa , P. Satorre, R. y Molina, R. (2016). Gamificaci n del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *VAEP-RITA*, 4(1), 25-32
- Mac as, U. (2020). Estrategias de gamificaci n como aporte al aprendizaje en el  rea de Ciencias Naturales. *Revista Cient fica Multidisciplinaria SAPIENTIAE*, 3(6 Ed. esp.), 5-5.
- Malvido, A. (2019). *La gamificaci n como estrategia educativa: Tendencias 2019*.  
<https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Mart nez Agudo, J. D. (2001). La activaci n y mantenimiento de la motivaci n durante el proceso de ense anza-aprendizaje de una lengua extranjera. *Did ctica (Lengua y Literatura)*, 13, 235-261.  
[http://www.juntadeandalucia.es/averroes/publicaciones/investigacion/estrategias\\_lex.pdf](http://www.juntadeandalucia.es/averroes/publicaciones/investigacion/estrategias_lex.pdf)
- Mayor, J. (1994). Adquisici n de una segunda lengua. *ASELE Centro Virtual Cervantes*, 21-57.  
[http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/04/04\\_0021.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/04/04_0021.pdf)
- Naranjo Pereira, M. L. (2009). Motivaci n: perspectivas te ricas y algunas consideraciones de su importancia en el  mbito educativo. *Revista Educaci n*, 33(2), 153–170. <https://doi.org/10.15517/revedu.v33i2.510>
- Oliva, H.A. (2016). La gamificaci n como estrategia metodol gica en el contexto educativo universitario. *Realidad y reflexi n*, 44, 30-47.
- Orihuela, P. (2019). *La gamificaci n como estrategia de ense anza en docentes de ingl s para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 a os de un instituto de idiomas de Lima* [Tesis de grado, Universidad Cat lica del Per ].
- P rez Pueyo,  . y Hortig ela Alcal , D. (2020).   Y si toda la innovaci n no es positiva en Educaci n F sica? Reflexiones y consideraciones pr cticas. *Retos*, 37(37), 579-587. <https://bit.ly/2SpaE6u>

- Pintrich, P. & De Groot, E. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom performance. *Journal of Educational Psychology*, 82, 33-40.
- Real Academia Española. (2024). Motivación. En Diccionario de la Lengua Española
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Rodríguez Bueno, J. A. (2016). Aprendizaje basado en juegos. En P. Lavado y V. Lacambra (eds.), *Juegos y juguetes en la vida social: IX Jornadas nacionales de ludotecas. Ponencias y comunicaciones*, 139-152. Comarca de la Sierra de Albarracín.
- Rodríguez, C. (2023). *Didáctica de gamificación cooperativa para inglés como segunda lengua extranjera*. [Trabajo de Fin de Grado. Universidad de Valladolid].  
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/62346>
- Rodríguez, F., y Santiago, R. (2015). Qué es y qué no es la gamificación. Un paseo por la teoría de la diversión. En J. Gárriz (Ed.), *Gamificación: cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula* (8-19) Océano.  
[https://www.researchgate.net/publication/299584812\\_Gamificacion\\_Como\\_motivar\\_a\\_tu\\_alumnado\\_y\\_mejorar\\_el\\_clima\\_en\\_el\\_aula](https://www.researchgate.net/publication/299584812_Gamificacion_Como_motivar_a_tu_alumnado_y_mejorar_el_clima_en_el_aula)
- Shindler, J. (2007). *Transformative Classroom Management*. Pearson Allyn & Bacon Press.
- Trejo-González, H. (2020). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y Educadores*, 23(4), 611-633.  
<https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>
- Universidad de Valladolid (2010). *Memoria de Plan de Estudios del Título de Grado Maestro o Maestra en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid*.  
<https://www.feyts.uva.es/node/42/>
- Vaello, J. (2011). La motivación para el aprendizaje. *ACLPP informa*, nº 23, 28-29.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3674745.pdf>
- Vanegas (2023). *Desarrollo de una plataforma de aprendizaje en línea con técnicas de gamificación para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes de*

*bachillerato de último grado con el estudio de la programación.* [Tesis doctoral. Universidad de Córdoba].

<https://repositorio.unicordoba.edu.co/bitstreams/dda4f18f-7c18-411d-8d43-5bec4f8bb4a7/download>

Viñas, M. (2022). Nueva estrategia educativa en el nivel superior: la gamificación. *Letras*, 10, 1-22. <https://orcid.org/0000-0002-4243-1445>

Werbach, K. (2012) *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.

