



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL
GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA/MENCIÓN LENGUA
EXTRANJERA-INGLÉS

TRABAJO DE FIN DE GRADO
“La motivación y el profesorado en el aula
bilingüe”

Curso académico 2023-2024

Presentado por Natalia López Pascual para optar al

Grado de Educación Primaria

por la Universidad de Valladolid

Tutelado por Inés Gallego Olmedo

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo examinar en detalle cómo la motivación influye en el proceso de aprender un segundo idioma y como el rol del profesor es importante. En este contexto, se analizarán diversas estrategias y metodologías que los profesores pueden emplear para aumentar la motivación de los alumnos y fomentar un entorno de aprendizaje más efectivo. Muchos alumnos se sienten desmotivados o carecen de la motivación adecuada durante el proceso de aprendizaje, por eso el docente debe preguntarse qué hacer ante estas situaciones para solucionar la falta de interés. Esto llevaría a la implementación de actividades más dinámicas y participativas.

PALABRAS CLAVE

Educación Primaria, Motivación, AICLE, Bilingüismo, Lengua Extranjera, Gamificación.

ABSTRACT

This Final Project aims to examine in detail how motivation influences the process of learning a second language and how the role of the teacher is important. In this context, various strategies and methodologies that teachers can use to increase learners' motivation and foster a more effective learning environment will be analysed. Many learners feel demotivated or lack adequate motivation during the learning process, so teachers need to ask themselves what to do in these situations in order to address the lack of interest. This would lead to the implementation of more dynamic and participatory activities.

KEY WORDS

Primary Education, Motivation, CLIL, Bilingualism, Foreign Language, Gamification

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
OBJETIVOS.....	5
JUSTIFICACIÓN DEL TEMA.....	6
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	7
4.1 LA MOTIVACIÓN.....	7
4.2 EL BILINGÜISMO.....	8
4.3 RELACIÓN ENTRE MOTIVACIÓN Y BILINGÜISMO.....	12
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	17
5.1 CONTEXTO.....	17
5.2 ACTIVIDADES DOCENTES.....	18
5.3 CUADRO GENERAL DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.....	18
5.4 EVALUACIÓN.....	22
5.5 METODOLOGIA.....	23
5.6 ACTIVIDADES.....	24
CONCLUSIONES.....	29
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	31
ANEXOS.....	34

1. INTRODUCCIÓN

En una sociedad en cambio constante, la implementación de enseñanza bilingüe ha adquirido una relevancia significativa. El dominio de un segundo idioma abre puertas a la comunicación y colaboración entre personas de diferentes países y culturas en diversos ámbitos, como el trabajo, las relaciones sociales, la educación y la economía.

Durante los últimos años se han implementado programas bilingües que se basan en el enfoque CLIL (Content and Language Integrated Learning), en español significa AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras). Para poder adquirir esta segunda lengua hacen falta aspectos motivacionales, por eso considero la motivación del profesorado en el aula bilingüe un aspecto importante.

El compromiso del docente no solo impacta en su propia satisfacción laboral, sino que también tiene un efecto directo en el rendimiento y la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje de un segundo idioma.

Cuando es la hora de la práctica, muchos docentes no hacen nada por motivar a sus alumnos, muchos no emplean su tiempo en crear estrategias motivadoras. Y yo quiero responder a la siguiente pregunta ¿la motivación es fundamental para el aprendizaje?

Al estar expuestos a un nuevo idioma para aprender materias académicas, los estudiantes pueden sentirse inseguros. Por lo tanto, es crucial que los profesores sean capaces de motivar a sus alumnos para que se sientan cómodos y seguros al aprender en un entorno bilingüe. Se pretende hacer reflexionar e incidir en la importancia que tiene la motivación en cualquier proceso de enseñanza- aprendizaje

Explorar el impacto de la motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera es un motivo de investigación para mí como futura docente de Educación Primaria.

En la última parte del TFG, se exponen las conclusiones para reflexiones sobre las diferentes actividades.

2. OBJETIVOS

Es imprescindible marcar unos objetivos para la elaboración del TFG . A continuación, se presentará un objetivo general, que es el núcleo del trabajo, seguido de varios objetivos específicos.

Objetivo general

- Reflexionar sobre la importancia de la motivación a la hora de adquirir una lengua extranjera.

Objetivos específicos

- Indagar sobre los diferentes tipos de motivación.
- Conocer los principios del AICLE/CLIL.
- Analizar el papel del docente como principal fuente de motivación en el aula bilingüe.
- Evaluar la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje de lenguas en un entorno bilingüe.

3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Siempre me ha parecido muy interesante la motivación de un profesor en un aula. Es un valor que debería ir unido al desarrollo de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

Desde que era pequeña, yo notaba como me motivaba más una asignatura por el profesor o profesora que la impartía. La calidad de la enseñanza y el aprendizaje se ve significativamente afectada por la motivación, lo que la convierte en un elemento crucial en todos los métodos y enfoques educativos dentro del currículo actual. Por tanto, la motivación debe ser una consideración fundamental en cualquier plan de estudios.

Durante los dos últimos años de mi carrera en Educación Primaria en la Universidad de Valladolid, comencé a sentir curiosidad por el papel que desempeña la motivación en el aprendizaje de un idioma extranjero. Se ha mencionado varias veces el término motivación durante toda mi carrera, en asignaturas como psicología, metodología inglesa, didáctica de la lengua inglesa o fundamentos bilingües.

Durante mis estudios en asignaturas de didáctica, tuve mi primer encuentro con la teoría del filtro afectivo de Krashen. Esta nos explica que se hace referencia a las variables actitudinales y emocionales (falta de motivación, inseguridad...) que bloquean el aprendizaje, por lo que es necesario promover estrategias que fomenten el aumento de la motivación.

Después en la asignatura de “metodología de la lengua extranjera”, llevé a cabo diferentes metodologías comprobando las que son más útiles hoy en día. Integrar la motivación en actividades de bilingüismo promueve un aprendizaje activo y comprometido.

El profesorado debe entender y conocer la importancia de motivar y de ser capaz de establecer unas técnicas para lograrlo.

La estructura de este TFG consiste, en una fundamentación teórica donde destaco la motivación y el bilingüismo como temas principales y después hablo sobre la estrecha relación que comparten ambos y otro apartado que es la fundamentación práctica. Se busca analizar la relevancia de incorporar la motivación en los estudiantes de idiomas extranjeros.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 LA MOTIVACIÓN

En el plano educativo, la motivación debe considerarse como la disposición positiva para aprender y seguir haciéndolo de forma autónoma.

La motivación es un factor fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que influye directamente en el rendimiento académico y en el desarrollo personal de los estudiantes. En el contexto de un aula bilingüe, la motivación cobra especial relevancia debido a la complejidad adicional que implica el aprendizaje de dos idiomas de manera simultánea.

