



Universidad
**Católica de
Valencia**
San Vicente Mártir

Gamificación educativa:
Propuesta de aplicación en un aula
de inglés de 3º de Educación
Primaria

Presentado por:
D^a PATRICIA TORREGROSA GARCÍA
Dirigido por:
D. PABLO DANIEL SOLTICE BERENGUER

Valencia, a 23 de junio de 2023

Facultad de Magisterio y Ciencias de la Educación
Grado en Maestro en Educación Primaria

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo se lo dedico a mis padres. Por su apoyo incondicional, su amor, su comprensión y por siempre estar a mi lado tanto en los momentos más difíciles como en los de más alegría. Gracias por confiar en mí más que yo misma. Os admiro y os quiero a partes iguales.

Gracias a mi familia, de la que tan orgullosa me siento. Sin vuestro cariño, escucha y confianza este trabajo nunca habría sido el mismo. Gracias por formar parte de esta etapa de mi vida.

Gracias a mis amigos, por demostrarme el camino correcto, por escucharme, por vuestros consejos y paciencia, vuestras palabras de ánimo y por creer desde el principio en mí.

Gracias a mis compañeros de las escuelas en las que he trabajado. Por el aprendizaje que me llevo y vuestra ayuda, y por hacerme entender la importante tarea que tenemos los docentes en la enseñanza de los niños. Habéis sido inspiración y un ejemplo a seguir.

También quiero agradecer su dedicación, esfuerzo y excelente trabajo a todos aquellos maestros que tantas enseñanzas me dieron a lo largo de mi etapa de Primaria. Os recuerdo con mucho cariño.

Gracias a Pablo, mi tutor del presente trabajo, por su profesionalidad, implicación, gran labor y por ser guía en este camino. Gracias por haber tutorizado este proyecto.

Y, por último, gracias a aquellas personas que se han cruzado en mi vida y me han transmitido palabras de ánimo y afecto. Gracias.

Resumen

La falta de interés y motivación que se percibe en muchos niños es un factor negativo que actúa en contra de su proceso de aprendizaje. Pueden ser diversas las causas que acarrear situaciones en las que una gran mayoría de alumnos presenta dificultades en sus aprendizajes a lo largo de la Educación Primaria. No obstante, los docentes deben propiciar ambientes de aprendizaje positivos en los cuales se promueva la comunicación, participación y diversión entre el alumnado, implementando metodologías activas e innovadoras para que estos alcancen un aprendizaje significativo. Este Trabajo Fin de Grado se centra en la gamificación como estrategia motivadora en el aula de inglés. En la primera parte del trabajo se explica de manera teórica y científica la importancia del juego y la motivación en el proceso de aprendizaje, se investigan los cambios educativos respecto a los métodos de enseñanza de la lengua extranjera a lo largo de la historia, se define el concepto de gamificación, así como sus elementos esenciales y se detallan diversos recursos digitales para gamificar las clases de inglés. La segunda parte consiste en una propuesta de aplicación en gamificación, siguiendo la narrativa de la película Disney “Los Increíbles”, en un aula de inglés, en 3º curso de Educación Primaria, en la cual se enumeran, además, los resultados obtenidos a modo de conclusiones.

Palabras clave: gamificación, motivación, juego, inglés, herramientas digitales, propuesta de aplicación.

Resum

La manca d'interès i motivació que es percep en molts xiquets és un factor negatiu que actua en contra del seu procés d'aprenentatge. Poden ser diverses les causes que comporten situacions en què una gran majoria d'alumnes presenta dificultats en els aprenentatges al llarg de l'Educació Primària. Tot i això, els docents han de propiciar ambients d'aprenentatge positius en els quals es promoga la comunicació, participació i diversió entre l'alumnat, implementant metodologies actives i innovadores perquè aquests assolisquen un aprenentatge significatiu. Aquest Treball Fi de Grau es centra en la gamificació com a estratègia motivadora a l'aula d'anglès. A la primera part del treball s'explica de manera teòrica i científica la importància del joc i la motivació en el procés d'aprenentatge, s'investiguen els canvis educatius respecte als mètodes d'ensenyament de la llengua estrangera al llarg de la història, es defineix el concepte de gamificació, així com els elements essencials i es detallen diversos recursos digitals per gamificar les classes d'anglès. La segona part consisteix en una proposta d'aplicació en gamificació, seguint la narrativa de la pel·lícula Disney "Els Increïbles", en un aula d'anglès, a 3^r curs d'Educació Primària, on s'enumeren, a més, els resultats obtinguts a mode de conclusions.