## 8. ANEXOS

### ANEXO I: RECURSOS MATERIALES SESIÓN 1

#### Carta inicial (Remy's letter)

Dear students,

Welcome to the exciting adventure that is about to begin! My name is Remy, the mouse chef from the film "Ratatouille", and I am excited to invite you to accompany me on a gastronomic challenge that will change your life.

On this exciting journey, each of you will become a chef. Yes, you heard right! Each group will manage a restaurant with a single purpose: each of you will have to achieve 5 Michelin stars. In addition, you can accumulate experience points according to your work and effort, then you can exchange them for rewards.

But what exactly does that mean? The Michelin stars are the highest recognition in the world of gastronomy, awarded to the best chefs and restaurants.

Throughout this unit, you will face challenges, obstacles and work as a team to achieve gastronomic excellence. Creativity, passion and teamwork will be your best allies in this exciting journey.

Let the adventure begin!

With love, Remy



## Carteles de puntos y recompensas

### EXPERIENCE POINTS

- For each star achieved: **+ 5 points** per chef.
- The restaurant that does the speaking: **+ 5 points** per chef.
- When the speaking card is completed: **+ 10 points** per chef.
- **Bonus points:** good work, effort, clean dossier, team work.
- Points can also be removed for incorrect conduct.



### REWARDS

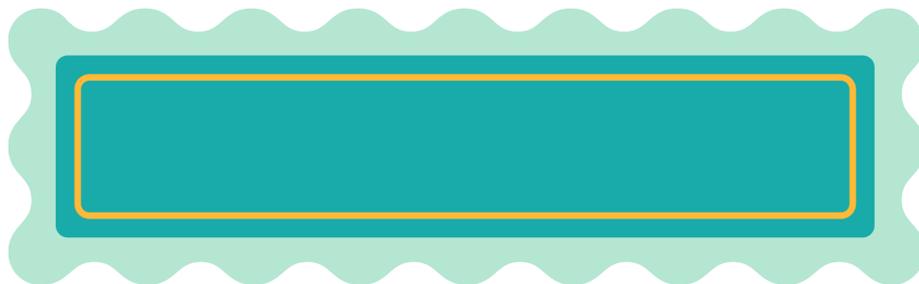
INDIVIDUALS / CHEF	GROUP / RESTAURANT
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>10 points:</b> teaching assistant for a day.</li><li>• <b>10 points:</b> choose song.</li><li>• <b>20 points:</b> change my place for a day.</li><li>• <b>30 points:</b> use the teacher's chair for one day.</li><li>• <b>40 points:</b> teacher's surprise.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>100 points:</b> class leaders for one week.</li><li>• <b>100 points:</b> hallway talk for 5 minutes.</li><li>• <b>100 points:</b> 10 min extra break time.</li><li>• <b>100 points:</b> 10 min of games in class</li></ul>

#### WHOLE CLASS

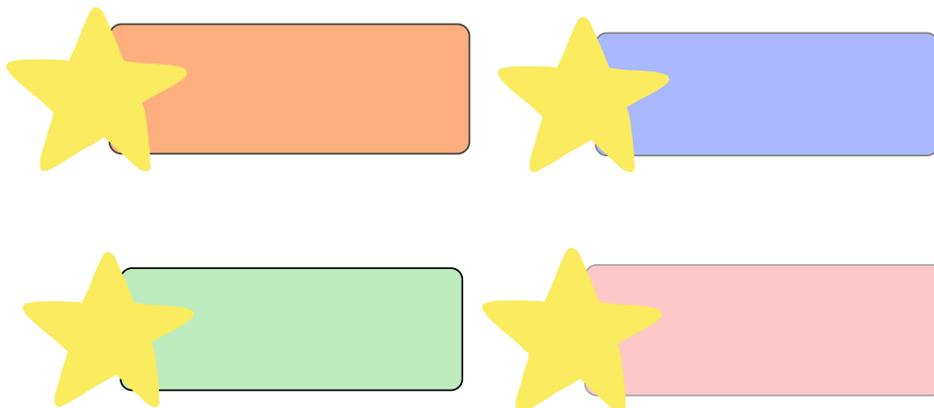
- **400 points:** free seats for one day.
- **400 points:** one hour of games.
- **500 points:** surprise.
- **600 points:** extra full break.
- **600 points:** movie.
- **800 points:** free seats for one week



## Letrero de restaurante



## Letrero individual con acumulación de puntos de experiencia



Carnet individual (chef's card)