Trechera (2005) explica que, etimológicamente, el término motivación procede del latín “motus”, que se relaciona con aquello que moviliza a la persona para ejecutar una actividad. Todo lo hacemos motivados, movidos por un motivo.

Para De Beni (2000), la motivación es una configuración organizada de experiencias subjetivas que permite explicar el inicio, la dirección, la intensidad y la persistencia de un comportamiento dirigido a lograr un propósito.

Para Mendoza (2001), la motivación puede ser considerada como un estímulo que moviliza la conducta del individuo.

Según Naranjo (2009), la motivación bien encausada durante el proceso educativo es un factor decisivo para predisponer positivamente al estudiante hacia la participación activa en la actividad de aprendizaje.

Todo profesor sabe que existen alumnos que trabajan con más intensidad y dedicación mientras que otros son los llamados “la ley del mínimo esfuerzo”, es decir, se limitan a estudiar para aprobar.

4.1.1 Tipos de motivación

Según Kendra (2020), en su artículo “Extrinsic vs. Intrinsic Motivation: What's the Difference?” existen tres tipos de motivación: extrínseca, intrínseca y automotivación.

a) Intrínseca: se refiere a la satisfacción personal que representa enfrentar con éxito la tarea misma. Es la que nos lleva a realizar la tarea a pesar de las dificultades, esfuerzos y falta de recompensa por esta.

Se puede decir que la motivación intrínseca es cuando haces algo porque te gusta hacerlo, no porque esperas recibir algo a cambio.

b) Extrínseca: depende de lo que digan o hagan los demás acerca de la actuación del alumno. Se dice que alguien está motivado de manera extrínseca cuando realizan una acción porque esperan obtener algún tipo de beneficio como resultado de hacerlo. Es básicamente hacer algo por lo que puedes conseguir a cambio.

c) Cuando hablamos de auto- motivación, la entendemos como la capacidad de hacer lo que se debe hacer, sin la influencia de otras personas o situaciones. Las personas con auto- motivación pueden encontrar una razón y una fuerza para completar una tarea.

4.1.2 Cuándo y cómo motivar

Siguiendo con Alonso Tapia (1997), la motivación debe darse durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje:

a. Al comienzo de las actividades de aprendizaje. Es importante activar la curiosidad y mantener el interés de los alumnos utilizando ilustraciones (flashcards) y ejemplos.

b. Durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Los alumnos se tienen que sentir escuchados por el profesor, que sientan que no hay favoritismos, además de destacar lo negativo, es importante reconocer y celebrar los progresos de los estudiantes. Otra forma de motivarlos es dedicando tiempo a cualquier alumno o alumna que demanda ayuda. Además de fomentar la autonomía brindando oportunidades para elegir, tomar decisiones y participar activamente.

Lo importante en un buen docente es que oriente hacia el proceso más que hacia el resultado y que dé a los alumnos información sobre cómo superar los errores y los intenta ayudar.

4.2 EL BILINGÜISMO

En el contexto globalizado y multicultural de la sociedad actual, el bilingüismo se ha convertido en un tema de creciente relevancia e interés tanto en el ámbito educativo como en el social. Hoy en día hablar inglés se está convirtiendo en una necesidad, cada vez más demandada, en cualquier contexto.

Existe un número considerable de autores que consideran bilingüe exclusivamente a aquellos individuos que dominan perfectamente dos idiomas.

Vamos a empezar este estudio utilizando la definición de Bloomfield (1933) como punto de partida, quien sostiene que el bilingüismo implica “un dominio de dos lenguas igual que un nativo”. En base a esta definición podríamos ejemplificarla de la siguiente manera: dos individuos, uno cuya lengua materna es el castellano y otro cuya lengua materna es el inglés. El que tiene como lengua materna el castellano tiene que ser capaz de hablar de hablar inglés como una persona que tenga como lengua materna el inglés, y viceversa.

Para Bialystok (2001), el bilingüismo se puede medir en una escala incluida entre dos polos. En el primer extremo el sujeto vive una total inconciencia de la existencia de otros idiomas y, en el polo opuesto, maneja con total fluidez ambos idiomas.

Otros autores, como Titone plantean que el bilingüismo es la capacidad de un individuo de expresarse en una segunda lengua, respetando los conceptos y las estructuras propias de la misma. La persona bilingüe posee la facultad de saber expresarse en cualquiera de las dos lenguas sin dificultad cada vez que surge la ocasión.

4.2.1 Tipos de bilingüismo

El bilingüismo puede variar según la edad, el orden en que se adquieren los idiomas y el entorno social donde se desarrolla la adquisición, por lo tanto, nos encontramos diferentes tipologías de bilingüismo.

De acuerdo con la edad a la que se ha sido expuesto a los dos o más lenguas, podemos identificar lo siguiente:

- El bilingüismo temprano donde la lengua extranjera se adquiere a la vez que la lengua materna.
- El bilingüismo tardío se define como la adquisición de una lengua antes y otra lengua después de los 8 años de edad.

Por otro lado, nos encontramos con el bilingüismo activo que se emplea en situaciones cotidianas, en el día a día vs el bilingüismo dormido, donde la persona ha hablado las dos lenguas, pero por determinadas situaciones o circunstancias ya no habla alguna de ellas. Un ejemplo de bilingüismo dormido podría ser las situaciones de inmigración.

Dentro del campo de la Psicolingüística, se dedica especial atención al estudio de cómo el bilingüismo afecta el funcionamiento cognitivo y cerebral de las personas.

- Bilingües compuestos: el niño tiene un único significado para dos significantes. Esto significa que, si consideramos las palabras ‘cat’ y ‘gato’, un bilingüe compuesto almacenaría ambos términos en una misma unidad de significado.
- Bilingües coordinados: el niño tiene dos significantes y dos significados.

4.2.2 Metodología CLIL

CLIL es el término que se utiliza internacionalmente para referirse a un enfoque educativo dual donde, en términos de aprendizaje, se presta la misma atención tanto al contenido de la asignatura como al lenguaje (Coyle, Hood y Marsh 2010). Este término fue acuñado por David Marsh en 1944. Se aprende la lengua a través del contenido.

La metodología de las tareas CLIL se basa en cuatro elementos (Coyle, Hood y Mash, 1999) : Content, Cognition, Communication and Culture. A estos elementos se les conoce como “4 Cs Framework”

El bilingüismo, también conocido como Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas (CLIL por sus siglas en inglés), es un enfoque educativo que se ha vuelto cada vez más popular en los últimos años. En el contexto escolar, esto se aplica a menudo en aulas bilingües, donde se imparten algunas materias en un idioma diferente al nativo de los estudiantes.