Paraules clau: gamificació, motivació, joc, anglès, eines digitals, proposta d'aplicació.

Abstract

The lack of interest and motivation that is perceived in many children is a negative factor that acts against their learning process. There can be various causes that lead to situations in which a large majority of students present difficulties in their learning throughout Primary Education. However, teachers must promote positive learning environments in which communication, participation and fun among students are promoted, implementing active and innovative methodologies so that they achieve deep learning. This Final Degree Project focuses on gamification as a motivating strategy in the English classroom. In the first part of the paper, the importance of play and motivation in the learning process is explained theoretically and scientifically, educational changes regarding foreign language teaching methods throughout history are investigated, the concept of gamification as well as its essential elements and various digital resources are detailed to gamify English classes. The second part of this paper consists of a gamification application proposal, following the narrative of the Disney movie "The Incredibles", in an English classroom, in the 3rd year of Primary Education, in which the results obtained are also listed as conclusions.

Key words: gamification, motivation, game, English, digital tools, application proposal.

ÍNDICE

1. Introducción	8
2. Justificación	10
2.1 Marco legislativo en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.....	10
3. Marco teórico	11
3.1 El juego y la motivación como elementos esenciales de la gamificación.....	11
3.2 Encuesta sobre gamificación.....	13
3.3 Antes y ahora: Cómo ha cambiado la educación	17
3.4 El concepto de gamificación	19
3.5 Las dinámicas, las mecánicas y los componentes del juego.....	21
3.6 Tipos de jugadores.....	23
3.7 Herramientas TIC y recursos para gamificar en las clases de inglés	25
3.8 ¿Por qué aplicar la gamificación a la enseñanza del inglés?.....	28
3.9 Metodologías activas que todo docente del siglo XXI debería conocer	29
4. Objetivos	33
4.1 Objetivo general	33
4.2 Objetivos específicos.....	33
5. Metodología	34
6. Propuesta de aplicación.....	36
6.1 Justificación.....	36
6.2 Características del contexto escolar	37
6.3 El grupo y la clase	38
6.4 Unidad didáctica gamificada.....	39
6.4.1 Introducción UD	39
6.4.2 Consideraciones pedagógicas	40
6.4.3 Gestión del aula y competencia comunicativa en inglés	40
6.4.4 Cómo intervienen las dinámicas, mecánicas y componentes del juego en la UD	42
6.4.5 Tablas sesiones unidad didáctica gamificada.....	46
6.5 Atención a la diversidad.....	70
6.6 Evaluación.....	70
7. Conclusiones	72
8. Bibliografía	74
9. Anexos	81

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Principales tipos de motivación (Borrás-Gené 2022, p.30)	12
Tabla 2. Elementos de la gamificación (González & Mora, 2015 citado por Zambrano-Álava et al., 2020)	23
Tabla 3. Clasificación de aplicaciones educativas para gamificar las clases (Trejo, 2019; Vázquez y Sevillano, 2021)	25
Tabla 4. Diseño visual (Montejano y Arranz, 2022)	27
Tabla 5. Sesión 1	53
Tabla 6. Sesión 2	55
Tabla 7. Sesión 3	57
Tabla 8. Sesión 4	60
Tabla 9. Sesión 5	62
Tabla 10. Sesión 6	64
Tabla 11. Sesión 7	66
Tabla 12. Sesión 8	68

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

1 Ilustración 1. Gráfico motivación aprendizaje	14
2 Ilustración 2. Gráfico interés por el inglés	14
3 Ilustración 3. Gráfico frecuencia juegos y apps	14
4 Ilustración 4. Gráfico preferencia tipo de juego	15
5 Ilustración 5. Diagrama importancia motivación docentes	15
6 Ilustración 6. Gráfico frecuencia juego en las clases	15
7 Ilustración 7. Diagrama uso TIC's aula	16
8 Ilustración 8. Conocimientos gamificación	16
9 Ilustración 9. Gráfico libro de texto vs material propio	16
10 Ilustración 10. Taxonomía de Bloom (Montejano y Arranz, 2022, p.94)	31
11 Ilustración 11. Fases aprendizaje basado en proyectos (Montejano y Arranz, 2022, p.98)	32