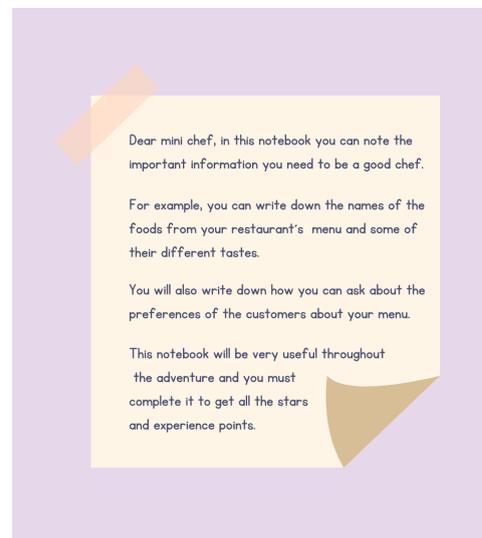


Chef's notebook

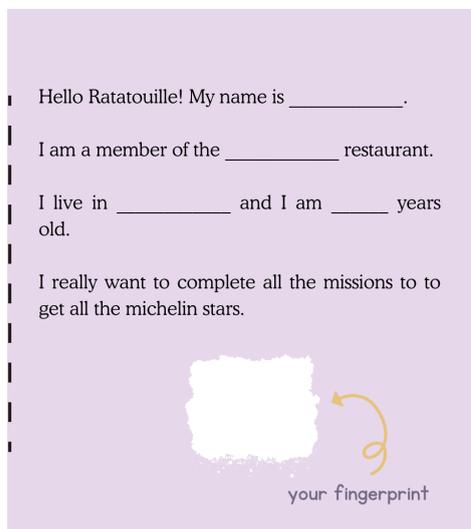
Página 1 (portada)



Página 2 (Remy's message)



Página 3 (short description)



Página 4 (vocabulary 1)



Página 4 (vocabulary 2)

### VOCABULARY

#### "TASTES"

You should also know the taste and hardness of the food you serve.



Página 5 (grammar 1)

### GRAMMAR 1

You should learn this grammar in order to be able to ask the likes and dislikes of your customers about the dishes you are serving.

#### QUESTIONS ?

Does	he	like	peppers?
	she		biscuits? lemons? yoghurt?

#### ANSWERS

Yes	he	does.
	she	

**EXAMPLE**



Does she like lemons?

No	he	doesn't.
	she	

Página 6 (grammar 2)

### GRAMMAR 2

You should learn this grammar to know if the guests want a specific food or not.

He / She	wants	some	crisps
	doesn't want	any	apples lemons peppers

## ANEXO II: RECURSOS MATERIALES SESIÓN 2

### Carta inicial (Remy's letter)

Dear students, I am Remy. This time, I am writing to tell you what you have to do to get your third Michelin star.

To get it, you will have to know the ingredients of your menu in depth. To be a great chef, it is important to know what flavours our dishes have and also what their textures are.

Once you have discovered what flavours and textures exist, you will have to complete your chef's notebook with the new vocabulary you have learnt.

This way, you will be able to consult it when you have any doubt during this adventure.

Good luck in this third challenge, see you soon!

3

Conversation cards

CONVERSATION CARDS			CONVERSATION CARDS		
How many brothers or sisters do you have?	What do you do in summer?	How is the weather like today?	What is your favourite thing to do in your free time?	What is your favourite colour?	What are your hobbies?
Who are your best friends?	What do you want to be in the future?	Who is the strongest person in your family?	What do you prefer _____ or _____?	How do you feel before exams?	How old are you?
What is your least favourite _____?	What do you usually do in the evening?	What is your favourite movie?	Who is the most important person in your life?	What did you do yesterday?	What will you do this weekend?

Speaker card

**SPEAKER CARD**

Name: \_\_\_\_\_



○ ○ ○ ○ ○

### ANEXO III: RECURSOS MATERIALES SESIÓN 3

#### Carta (Remy's letter)

Dear students, I am Remy, I am talking to you again to tell you how you can obtain your first Michelin star.

To receive it, you have to know the names of the different foods that you have in your restaurant.

To learn them, you will have to do two group activities and then write the names of the foods in your individual chef's notebook.

This way, you will be able to consult the names of the food when you have any doubts during this adventure.

Good luck in this first challenge, see you soon!