En el enfoque AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras) se busca que el alumno desarrolle su segunda lengua siguiendo un proceso similar al que utilizó para adquirir su lengua materna. Este objetivo se basa en la hipótesis de adquisición-aprendizaje de la segunda lengua propuesta por Krashen en 1981, la cual se fundamenta en los siguientes principios que voy a detallar a continuación:

- **Adquisición:** es un proceso del subconsciente, ocurre cuando el alumno no es consciente de que está aprendiendo. Esto se daría cuando llevamos a cabo actividades que pueden ser lúdicas, donde se utiliza la lengua como herramienta principal, pero el objetivo no es un fin lingüístico, sino un medio. Por ejemplo, canciones, Simón dice...

- **Aprendizaje:** los alumnos son conscientes de que están estudiando un ámbito de la lengua (nuevo vocabulario, estructuras gramaticales...). Un ejemplo muy claro de esto sería el típico llamado “fill the gaps”, o las fichas.

La distinción establecida por Krashen entre adquisición y aprendizaje está basada en la diferencia entre lo inconsciente y lo consciente, respectivamente.

Adquisición	Aprendizaje
Natural	Formal
Inconsciente	Consciente
Implícito	Explicito

El modelo de Krashen se centra en 5 hipótesis básicas:

1. La hipótesis de la adquisición y el aprendizaje: según Krashen, la adquisición es un proceso inconsciente mientras que el aprendizaje es un proceso consciente.
2. La segunda hipótesis de Krashen se basa en el orden natural. Ciertas estructuras gramaticales se adquieren antes y otras después. Además, los niños que adquieren el inglés como primera lengua tienden a adquirir ciertos morfemas gramaticales como (-ing- vs -s-).

“Acquisition is more important than learning” S. Krashen

3. Hipótesis del monitor: Krashen la define como un aprendiz que usa el conocimiento que ha ido aprendiendo para mejorar las expresiones creadas a partir del conocimiento adquirido. Esto se podría explicar como el intento del alumno en corregir sus producciones.
4. Hipótesis del input lingüístico: el alumno debe recibir input comprensible, es decir, conocimientos que puedan ser procesados a partir de conocimientos que ya tiene. El alumno debe de recibir primero un “Input”, es decir, escuchar el idioma antes de comenzar a producirlo. De esta manera el objetivo del profesor es proveerle de un “Input+1”, lo que el alumno recibe debe ser mayor de lo que puede producir para que se produzca un progreso.
5. Por último, la hipótesis del filtro afectivo hace referencia a las variables actitudinales y emocionales (falta de motivación, inseguridad...) que bloquean el

aprendizaje. Dicho de otra manera, el efecto que la personalidad, la motivación, la confianza en uno mismo y otras variables afectivas se interrelacionan con la adquisición de una segunda lengua. La baja ansiedad y la alta motivación favorecen al desarrollo de una segunda lengua.

En AICLE la fluidez es más importante que la corrección y los errores son considerados como una parte natural del proceso de adquisición de la lengua.

4.3 RELACIÓN ENTRE MOTIVACIÓN Y BILINGÜISMO

4.3.1 El rol del profesor como elemento motivador y el clima del aula

Para fomentar la motivación en el aprendizaje de segundas lenguas es esencial la figura del profesor. Esta desempeña un papel crucial en la formación y modificación del autoconcepto académico y social de los estudiantes. Al ser la persona más influyente en el aula, las opiniones del profesor y el trato que dispensa son altamente valorados por los alumnos. Según Bacete, un niño que sea ridiculizado ante sus compañeros o que reciba continuas críticas del profesor por sus fracasos, está recibiendo mensajes negativos para su autoestima.

Por otro lado, un alumno a quien se le escucha, se le respeta y se le anima ante el fracaso está recibiendo mensajes positivos para su autoestima.

La actitud está ligada a la motivación, que puede entenderse como la fuerza que nos impulsa en cualquier situación. Según Brophy (1986), los profesores tienen un papel fundamental en fomentar una socialización activa que inspire a los estudiantes a querer aprender.

Un elemento esencial de la motivación docente es la retroalimentación que los docentes brindan a sus alumnos. La retroalimentación positiva puede aumentar la confianza de los estudiantes y aumentar su motivación. El estudio de Fredricks, Blumenfeld y Paris (2004) sugiere que cuando los entornos de aprendizaje son interactivos y atractivos, los estudiantes muestran una mayor motivación y tienen un mejor rendimiento.

Un profesor con capacidad de motivar es quien posee una vocación por la enseñanza, encuentra alegría en su labor y mejora la calidad de su enseñanza y la relación con sus estudiantes.

Según Sánchez (2009), el clima supone una interacción socio-afectiva producida durante la intervención del aula y engloba varios elementos los cuales interaccionan entre sí. En la clase, el entorno humano más inmediato del alumno está constituido por sus compañeros y por el profesor, con quienes establece relaciones a través de actos de comunicación. Toda gira alrededor del triángulo didáctico del aprendizaje (profesor, estudiantes, contenido)

Según García (1993), es crucial establecer un ambiente emocionalmente positivo, estimulante y basado en el respeto para que los estudiantes se sientan motivados a aprender un idioma.

Dornyei (1994) mencionaba que los materiales didácticos y el método de enseñanza es una tarea muy importante, sin embargo, la actitud del profesor es primordial y clave.

En el aprendizaje de segundas lenguas, es fundamental que los estudiantes se esfuercen por comunicarse en un idioma extranjero frente a sus compañeros, incluso si aún no lo dominan por completo. Muchos alumnos se sienten frustrados y muestran ansiedad si no se establece una buena comunicación. Según Krashen, como mencioné anteriormente, estas emociones negativas actúan como una barrera que impide que se adquieran nuevos conocimientos por lo que es necesario bajarla, creando una atmosfera positiva en el aula, utilizando de vez en cuando materiales reales, situaciones de la vida real que motiven a los estudiantes a utilizar el idioma de manera natural o darles un feedback positivo. Así, como he dicho, la barrera ya mencionada desaparece y permite al alumno adquirir los nuevos conocimientos.

4.3.2 La motivación en la adquisición de una segunda lengua

Si los alumnos están muy motivados es probable que tengan una actitud más favorable hacia el aprendizaje de un idioma extranjero. Cuando empiezan los cursos CLIL, es frecuente observar que los estudiantes muestran entusiasmo por aprender las materias en un idioma diferente, aunque a veces no son conscientes de los desafíos a los que se enfrentan.

Por ello, teniendo en cuenta los términos de motivación y bilingüismo, es importante establecer una relación entre estos dos términos.

Es importante decir la relación que tiene el rol de la motivación y el aprendizaje de una segunda lengua. De acuerdo con Gardner (2001), las actitudes hacia el aprendizaje tienen

un impacto significativo en la motivación global para adquirir un segundo idioma. Alguien que está motivado no solo se esfuerza por aprender, sino que también tiene el deseo intrínseco de dominar el idioma.

Para Gardner (1985), la motivación de aprender una segunda lengua es una combinación entre el esfuerzo aplicado, el deseo de alcanzar el aprendizaje y tener una actitud positiva hacia el proceso de aprendizaje.