1. Introducción

La sociedad al igual que la educación se encuentran en constante cambio pues nada es imperecedero y debemos adaptarnos a las transformaciones que se van dando si queremos aprender y evolucionar. Afortunadamente, los seres humanos tenemos la capacidad de enfrentarnos a las situaciones que vivimos y con cada desafío que se nos presenta, aprender respondiendo favorablemente a los cambios.

Las generaciones emergentes actuales están contribuyendo a la necesidad de entender la educación desde otra perspectiva diferente a la que se venía observando antaño. Una educación que está en continua transición e innovación y desde la cual se debe proporcionar a los niños de hoy en día de las herramientas idóneas para que hagan frente a esta nueva realidad de la mejor manera posible.

Así pues, no nos sorprende que los métodos de enseñanza respecto al aprendizaje de cualquier materia y más específicamente del inglés también se hayan visto modificados a lo largo de las décadas. Si bien antes los docentes utilizaban como único método la clase magistral y los alumnos eran meros receptores pasivos de lo que aprendían, recientemente esta metodología ha quedado obsoleta. Actualmente la enseñanza empleada garantiza que los alumnos sean protagonistas activos de su propio proceso de aprendizaje y el modelo pedagógico aboga además por incorporar proyectos en los que tienen cabida las tecnologías de la información y la comunicación.

Como bien es sabido y, por norma general, enseñar y aprender una lengua extranjera no resulta fácil en la mayoría de los casos. En muchas ocasiones nos pasamos años y años estudiando los componentes del lenguaje y aun así a la hora de poner en práctica el idioma no funciona. Entendemos que existe un gran porcentaje de alumnado al que no le gusta el inglés, que presenta dificultades para aprenderlo y que se encuentra desmotivado. En consecuencia, y con el deseo de lidiar con esta cuestión, los docentes no tienen más remedio que implementar en sus aulas nuevos métodos de enseñanza que aseguren el aprendizaje de la lengua extranjera.

Debido a esta problemática y a los nuevos cambios educativos, se han ido incorporando poco a poco en las aulas, diferentes metodologías activas e innovadoras, como la gamificación, que es una estrategia educativa cuya finalidad principal es la de motivar al alumnado en su proceso de aprendizaje.

Desde nuestro punto de vista, es justamente la innovación educativa lo que posibilita que los estudiantes estén motivados y aprendan de manera significativa. De ahí que a través de este Trabajo Fin de Grado se intente demostrar que introduciendo la gamificación en un aula de inglés con alumnos de Educación Primaria se pueden conseguir resultados muy positivos a la hora de que estos aprendan el idioma, a la vez que se pretende confirmar que la educación está en constante cambio.

2. Justificación

2.1 Marco legislativo en la enseñanza del inglés como lengua extranjera

La LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de Diciembre) que es la ley educativa vigente, proporciona una serie de consideraciones y principios que deben darse en la etapa de Educación Primaria, por lo que es necesario tener en cuenta dicha ley a la hora de programar.

Entre los distintos objetivos de Primaria, en el artículo 7 del Real Decreto 157/2022, de 1 de Marzo, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, uno de los objetivos contribuye a que los alumnos puedan “adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas” (BOE, 2022, p.8).

En lo que respecta al uso y manejo de las tecnologías de la información y la comunicación (en adelante, TIC), en el Decreto 175/2022, de 27 de Septiembre, por el que se establece el currículo de la etapa de Educación Primaria en Cataluña, se señala la importancia de “adquirir destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para adquirir, con sentido crítico, nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre el funcionamiento y el uso de la tecnología” (DOGC, 2022, pp. 7-8).

Asimismo, el Real Decreto 157/2022, en su artículo 10, referido a las competencias clave y específicas de la etapa de primaria, enuncia que para que los alumnos adquieran y desarrollen las distintas competencias, serán los docentes los responsables de crear situaciones de aprendizaje mediante la aplicación de metodologías innovadoras que promuevan el aprendizaje significativo y competencial del alumnado (BOE, 2022).