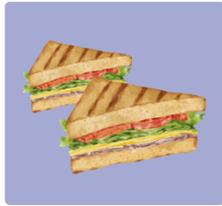
1

Memory:



**crisps**

**yoghurt**



**sandwiches**

**biscuits**



**lemons**

**grapes**



**apples**

**peppers**

Word search:

# FOOD

A	H	J	I	Q	H	M	G	P	R	K	W	I	H
K	Z	S	D	I	V	I	Z	E	G	R	A	Q	J
U	B	M	T	A	S	R	C	P	K	K	L	F	X
V	O	M	T	S	W	Q	B	P	S	A	Y	J	K
D	N	L	E	M	O	N	S	E	Y	P	Q	O	S
E	N	Y	C	R	I	P	S	R	U	P	F	Y	T
B	I	S	C	U	I	T	S	S	M	L	S	Q	F
B	G	R	A	P	E	S	U	E	C	E	P	C	M
Y	L	T	M	D	S	L	T	O	E	S	W	D	B
G	Y	S	A	N	D	W	I	C	H	E	S	G	V
M	N	S	I	A	Q	U	Y	L	O	T	S	I	W
W	E	F	Q	Y	O	G	H	U	R	T	E	W	H
T	C	J	C	X	X	Y	K	A	M	B	D	P	Q
Z	I	I	K	O	Z	Y	R	T	I	B	T	Z	R



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

## ANEXO IV: RECURSOS MATERIALES SESIÓN 4

### Carta (Remy's letter)

Dear students, I am Remy, I am writing to you again to tell you how you can get your second Michelin star.

To receive it, you will have to learn how to ask the waiters in your restaurant if the customers liked our food. It is very important to know the tastes of the diners.

To learn it, you will have to do two activities, first a group activity and then an individual activity. Then, you have to complete your chef's notebook with the information you have learnt. This way, you will be able to consult it when you have any doubt during this adventure.

Good luck in this second challenge, see you soon!



Who is who?

<b>CAROL</b>	✓	✗	
<b>PAUL</b>	✓	✗	
<b>EMMA</b>	✓	✗	
<b>JAMES</b>	✓	✗	

<b>CAROL</b>	
<b>PAUL</b>	
<b>EMMA</b>	
<b>JAMES</b>	

Ficha de gramática

### DOES SHE/HE LIKE...?

Look at the picture and write down the questions and answers for each number.

①		?	.....
②		?	.....
③		?	.....
④		?	.....
⑤		?	.....
⑥		?	.....
⑦		?	.....
⑧		?	.....

## ANEXO V: RECURSOS MATERIALES SESIÓN 5

### Carta (Remy's letter)

Dear students, I am Remy. This time, I am writing to tell you what you have to do to get your third Michelin star.

To get it, you will have to know the ingredients of your menu in depth. To be a great chef, it is important to know what flavours our dishes have and also what their textures are.

Once you have discovered what flavours and textures exist, you will have to complete your chef's notebook with the new vocabulary you have learnt.

This way, you will be able to consult it when you have any doubt during this adventure.

Good luck in this third challenge, see you soon!

3

## ANEXO VI: RECURSOS MATERIALES SESIÓN 6

### Carta (Remy's letter)

Dear students, I am Remy, today I am writing to you again to tell you how you can get your fourth Michelin star.

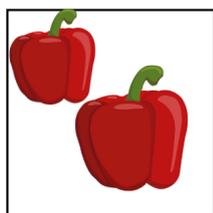
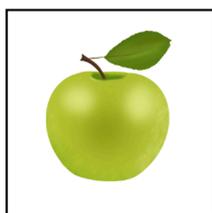
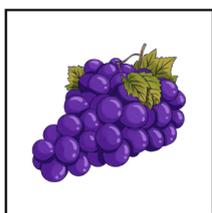
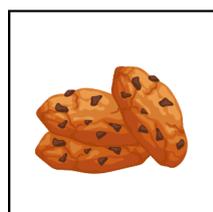
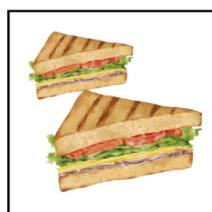
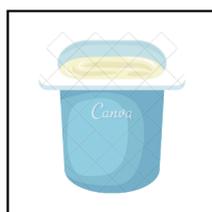
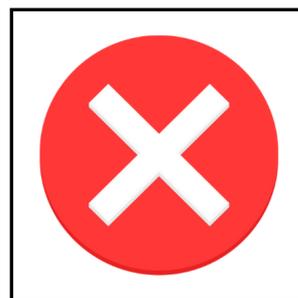
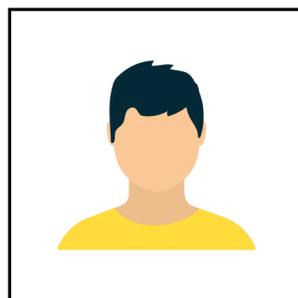
To receive it, you will have to learn how to ask the waiters in your restaurant if the customers want more food or, on the contrary, if they don't want any more.