En la enseñanza de idiomas, se acepta que el progreso está directamente relacionado con el nivel de motivación del estudiante. Cuando un alumno carece de motivación, no hay ninguna otra herramienta que pueda compensar esa falta. Porter Ladousse (1982) señala "Neither of the approaches described above (...) offers much hope of salvation to the learner who is not motivated or who has got the wrong type of motivation."

El entusiasmo por aprender materias en un idioma diferente puede impulsar la participación activa en el aula. Los estudiantes motivados suelen estar más dispuestos a realizar preguntas y esto crea un ambiente de aprendizaje más dinámico. La motivación también puede tener un impacto positivo en la autoconfianza de los estudiantes.

4.3.3 Metodologías y técnicas

Hay muchas maneras en las que los docentes pueden mejorar la motivación de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

➤ Metodología de enfoque de tareas: *Task-Based Language Teaching Approach*

Este enfoque metodológico se centra en que los estudiantes realicen actividades comunicativas en lugar de simplemente realizar ejercicios mecánicos. Surgió en el Reino Unido en 1990, destaca la necesidad de ver el proceso de enseñanza y aprendizaje de un idioma como una entidad integrada en lugar de una serie de elementos separados.

Según el Longman Dictionary of Applied Linguistics, una tarea se define como una actividad o acción realizada como resultado del procesamiento o comprensión del lenguaje.

Breen (1987) define el término tarea como "...cualquier iniciativa para el aprendizaje del lenguaje que esté estructurada, posea un objetivo concreto con su

contenido respectivo, un procedimiento de trabajo ya especificado y una variedad de resultados para los que realizan la tarea.

Por otro lado, Willis J. (1996) define a la tarea como una actividad “donde la lengua meta es usada por el estudiante con un propósito comunicativo con el objetivo de lograr un resultado”.

J. Willis (1996) propone dividir el trabajo de los alumnos en tres fases:

- Trabajo previo a la tarea (*pre-task*): donde el profesor explora el tema con los estudiantes e indica las palabras y frases útiles para el desarrollo de la actividad.
- Tarea propiamente dicha (*task-cycle*): donde los estudiantes completan la tarea en parejas o grupos, mientras el profesor hace de guía desde cierta distancia.
- Análisis, reflexión y práctica lingüística (*Language focus stage*): donde el profesor y los estudiantes analizan los aspectos de la lengua que facilitaron o hicieron más compleja la tarea dada por el profesor.

El aprendizaje se obtiene a través del análisis de las tareas que abarcan las cuatro destrezas fundamentales de la lengua; expresión y comprensión oral y expresión y comprensión escrita (Listening, Speaking, Reading and Writing). El punto de partida, de este enfoque, son las tareas, las cuales, tienen un tema común y conllevan a una tarea final. Estas tareas pueden realizarse de manera individual o grupal.

El enfoque basado por tareas es una de las metodologías que más se usa para enseñar lenguas extranjeras.

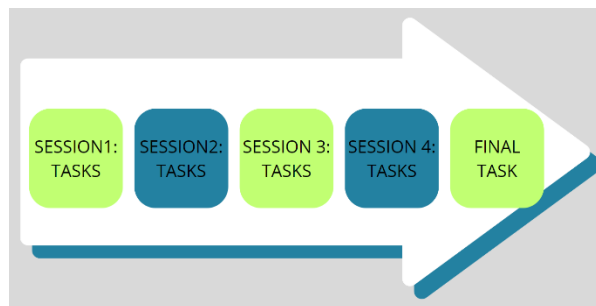


Ilustración 1: Esquema de una SA basado en enfoque de tareas

Según Stephen Krashen (1981), adquirir un idioma sin comprensión y motivación es difícil, por ello, los docentes deben elaborar las tareas interesantes y motivadoras para el alumno.

Esto se llevará a cabo a través de la gamificación. “La gamificación es la aplicación de recursos propios de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos” Teixes, F. (2015)

Torres y Romero (2018) explican que el propósito principal de la gamificación en la educación es cultivar la motivación intrínseca de los estudiantes. Esto significa estimular el deseo de seguir aprendiendo mediante el uso de diferentes elementos que componen el juego. Según Teixes. F son: recompensas, avatares, retos y misiones o medallas... por lo que su finalidad tiene una función muy interesante para lograr la enseñanza del alumno.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1 CONTEXTO

El CEIP El Peral es un centro educativo de línea dos que imparte Educación Infantil y Primaria, situado en la calle José Velicia, en el barrio del Peral, en la zona sur de Valladolid capital. Se trata de un centro prácticamente nuevo, si bien su actividad docente comenzó en el curso 2009/2010.

El Peral destaca como uno de los barrios más modernos de la capital. Se caracteriza por sus numerosas áreas verdes, amplias calles que invitan al paseo, campos deportivos de fútbol y comercios básicos. Además, su excelente conexión con el resto de la ciudad facilita el acceso y la movilidad de sus residentes.

El nivel socioeconómico de las familias residentes es medio-alto, trabajan, generalmente, los dos miembros de la pareja. La mayoría tienen cierta estabilidad laboral y el área de influencia comprende barrios como Parque Alameda, Covaresa; urbanizaciones como El Peral, Santa Ana en el Camino Viejo de Simancas.

La mayoría del alumnado proviene de la zona circundante al barrio, con la excepción de los estudiantes que reciben el servicio de transporte escolar desde el Pinar de Jalón.

En cuanto a los espacios del centro, podemos encontrar dos grandes edificios y el patio dentro del perímetro del centro, como se muestra en la figura a continuación.

Trabajar en equipo beneficia a todos los estudiantes, incluidos aquellos con dificultades, ya que les brinda la oportunidad de integrarse socialmente mediante la comunicación durante las actividades.



Ilustración 2: CEIP El Peral. Fuente: Google Maps

5.2 ACTIVIDADES DOCENTES

Las actividades docentes que he diseñado y planificado están dirigidas hacia los alumnos de tercero de primaria, niños entre 8 y 9 años. Estos, están matriculados en un colegio bilingüe por lo que los contenidos serán impartidos en una segunda lengua.

Las dos secciones de 3° constan de 19 alumnos en total y en 3°B hay un niño con Necesidades Educativas Especiales. A este se le adaptarán algunas actividades, ya que muchas son en grupos y se pueden ayudar unos a otros. Por lo general, los dos grupos son trabajadores, algo inquietos y algunos presentan más dificultades en los idiomas que el resto.