Teniendo en cuenta las citadas leyes educativas no es de extrañar que la gamificación sea una estrategia metodológica adecuada para que los alumnos alcancen una óptima competencia comunicativa en inglés a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación y el juego como recurso indispensable en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3. Marco teórico

3.1 El juego y la motivación como elementos esenciales de la gamificación

La Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) asegura en su tratado, artículo 31, que jugar es un derecho al que debe tener acceso el niño (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2006). Así pues, está demostrado que la actividad lúdica es propia del ser humano y es un proceso espontáneo de las personas basado en la experimentación del entorno (Negre y Carrión, 2020).

El juego desempeña un papel de vital importancia en la vida de los niños y contribuye a su desarrollo psicomotor, emocional, social, intelectual y de la personalidad. Múltiples investigaciones realizadas en el campo de la psicología infantil defienden los beneficios de que el juego esté presente en la vida de los niños y en su aprendizaje (Cerdas, 2018; López, 2019). Forés y Ligoiz (2009, citado por Vázquez y Sevillano, 2021) afirman que el juego proporciona alegría, imaginación, diversión, conocimientos, creatividad y un sin fin de aportaciones más.

Recientes estudios coinciden en el enorme potencial didáctico que poseen tanto los juegos como los videojuegos (Barros, 2016). Al mismo tiempo, Noemi (Sempere, 2020 citado por Mompó, 2021), está de acuerdo en que el juego es “el método más productivo para motivar hacia el aprendizaje de lenguas extranjeras” (p.12). Por su lado, Moyles apoya la idea de que el juego aporta a los niños estimulación, variedad, interés, concentración y motivación, por lo tanto, facilita la situación de aprendizaje (citado en López, 2019). Por todo ello, y considerando la gran utilidad que desempeña el juego en las aulas, este debe ser tanto un recurso educativo como un producto para llegar a alcanzar los objetivos y fines marcados por los maestros en el aula de Educación Primaria (Mora, 2018 citado por Mompó, 2021).

Como observamos, existen muchos motivos para utilizar el juego como recurso didáctico en las aulas. Sin embargo, debemos conocer la estrecha relación existente que hay entre el juego y la motivación ya que ambos están ligados.

“Autores como Piaget, Bruner, Vigotsky, Ausubel o Novak establecieron que el conocimiento no se acumula, sino que se construye, y que para ello es necesario que exista una motivación previa que origine el aprendizaje” (Negre y Carrión, 2020, p.26). Esta motivación puede producirse a través del juego pues está comprobado que mediante la actividad lúdica se aprende mejor.

Son muchos los expertos y pedagogos que apuntan que el aprendizaje basado en juegos proporciona una alta motivación al alumnado (García-Ruíz et al., 2018).

Según palabras de Morón (2011 citado por López, 2019), la motivación “constituye un paso previo al aprendizaje y es el motor de este” (p.13). Siguiendo en esta línea, el doctor en neurociencia Francisco Mora (2019), afirma que “la curiosidad despierta la atención en el que escucha y aprende de forma automática y con ello, es obvio, se aprende mejor”. Lo que significa dicho de otra manera que se debe despertar la atención y motivación de los niños y enseñar los conceptos y conocimientos de forma diferente y amena. Como resultado y conforme a Palazón (2015) “si los estudiantes no están motivados, no aprenderán el contenido, lo que hará fracasar la intervención educativa del docente”.

Llegados a este punto resulta necesario definir el concepto de motivación. La Real Academia Española (RAE) define el término de motivar como “influir en el ánimo de alguien para que proceda de un determinado modo” o también “estimular a alguien o despertar su interés” (González, 2017, p.12).

La psicología diferencia entre dos tipos de motivación: por un lado, encontramos la motivación intrínseca, que es la que nos impulsa a realizar acciones por el simple placer o gusto de hacerlas, por tener un interés propio o por un sentimiento de obligación respecto a ellas. Por otro lado, encontramos la motivación extrínseca que es aquella dada por elementos externos a la persona y potenciada por el entorno (Negre y Carrión, 2020). En consecuencia, vemos que el interés que un individuo tiene por alguna cosa depende del grado en el que mantenemos o aumentamos la motivación intrínseca o extrínseca (Martínez-Salanova, 2001 citado por Borrego, 2020). A su vez, otros autores subrayan que serán los factores intrínsecos y extrínsecos los que determinen la adquisición y el aprendizaje de conocimientos nuevos, así como el desarrollo de competencias lingüísticas en una lengua extranjera (Ortega Auquilla et al., 2020 citado por Rodríguez-Cajamarca et al., 2020).