To learn this, you will have to do two activities, one with the whole class and one with your restaurant. Then, you will have to complete your chef's notebook with the information you have learnt. This way, you will be able to consult it when you have any doubts during this adventure.

Good luck in this fourth challenge, see you soon!

4

Flashcards actividad 3 y 4



## ANEXO VII: RECURSOS MATERIALES SESIÓN 7

### Carta (Remy's letter)

Dear students, I am Remy, I am writing to you again today to tell you how you can achieve your fifth and last Michelin star.

To get it, you must demonstrate the knowledge you have learnt during this culinary adventure. To do this, we will play a game, in groups of restaurants.

Each restaurant will have a board with different squares from 1 to 26. In each of them, we will find different questions that we must answer correctly.

If you get it right, you remain in the square, if you fail, you go back to the previous place. The aim is for all the members of the restaurant to arrive at the final square: the last star!

Good luck in this fifth challenge, see you soon mini chefs!





## Flashcards preguntas de repaso

<p><b>Write and say the word:</b></p> <p>It is a sweet food that you can dip in milk.</p>	<p><b>Write and say the word:</b></p> <p>It is a fruit that we eat on the last day of the year.</p>	<p><b>Select one</b></p> <p>Apples are:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Soft</li> <li>• Hard</li> </ul>	<p><b>Select one</b></p> <p>Bread is:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Soft</li> <li>• Spicy</li> </ul>
<p><b>Write and say the word:</b></p> <p>It is a food that is sour and yellow in colour</p>	<p><b>Write and say the word:</b></p> <p>It is a food we have in the fridge, we eat it with a spoon and there are many flavours. It starts with Y</p>	<p><b>Select one</b></p> <p>Lemons are:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sweet</li> <li>• Sour</li> </ul>	<p><b>Select one</b></p> <p>Cookies are:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sweet</li> <li>• Spicy</li> </ul>
<p><b>Write and say the word:</b></p> <p>It is a meal that can have ham, cheese, tomato, lettuce,...</p>	<p><b>Select one</b></p> <p>Peppers are:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spicy</li> <li>• Salty</li> </ul>	<p><b>Select one</b></p> <p>Crips are:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salty</li> <li>• Sour</li> </ul>	<p><b>Mimicry:</b></p> <p>You eat something very spicy</p>
<p><b>Mimicry:</b></p> <p>You eat something very sour</p>	<p><b>Spelling:</b></p> <p>“ APPLES ”</p> <p>A W G T Y O P B U V E J I O F I S Q R H T V F D S A O H J J H K C G D Q L B L J Z W R S N K V E N F X</p>	<p><b>Say two salty foods and two sweet foods</b></p>	<p><b>Say three words beginning with P....</b></p>
<p><b>Spelling:</b></p> <p>“ SALTY ”</p> <p>A W G T Y O P B U V E J I O F I S Q R H T V F D S A O H J J H K C G D Q L B L J Z W R S N K V E N F X</p>	<p><b>Spelling:</b></p> <p>YOUR NAME</p> <p>A W G T Y O P B U V E J I O F I S Q R H T V F D S A O H J J H K C G D Q L B L J Z W R S N K V E N F X</p>	<p><b>Describe these foods</b></p> 	<p><b>Say three words beginning with C....</b></p>
<p><b>Write the word:</b></p> 	<p><b>Write the word:</b></p> 	<p><b>Describe this foods:</b></p> 	<p><b>What is your favourite food?</b></p>
<p><b>Draw:</b></p> <p>sandwiches</p> <p>the rest of the group will have to say and write the word</p>	<p><b>Draw:</b></p> <p>lemons</p> <p>the rest of the group will have to say and write the word</p>		
<p><b>Draw:</b></p> <p>apples</p> <p>the rest of the group will have to say and write the word</p>	<p><b>Draw:</b></p> <p>grapes</p> <p>the rest of the group will have to say and write the word</p>		

## ANEXO VIII: RECURSOS MATERIALES SESIÓN 8

### Carta (Remy's letter)

Hello again, little chefs.