5.3 CUADRO GENERAL DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Etapa: Primaria	Nivel/curso: 3°
Objetivos de etapa: <ul style="list-style-type: none">➤ Participar de forma activa en las actividades propuestas.➤ Despertar el interés y la curiosidad por conocer los diferentes ecosistemas.➤ Utilizar las tecnologías digitales para recopilar información, intercambiar conocimientos.➤ Favorecer el aprendizaje cooperativo a través de la realización de tareas por equipos de trabajo.➤ Fomentar la autoevaluación en los alumnos.	
Competencias clave <ul style="list-style-type: none">➤ Competencia en comunicación lingüística➤ Competencia plurilingüe➤ Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería➤ Competencia digital➤ Competencia personal, social y de aprender a aprender➤ Competencia ciudadana	Competencias específicas <ol style="list-style-type: none">1. Utilizar dispositivos, recursos digitales y entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital sobre las sociedades y los territorios de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.

	<ol style="list-style-type: none">2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas sobre las sociedades y los territorios, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio social y cultural.3. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, compartiendo e intercambiando la información obtenida, para reconocer el valor del patrimonio cultural, conservarlo, mejorarlo, y emprender acciones para su uso responsable y contribuir a una cultura para la sostenibilidad.4. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural y tecnológico, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y
--	---

	<p>para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.</p>
<p>Contenidos</p> <p>BLOQUE A</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los reinos de la naturaleza desde una perspectiva general e integrada a partir del estudio y análisis de las características de diferentes ecosistemas. ➤ Características propias de las plantas que permiten su clasificación en relación con su capacidad adaptativa al medio: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie. ➤ Los espacios naturales protegidos en Castilla y León. Su uso, cuidado y conservación. <p>BLOQUE B</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. ➤ Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación. ➤ Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas. ➤ La mejora ambiental de nuestro entorno vital: el entorno próximo (biodiversidad, calidad del aire, ocupación del suelo, salubridad y suciedad). Aspectos para mejorar o eliminar en 	<p>Criterios de evaluación</p> <p>Competencia específica 1</p> <p>1.3 Cooperar en la utilización de recursos digitales de forma responsable y respetuosa, indagando sobre el medio natural.</p> <p>Competencia específica 2</p> <p>2.1 Formular preguntas y realizar predicciones, demostrando curiosidad y respeto por el medio natural cercano.</p> <p>2.3 Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura instrumentos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.</p> <p>2.4 Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre el medio natural, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos.</p> <p>Competencia específica 3</p> <p>3.1 Construir, de forma guiada y en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas y materiales adecuados.</p>

<p>el entorno. Alianzas para mejorar el entorno. Acciones para mejorar el entorno vital.</p>	<p>Competencia específica 4 4.1 Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, reconociendo las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables.</p>
--	--

Indicadores de logro

- Formula preguntas claras y pertinentes sobre el ecosistema estudiado.
- Colabora y respeta las reglas del juego, mostrando un comportamiento adecuado.
- Participa activamente en experimentos guiados siguiendo las instrucciones dadas.
- Escribe de manera clara y precisa las características del ecosistema en la hoja proporcionada.
- Escribe conclusiones claras y coherentes sobre el experimento realizado.
- Participa en la construcción de un producto final sencillo en equipo, siguiendo las indicaciones del docente.
- Demuestra empatía y apoyo hacia los compañeros, fomentando un ambiente de respeto y colaboración.

Actividades

<p style="text-align: center;">Actividad 1 “The hunter ecosystem”</p>	<p style="text-align: center;">Actividad 5 “Let’s make a plant”</p>
<p style="text-align: center;">Actividad 2 “Guess the ecosystem”</p>	<p style="text-align: center;">Actividad 6 “Let’s make solutions for a Greener future”</p>
<p style="text-align: center;">Actividad 3 “Interviewing animals”</p>	<p style="text-align: center;">Actividad 7 “Running dictation”</p>
<p style="text-align: center;">Actividad 4 “Clorophyll in action”</p>	<p style="text-align: center;">Actividad 8 “Final cards”</p>

5.4 EVALUACIÓN

Para evaluar la unidad, lo haré mediante el instrumento de la observación sistemática. Observaré el día a día del alumno, sus actitudes en el aula y en la tarea. Haré una evaluación formativa, esta es usada para ayudar al aprendizaje y es una evaluación continua.

La actividad que mas peso tiene es la final “the hunter ecosystem” ya que en esta los alumnos deben mostrar su conocimiento. Esta tarea final tendrá un porcentaje del 50% y usaré la siguiente rúbrica:

	Excelente	Suficiente	Insuficiente
Participación	Participa y colabora con su grupo	Participa y colabora de vez en cuando con su grupo	Participa mínimamente y colabora poco con su grupo.
Respeto de las reglas del juego	Muestra un alto grado de respeto y sigue las reglas.	Respeto adecuadamente las reglas.	No respeta las reglas del juego
Vocabulario específico	Durante el juego, los alumnos han utilizado el vocabulario de la unidad de forma correcta.	Durante el juego, los alumnos utilizaron alguna vez vocabulario de la unidad de forma correcta.	Durante el juego los alumnos no han utilizado el vocabulario de la unidad o lo han utilizado de forma errónea.
Elaboración de las preguntas	Las preguntas son muy precisas e interesantes.	Las preguntas son adecuadas, pero podrían ser más interesantes y motivadoras.	Las preguntas son imprecisas y no tienen nada que ver con el tema.

Además, este TFG se basa en el aumento de la motivación del alumno por lo que les voy a dar unas tarjetas donde escribirían brevemente sus reflexiones sobre la clase. En estas

tarjetas se pregunta al alumnado por la adquisición de contenidos, sentimientos, desafíos que superaron...

Gracias a ello el docente comprendería mejor las experiencias y percepciones de los estudiantes. Esto le permitiría ajustar el contenido y las actividades. Estas tarjetas también tendrán su peso a la hora de evaluar.

También tendré en cuenta los dos experimentos realizados ya que de esta manera veremos las hipótesis que los niños crean y las conclusiones que sacan y a raíz de ahí ver si han entendido el experimento.

Los porcentajes para cada actividad son los siguientes:

Instrumento	Porcentaje
Observación sistemática	20%
Tarea final "The hunter ecosystem"	50%
Experimentos	20%
Final cards	10%

5.5 METODOLOGIA

Según he hablado anteriormente, en esta propuesta didáctica se lleva a cabo un enfoque de tareas (*task-based approach*), una metodología cuya finalidad principal es la del desarrollo de la competencia comunicativa. La propuesta pretende motivar a los alumnos hacia el estudio de la lengua inglesa. Para alcanzar este objetivo, he diseñado diferentes actividades que estimulan el interés y promueven la implicación de los estudiantes.

Todas las actividades de la propuesta están diseñadas para que los alumnos logren realizar la tarea final con éxito. El docente debe tener una motivación alta por enseñar y por llevar a cabo diferentes actividades. La motivación escolar implica a toda la comunidad educativa: estudiantes, familias y docentes.

Otra técnica que utilizo en esta propuesta y que me parece muy importante es la gamificación (*gamification*). La gamificación apunta a despertar la motivación intrínseca en los alumnos. Se realizará algún juego con flashcards, o mediante juegos reales que se realizarán en el patio.