Tabla 1. Principales tipos de motivación (Borrás-Gené 2022, p.30)

Motivación intrínseca	Motivación extrínseca
Maestría	Badges
Pertenencia	Competición
Aprendizaje	Estrellas doradas
Autonomía	Puntos
Curiosidad	Recompensas
Significado	Dinero
...	...

Por otra parte, la motivación se rige por el hecho de que un niño contemple que aquello que está aprendiendo tiene utilidad en su vida diaria y lo puede aplicar, permitiéndole afrontar las dificultades de su día a día. Así pues, podemos atisbar que en una experiencia de aprendizaje gamificada la motivación intrínseca será la protagonista y la motivación extrínseca resultará secundaria en dicha experiencia y se basará en una serie de premios, recompensas o incentivos que se le dará al alumnado para realizar lo propuesto en el aula por el docente (Buckley y Doyle, 2014).

3.2 Encuesta sobre gamificación

El objetivo principal de llevar a cabo un sondeo entre la comunidad educativa, es decir, entre los docentes y los alumnos del colegio, es recabar información, investigar y extraer conclusiones en torno a qué saben sobre la gamificación o si se vienen empleando los elementos esenciales de la estrategia en el aula de inglés. En otras palabras, y con vistas a los alumnos, comprender cuánta importancia dan a la motivación para el aprendizaje de cualquier materia, y más concretamente del inglés, si les agrada el idioma, si creen que aprenderían más si les dejaran jugar a más juegos y aplicaciones en las clases y qué tipo de juego les interesa más.

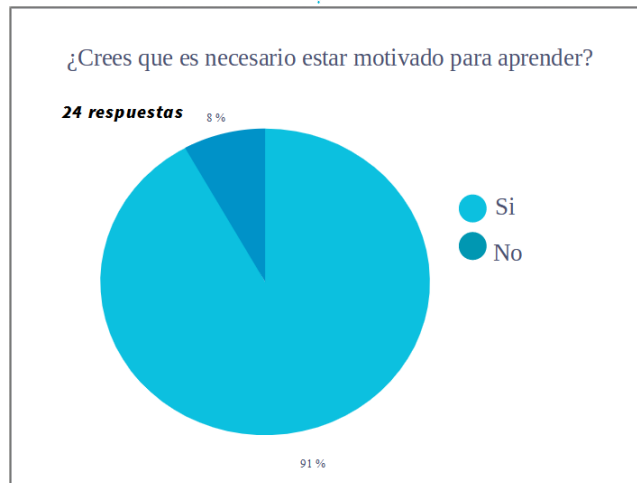
Con miras a los docentes la intención principal de la encuesta es advertir de la importancia que éstos dan a la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, si utilizan lo suficiente el juego en sus clases, con qué periodicidad emplean las TIC en el aula y si suelen utilizar el libro de texto normalmente o por el contrario prefieren elaborar material propio y atractivo para el aprendizaje del alumnado.

El cuestionario que se realiza va dirigido al grupo-clase de 3º curso de Educación Primaria¹ (con un total de 24 alumnos) y al equipo docente del centro educativo que cuenta con 35 docentes. Con todo, y tras haber realizado las encuestas tanto al claustro como a los estudiantes, estas son algunas de las respuestas más reveladoras a destacar.

Por lo que respecta al alumnado, tal y como se observa en el gráfico, casi la totalidad de los niños opina que es necesario sentirse motivados a la hora de aprender.