I have to congratulate you for getting the five Michelin stars, but I have to give you another announcement.

A food critic, called Anton, has been informed about your success and has told me that he will come in two days for each restaurant to present its star dish.

To make everything go right and to give you a good review, today you will have the opportunity to check the contents in a different way. You will go to the computer classroom where you will do some individual worksheets on the laptop. There, the teacher will give you instructions.

All the best, see you soon.

## ANEXO IX: RECURSOS MATERIALES SESIÓN 9

### Carta (Remy's letter)

Hello again, little chefs.

Next day, Anton is coming to your class and you have to surprise him with a dish from your restaurant.

To make this final product, each group has a box with the materials you can use. Inside the box you will find some cardboard, a plastic plate, pictures of different foods, glue, scissors, paints, markers, tempera, pencils, paintbrushes, stickers.... You don't have to use all the photos or all the ingredients, but you do have to let your creativity run wild. Great chefs have great ideas.

On the day of the exhibition, you will have to use some of the vocabulary words and structures learnt in the unit.

Let's get to work, mini chefs!



## ANEXO X: RECURSOS MATERIALES SESIÓN 10

### Carta (Remy's letter)

Hello again, little chefs.

Today is the day when you present the dishes you have been preparing in each restaurant.

In order, you will come out to the board where you will show us your star dish and tell us what ingredients you have included. Be careful because the teacher or the other students may ask you questions using the grammatical structures you have seen.

Then, individually, you will have to complete a self-assessment sheet about your learning throughout this adventure.

Everything is going to be fine!!!! Good luck mini chefs.



Diplomas



## ANEXO XI: EVALUACIÓN

### Chef's notebook

Lista de control (Heteroevaluación)

NOMBRE	Limpieza	Caligrafía	Escrito correctamente	NOTA MEDIA

### Actitud y participación

Lista de control (Heteroevaluación)

NOMBRE	Participación en las actividades grupales	Iniciativa en las actividades grupales	Interés y esfuerzo	Colaboración con el resto de compañeros	NOTA MEDIA

Rúbrica (Autoevaluación)

Participo todo lo posible en las actividades	Participo frecuentemente en las actividades	Participo ocasionalmente en las actividades	Participo pocas veces en las actividades	No suelo participar en las actividades
Colaboro siempre con mis compañeros	Colaboro frecuentemente con mis compañeros	Colaboro ocasionalmente con mis compañeros	Colaboro pocas veces con mis compañeros	No colaboro con mis compañeros
Siempre me interesan las actividades propuestas	Casi siempre me interesan las actividades propuestas	A veces me interesan las actividades propuestas	Pocas veces me interesan las actividades propuestas	No me interesan las actividades propuestas

## Trabajo individual

Lista de control (Heteroevaluación)

NOMBRE	Realiza las actividades propuestas de manera correcta.	Expresa sus ideas en inglés correctamente.	Comprende las instrucciones y la información presentada.	Gestiona el tiempo y los recursos de manera eficaz.	NOTA MEDIA

Rúbrica (autoevaluación)

Siempre completo los retos de forma correcta y en el tiempo adecuado.	Frecuentemente completo los retos de forma correcta y en el tiempo adecuado.	A veces completo los retos de forma correcta y en el tiempo adecuado.	Pocas veces completo los retos de forma correcta y en el tiempo adecuado.	Nunca completo los retos de forma correcta y en el tiempo adecuado.
El trabajo está perfectamente organizado.	El trabajo está muy bien organizado.	El trabajo está organizado	El trabajo está más o menos organizado.	El trabajo no está organizado.
He aprendido muchas palabras y estructuras gramaticales.	He aprendido palabras y estructuras gramaticales.	He aprendido algunas palabras y estructuras gramaticales.	He aprendido pocas palabras y estructuras gramaticales.	No he aprendido palabras ni estructuras gramaticales.

## Producto final

Lista de control (heteroevaluación)

NOMBRE				
ITEMS	PERFECT	EXCELLENT	GOOD	BAD
Presentado con una letra cuidada y sin errores ortográficos, bien distribuidos los espacios y es entendible de forma visual.				
El discurso es fluido, presenta las ideas con coherencia.				
Domina el contenido así como el vocabulario y las estructuras gramaticales vistas en la unidad.				
Correcta pronunciación				
La velocidad es adecuada, su actitud corporal es la correcta, mantiene la mirada al público, etc.				
Implicación individual en el trabajo.				