5.6 ACTIVIDADES

En este apartado presento algunas de las actividades incluidas en la propuesta didáctica, incluyendo detalles como su temporalización, materiales utilizados, su tipología, la organización de la clase y descripción detallada. Algunas actividades no se han podido llevar a la práctica por razones relativas al centro.

Todas las sesiones han sido cuidadosamente diseñadas con el propósito de garantizar que los alumnos adquieran los conocimientos necesarios para completar la tarea final (Final Task) con éxito. Primero empezaré contando como es la tarea final, llamada “The hunter ecosystem”

“The hunter ecosystem”	Temporalización: La explicación del juego durará 15 minutos y el juego 45 minutos.
Distribución de aula: toda la clase junta	Tipo de actividad: Reinforcement
Materiales: Tablero del juego, conos de colores y flashcards con preguntas (Anexo I)	
<p>Descripción: esta tarea final consiste en un juego mediante un tablero creado por el propio docente en el patio. Este juego se basa en el juego del cazador.</p> <p>Se dividirán en grupos cada grupo será un ecosistema. Hay 24 casillas dibujadas en el suelo y todos empezarán el juego en la misma casilla. A cada grupo se le asignará un cono de distinto color.</p> <p>En cada ronda uno de los grupos será el cazador y el resto de los grupos serán los salvadores del ecosistema. En la ronda en la que seáis los cazadores, se encargaran de hacer las preguntas que hayan preparado al resto de grupos. Si responden correctamente, avanzarán en el tablero. En cambio, si responden incorrectamente, avanzará el cazador.</p> <p>El objetivo del juego es salvar los ecosistemas porque sabemos que es muy importante cuidarlos.</p> <p>La tarea final tiene un 50 % y se evaluará mediante una rúbrica.</p>	

“Guess the ecosystem”	Temporalización: 25 minutos
Distribución de aula: En grupos	Tipo de actividad: Warm up activity

Materiales: hoja con las características (anexo II), botella de agua transparente, tierra, plantas, pequeñas piedras, agua, animales pequeños (gusanos), poliespán, arena, cactus pequeño, gafas (anexo III)

Descripción: en esta actividad los alumnos van a crear su propio ecosistema dentro de una botella. Les repartiré una hoja con las características de cada ecosistema. Escribiré los ecosistemas en papelitos y los meteré en una “magic box”. Harán un círculo todos juntos y mientras la música va sonando los niños se van pasando la caja, cuando yo pare la música tendrán que abrirla y sacar un papelito con el nombre del ecosistema. Una vez que lo tengan, tendrán que ir a donde están las 5 botellas con los diferentes ecosistemas y elegir el que les haya tocado. Por ejemplo, un grupo saca de la “magic box” el papelito de Tundra, pues tendrán que ver la botella que tenga poliespán que representaría la nieve.

Después, se utilizará una técnica de trabajo colaborativo denominada “Lápices al centro”. Para ponerla en práctica, los estudiantes deberán colocar sus lápices en el centro de la mesa. Durante el tiempo que estos estén colocados de esta manera, los integrantes del grupo utilizarán el diálogo para decidir qué características tiene ese ecosistema que les ha tocado. Una vez que lleguen a un acuerdo, todos cogerán sus lápices y comenzarán a escribir. Este proceso se repetirá a lo largo de la actividad.

Esta actividad va a tener una misión: el primer grupo que averigüe que ecosistema es y ponga las características de forma correcta, tendrá una recompensa. Esta recompensa será unas gafas de cartón que se dará a los miembros del grupo y gracias a estas gafas verán los ecosistemas cuidados y sin basura. Cuando se quiten las gafas verán ecosistemas llenos de basura. De esta manera, consiguiendo las gafas, les hace ver alguna pregunta de la “final task” y así de esta manera poder compartirla con su grupo y poder realizarla bien cuando llegue el momento.

“Interviewing animals!”	Temporalización: 15 minutos
Distribución de aula: en parejas	Tipo de actividad: Reinforcement
Materiales: Fichas con los animales, hojas de papel blanco, bolígrafos, guía con temas para hablar (hecha por el profesor). (Anexo IV)	

Descripción: esta actividad consiste en un juego de parejas. Para este juego, los alumnos se colocarán por parejas o grupos de 3 si la situación lo requiere, situándose uno en frente del otro.

Van a realizar un role-playing. Un alumno será el animal que se le asigne y el otro será el entrevistador de ese animal. Se le dará a cada pareja la plantilla con lo que tendrán que decir. Se reúnen los grupos de expertos con su ecosistema y se les da la hoja con la guía de preguntas para hacer en la entrevista. Por ejemplo ¿dónde vives? El compañero que tenga el papel del animal, contestará, y el entrevistador debe recapitular toda la información posible y ponerla en la hoja de papel en 4 minutos. Cuando el tiempo se acabe, se les avisará con un reloj que pondré en la pizarra digital y tendrán que intercambiar el papel.

"Chlorophyll in Action"	Temporalización: 20 minutos
Distribución de aula: Grupos de 4 personas	Tipo de actividad: Actividad de experimentación
Materiales: para esta actividad hará falta hojas verdes, cuenco, botellas de plástico. colador, papel.	
Descripción: se le repartirá a cada alumno dos hojas verdes. Individualmente, partirán en trocitos las hojas, las echan en un cuenco y después las machacarán con un mortero. Después, por turnos echarán en el cuenco un poco de alcohol que yo les proporcionaré. Les preguntaré que es lo que creen que va a pasar al haber echado el alcohol y que es lo que estamos extrayendo al machacar las hojas. Lo pensarán en grupos y después lo apuntarán en una libreta científica que les daré a cada grupo. Cuando acaben, verterán el líquido a un vaso, con ayuda de un colador. Les daremos una tira de papel a cada grupo para que después la metan en el vaso hacia arriba. Completarán otra pregunta en la libreta científica que será, ¿qué crees que va a pasar?, piensan en común lo que crean y lo apuntan. Al final del experimento escribirán de forma conjunta en la libreta una conclusión de la actividad.	

A través de esta actividad se trabaja el concepto de clorofila de forma llamativa y creativa para el alumno.