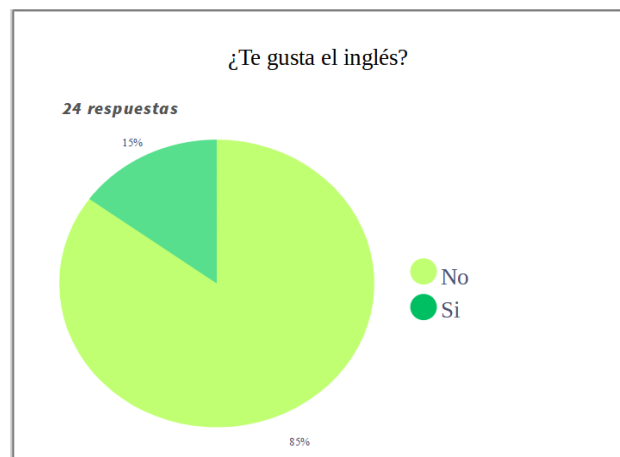
¹ Se trata del grupo con el que más tarde se aplicará la unidad didáctica gamificada.

Ilustración 1. Gráfico motivación aprendizaje



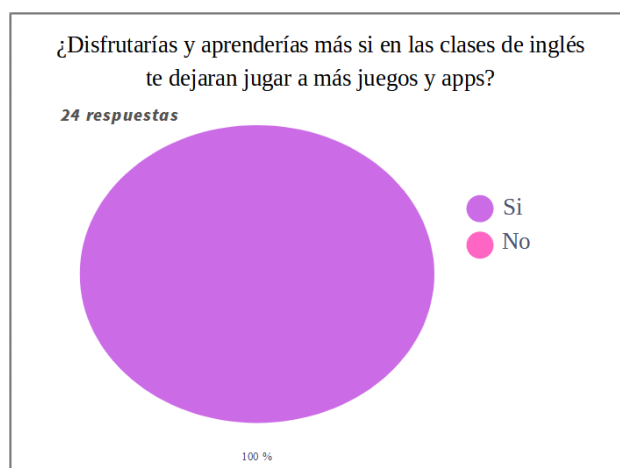
2 Ilustración 2. Gráfico interés por el inglés

Sin embargo, los datos obtenidos también atisban que únicamente a un 15% de los estudiantes les agrada aprender la lengua extranjera frente a un 85% que opina negativamente al respecto.



Para afrontar esta problemática de una manera eficiente, la siguiente pregunta que se les formula es si aprenderían y disfrutarían más en las clases de inglés en el caso de que los docentes les facilitaran más juegos y aplicaciones digitales. La respuesta, como se puede apreciar en el gráfico, es esclarecedora al estar todos a favor de emplear más el juego y las herramientas digitales en el aula.

3 Ilustración 3. Gráfico frecuencia juegos y apps

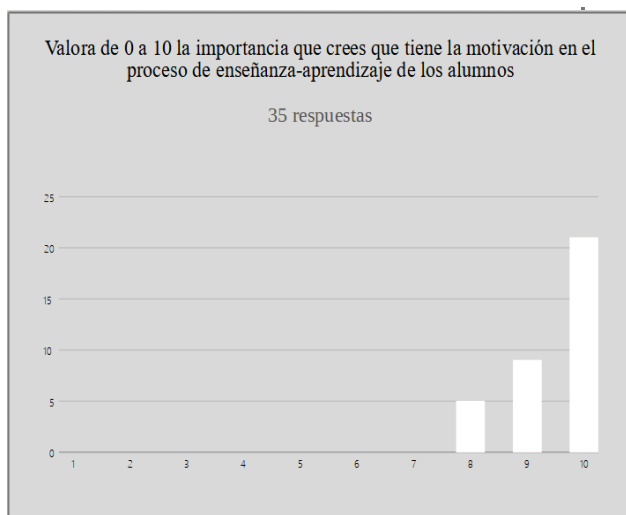


En lo que atañe al tipo de juego que más gusta en el grupo, un 54% se decanta por el juego en equipos, siguiéndole por detrás con un 27% el juego por parejas, y en menor medida y respectivamente, el juego en gran grupo y el individual que solo alcanza el 8% del total.