“Let’s make a plant!”	Temporalización: 20 minutos
Distribución de aula: en parejas	Tipo de actividad: reinforcement activity.
Materiales: vasos de plástico, algodón, garbanzos, agua, leche.	
<p>Descripción: Este experimento consiste en hacer una planta. Repartiré a cada pareja un vaso de plástico, trozos de algodón, y dos garbanzos. Yo iré haciendo con ellos el experimento a la vez que voy explicando los pasos. Les iré haciendo diferentes preguntas, como, por ejemplo, ¿por qué creéis que echamos agua a las plantas? Apuntarán en su libreta científica la respuesta.</p> <p>Después realizaré el mismo experimento, pero en vez de echar agua, echaré leche. Les lanzaré la pregunta de qué es lo que pasa si echamos leche a una planta y si la metemos en un cajón, sin luz solar. Tendrán un poco de tiempo para pensar y después lo anotarán en la libreta. Al final de esta actividad escribirán las conclusiones que han sacado sobre este experimento.</p> <p>Podemos ver una foto del proceso en el (Anexo V)</p>	

“Let’s make solutions for a Greener Future”	Temporalización: 30 minutos realizar las medidas y 30 minutos debatir.
Distribución de aula: en grupos de 4 y la profesora actuará como guía.	Tipo de actividad: reinforcement
Materiales: lápiz, hoja que les proporcione y diploma (anexo VI).	
<p>Descripción: Se les dirá a los alumnos que para la siguiente actividad tienen que buscar soluciones o medidas para mejorar situaciones del medio ambiente y de los seres vivos. Usaremos una técnica de trabajo colaborativo llamada lápices al centro. Para ponerla en práctica, los estudiantes deberán colocar sus lápices en el centro de la mesa. Durante el tiempo que estos estén colocados de esta manera, los integrantes del grupo utilizarán el diálogo para decidir qué medidas o soluciones escriben en la hoja. Cuando hayan decidido, cogen los lápices y escriben en la hoja y si a un miembro del grupo se le</p>	

ocurre una idea, tendrá que decir ¡lápices al centro! y volver a realizar el diálogo entre ellos.

Después se debatirán las diferentes medidas y soluciones y el grupo ganador se llevará un diploma por proteger muy bien el medioambiente.

“Running dictation”	Temporalización: 15 minutos
Distribución de aula: en parejas	Tipo de actividad: Warm up
Materiales: Flashcards con el vocabulario del tema (Anexo VII)	
Descripción: Para recordar el vocabulario que se vio al principio de la unidad y las palabras clave sobre el tema se realizará un “running dictation”. Un alumno tendrá el papel de corredor y el otro de dictador. Yo pondré las diferentes flashcards (serán alrededor de 15 palabras) en un sitio estratégico de la clase y a cada pareja les voy a decir una palabra. Uno de cada pareja tendrá que ir y retener la palabra para deletreársela en inglés a su compañero. Este tendrá que escribirla sin ningún error. Los roles se intercambian y el proceso continúa hasta que se completan todas las palabras. Esta actividad fomenta la comunicación entre los estudiantes, ya que deben transmitir la información de manera precisa y clara. Además, ayuda a mantener el interés durante la clase.	

“Final cards”	Temporalización: 5 minutos
Distribución de aula: individual	Tipo de actividad: wrap up
Materiales: Final cards (anexo VIII)	
Descripción: Al final de cada sesión, los estudiantes recibirían una pequeña tarjeta o papel donde escribirían brevemente sus reflexiones sobre la clase. En estas tarjetas se pregunta al alumnado por la adquisición de contenidos, sentimientos, desafíos que superaron... Después de que los estudiantes completen sus tarjetas, las depositarían en una caja específica al final de la clase. La profesora revisaría estas tarjetas para	

comprender mejor las experiencias y percepciones de los estudiantes. Esto le permitiría ajustar el contenido y las actividades de las futuras clases según los intereses y necesidades de los estudiantes, así como mantener su motivación en alto. Mediante esta actividad se fomenta la reflexión propia y la retroalimentación.

6. CONCLUSIONES

En este apartado se reflexionará sobre el contenido expuesto en este Trabajo de Fin de Grado. En el marco teórico se han explicado los conceptos de motivación, bilingüismo y la relación entre estos dos términos. También se ha explicado el CLIL/AICLE.

Actualmente, los planes y programas bilingües forman parte de un gran número de colegios de nuestro país. Los alumnos imparten asignaturas como ciencias, sociales y naturales, educación física y artes plásticas en una segunda lengua, generalmente el inglés.

He utilizado la recompensa en alguna actividad ya que son recursos que enriquecen la motivación extrínseca. La gamificación apunta a despertar la motivación intrínseca en los alumnos. En lugar de depender de recompensas externas, como premios o castigos, se busca que los niños se motiven por el disfrute de la actividad en sí misma o por el deseo de alcanzar objetivos y superar desafíos dentro del juego. Esto impulsa a los niños a aprender por sí mismos, es decir, que los alumnos sean los protagonistas de su propio aprendizaje. Se llevan a cabo metodologías activas de forma continua y así los alumnos se comunican y se le involucra directamente en el aprendizaje.

Me he dado cuenta de que no siempre la misma estrategia consigue motivar a todos los alumnos por igual. La falta de motivación en el alumno puede llevar a cabo un fracaso en este.

Es muy importante que el docente esté motivado ya que él es el encargado de inspirar motivación y entusiasmo a los estudiantes que tenemos enfrente. El docente debe ser dinámico, positivo y cercano. Esta relación positiva también fomenta un entorno en el que los alumnos se sienten seguros para hacer preguntas, expresar sus opiniones y cometer errores, lo que es esencial para el aprendizaje. Según Alonso Tapia (1991), para motivar a los alumnos a aprender lo que queremos enseñarles, es esencial al principio de

cada clase y actividad despertar su curiosidad. Esto se logra al mostrarles cómo lo que van a aprender se relaciona con sus propios intereses, metas y valores. El papel del profesor es mucho más amplio y profundo que simplemente transmitir información.

Cada actividad se ha diseñado y organizado teniendo en cuenta los tiempos de los alumnos. Ha sido de vital importancia los experimentos realizados en el aula, han mostrado bastante interés y les ha parecido muy divertido la elaboración de la hipótesis sobre los experimentos realizados. Las actividades diseñadas han sido de carácter dinámico lo que ha permitido a los alumnos socializar e integrarse entre ellos.

En conclusión, la motivación es un factor muy importante en el proceso de aprendizaje de un niño y yo como futura docente debo plantearme como llevarla a cabo y como fomentarla en mi aula día a día. Definitivamente, una de nuestras responsabilidades más importantes es ayudar a nuestros alumnos a alcanzar su máximo potencial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Pereira, M. L. N. (2009). *Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo*. *Revista Educación*, 33(2), 153. Recuperado el 28 de marzo de 2024, de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>

Llanga Vargas, E. F., Murillo Pardo, J. J., Panchi Moreno, K. P., Paucar Paucar, M. M., & Quintanilla Orna, D. T. (2019). La motivación como factor en el aprendizaje. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, junio. Recuperado el 20 de abril de 2024, de: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/motivacion-aprendizaje.html/1000>

García Bacete, F. J., & Doménech Betoret, F. (1997). *Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar*. Recuperado el 1 de mayo de 2024, de: <https://www3.uji.es/~betoret/Instruccion/Aprendizaje%20y%20DPersonalidad/Lecturas/Articulo%20Motivacion%20Aprendizaje%20y%20Rto%20Escolar.pdf>