4 Ilustración 4. Gráfico preferencia tipo de juego

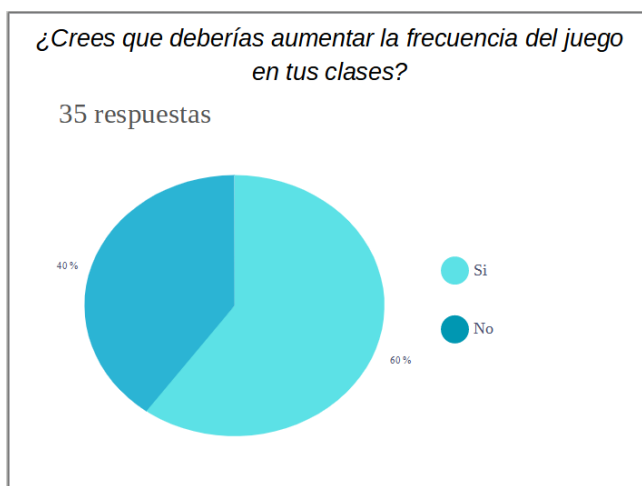


5 Ilustración 5. Diagrama importancia motivación docentes



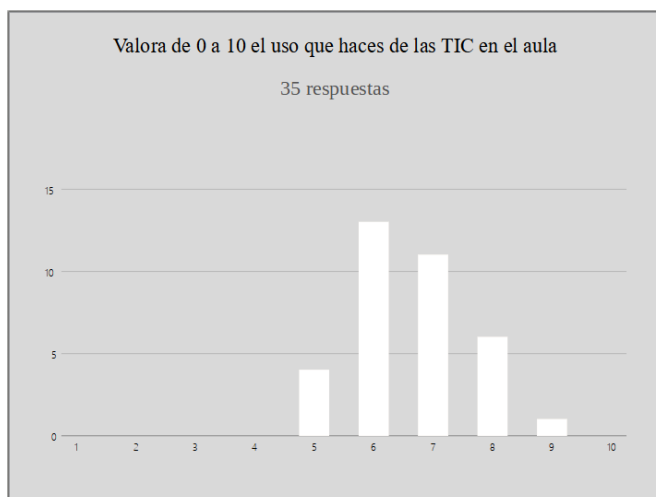
Por otra parte, en lo referido al claustro de docentes, y en concordancia con el alumnado, el equipo docente es consciente de que para que los estudiantes aprendan la motivación debe estar siempre presente.

6 Ilustración 6. Gráfico frecuencia juego en las clases



El 60% del total de los encuestados considera que debería aumentar la regularidad del juego en sus clases en contra de un 40%.

7 Ilustración 7. Diagrama uso TIC's aula



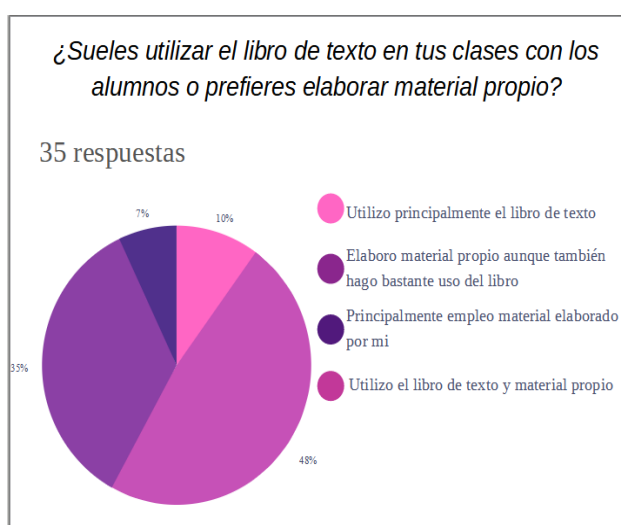
En lo que concierne al conocimiento de las TIC, los docentes utilizan distintas herramientas digitales, aunque no de manera frecuente, tal y como se puede percibir en el diagrama de barras.

8 Ilustración 8. Conocimientos gamificación

De manera unánime, el equipo docente conoce el término de gamificación. No obstante, apenas unos pocos utilizan algunas mecánicas de la estrategia en sus clases.



9 Ilustración 9. Gráfico libro de texto vs material propio



Como se puede observar, a los docentes les cuesta desprenderse del uso del libro de texto en sus clases, pues casi la mitad del total, el 48%, utiliza a la vez el libro y material propio elaborado por ellos mismos, siguiéndole en una línea muy acorde un 35% quienes además de emplear material propio reconocen hacer bastante uso del libro de texto. Tan solo un 7% del total dedica su tiempo a realizar material más manipulativo y atractivo para el alumnado.