Cendoya, A. M. (s. f.). *AICLE: Aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras o CLIL [Content and Language Integrated Learning]*. 5. Recuperado el 20 de abril de 2024, de: https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.4558/pr.4558.pdf

Espinosa, M. E. B. (s. f.). *Motivación en el Aula de Lengua Extranjera*. 14. Recuperado el 10 de mayo de 2024, de: <https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/917/Motivaci%c3%b3n%20en%20el%20Aula%20de%20Lengua%20Extranjera.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Dorcasberro, A. S. (s/f). *Tipos de bilingüismo y cognición*. Recuperado el 4 de abril de 2024, de: <https://alad.enallt.unam.mx/modulo5/unidad5/BILINGUISMO.pdf>

Romero, B. M. (s. f.). *El rol actual del profesor en el contexto de clase como facilitador, motivador y negociador*. 10. Recuperado el 30 de abril de 2024, de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/adquisicion.htm#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Krashen%2C%20la%20adquisici%C3%B3n%20de,refiere%20al%20conjunto%20de%20procesos

VI Jornada Regional de ACLPP. (2011). *Motivación para aprender, motivar para ser*. Conferencia pronunciada en Segovia en la VI Jornada Regional de ACLPP, el 14 de mayo de 2011.

Muñoz, L. L. (2004). La motivación en el aula. *Pulso: revista de educación*, 27, 95- 110. Recuperado el 3 de mayo de 2024, de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1104735>

Alonso-Cortés Fradejas, M. D. (2003). *Otros medios de comunicación, otras perspectivas sobre el enfoque por tareas*. Recuperado el 8 de mayo de 2024 de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/14/14_0111.pdf

Benítez Menéndez, O. (2007). Las tareas comunicativas en el aprendizaje de lenguas extranjeras: una alternativa para el desarrollo de habilidades comunicativas. *Revista Iberoamericana De Educación*, 42(5), 1–6. <https://doi.org/10.35362/rie4252403>

Ramos-Hernández, D., & Maya-Rosell, Y. (2022). *Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés*. Recuperado el 2 de mayo de 2024 de: <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/265/549>

ANEXOS

ANEXO I

Question 1: Where can you find the snow?

a) In the tundra ecosystem

b) In the jungle ecosystem

c) In the desert ecosystem

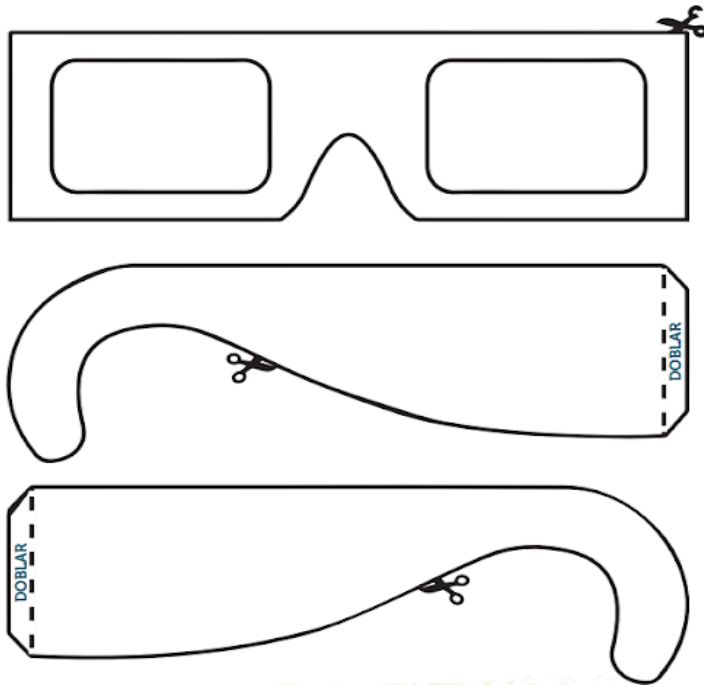
ANEXO II

→ ECOSYSTEMS

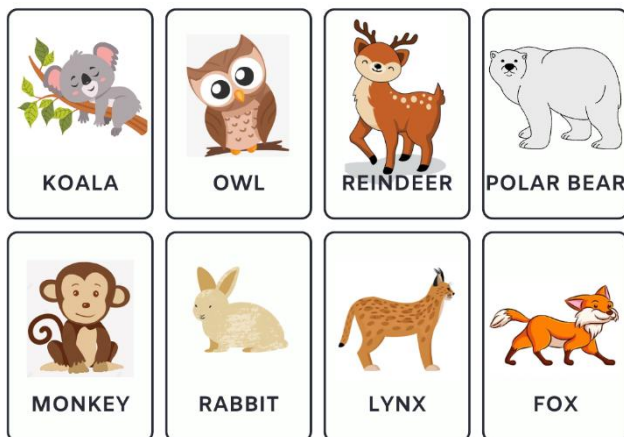


ECOSYSTEM	TEMPERATURES AND PRECIPITATIONS	VEGETATION	FAUNA
COLD DESERT	Low temperatures , low precipitations and in form of snow.	It doesn't exist vegetation .	The animals live near the coast.
TAIGA	Low temperatures that do not exceed 0°C in summer. Winter: rain in form of snow and low precipitations Summer: Rain	Vegetation formed by fir and pine trees.	Common animals : • hare • reindeer
TEMPERATE FOREST	Low temperatures in winter and mild temperatures in summer. Moderate rainfall in the form of rain	Vegetation is of deciduous leaf.	Very varied fauna that can migrate according to the season
HOT DESERT	High temperatures during the day and low temperatures at night. Precipitation almost nonexistent.	Vegetation is almost inexistent.	Animals have special adaptations to withstand the lack of water. Example: the camel
SABANA	High temperatures during all the year. Precipitations are low, but in the rainy season are torrential.	Vegetation formed by grass.	The fauna is abundant and varied.
JUNGLE	High temperatures . High precipitations during all the year.	Vegetation is abundant with tall trees.	The fauna is very varied.

ANEXO III



ANEXO IV



animal: _____

physiological characteristics of the animal where does the animal live?

for example: the tiger have black and orange fur for example: the tiger lives in the jungle

what does the animal eat? what things does the animal see in its habitat?

for example: the tiger is carnivore and eats meat for example: the tiger sees a lot of plants and trees.

ANEXO V





ANEXO VI



ANEXO VII

ECOSYSTEM	VEGETATION
TUNDRA	WATERFALL
LAKE	DESERT
BIOCENOSIS	BIOTOPE
TEMPERATURE	CARNIVORE
HERVIBORE	OMNIVORE
COLD DESERT	FOOD CHAIN
RELATIONSHIPS	HABITAT

ANEXO VIII

FINAL CARDS 	NAME: _____	
	What you need to work on	
	What you learned?	Questions you have

FINAL CARDS 	NAME: _____	
	How do you feel about today's lesson?	
	----- ----- -----	