3.3 Antes y ahora: Cómo ha cambiado la educación

La sociedad actual es una sociedad dinámica que está en continuo cambio y transformación, y es además una sociedad interactiva por su incesante comunicación y participación, en las que se deduce una realidad abierta a la incertidumbre y a lo desconocido. Sin embargo, el sistema educativo no ha evolucionado en la medida en la que se ha ido transformando la sociedad (Larrañaga, 2012).

Desde que se le empezó a dar a la enseñanza y aprendizaje del inglés la importancia que merece en la educación actual de los niños, son diversos los métodos que se han diseñado para hacer frente a sus necesidades e intereses, así como a los retos y desafíos del momento presente en que vivimos.

En los últimos años, con el objetivo de responder a las múltiples demandas que debemos afrontar diariamente, se está realizando un replanteamiento de la práctica pedagógica en el cual el rol de los docentes y del alumnado dentro del aula es paulatinamente distinto al que existía décadas atrás (Fernández, 2006). En consecuencia y debido a sus opuestas implicaciones didácticas, se diferencia entre un proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés basado en el empleo de un método tradicional o la aplicación de una metodología activa e innovadora.

Entendemos por pedagogía tradicional aquel procedimiento centrado en los resultados en el que las estrategias didácticas persiguen una secuencia lineal que empieza en la transmisión-explicación de conocimientos por parte del maestro y el uso del libro de texto como herramienta principal de enseñanza en el aula (Travé et al., 2017 citado por Muntaner et al., 2020), y que termina con una evaluación sumativa o final basada en la memorización y repetición de los contenidos a aprender por parte de los estudiantes (Yus, 1998 citado por Muntaner et al., 2020). Se trata de un método de enseñanza que fomenta un modelo comunicativo pasivo, en donde el maestro habla y los alumnos escuchan y que desarrolla fundamentalmente la memorización y comprensión de los contenidos a través de métodos expositivos, con la consecuente y enorme desventaja que supone que los alumnos escuchen de forma pasiva puesto que tenderán a estar desconectados y, por ende, no aprenderán (Negre y Carrión, 2020). Una expresión que resumiría en qué consiste el método tradicional sería la siguiente: “Un profesor entra en clase y habla. Los alumnos como mucho toman apuntes y como no pueden recordar lo que se les dijo, les hacen exámenes. Pero poco después de hacer los exámenes lo olvidan todo” (Schank, 2007 citado por Larrañaga, 2012, p.8).

El empleo de la metodología tradicional en las escuelas se remonta al siglo XIX. Aunque filósofos y pedagogos como Pestalozzi, Fröbel o Dewey ya utilizaban el concepto de metodologías activas a finales del siglo XIX (Muntaner et al., 2020), con la aparición de la llamada “Escuela Nueva”, término que denota la oposición frente a la educación tradicional, parece ser que, en el sistema educativo actual, dichos términos resultan ser bastante recientes.

Desde principios del siglo XX, esta forma de contemplar la educación comienza a cambiar y se empieza a abandonar la escuela tradicional con su afán por transmitir contenidos y en la cual la figura del docente es principal, para dejar paso a una propuesta metodológica abierta y centrada en el protagonismo del alumnado, y en su formación integral, que considere además las capacidades de los alumnos, sus necesidades y los distintos estilos de aprendizaje de los niños y las niñas. Así pues, con este cambio de concepción, los docentes pasan a ser formadores, guías y facilitadores de aprendizajes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, mientras que estos últimos desempeñan un papel activo y protagonista de su aprendizaje (Murillo, 2007), en el cual adquieren las competencias necesarias para hacer frente a la sociedad actual con todo lo que conlleva (toma de decisiones, resolución de conflictos, desarrollo de habilidades sociales...) y la preparación para la vida real (Muntaner et al., 2020). En resumen, es lo que Ros, Alfageme y Vallejo (2008, citado por Muntaner et al., 2020, p. 99) califican como un enfoque constructivista del proceso de enseñanza-aprendizaje:

- Los alumnos son los protagonistas de su aprendizaje.
- Las actividades se aplican en contextos reales y significativos para el alumnado (tareas auténticas).
- Se favorece la calidad frente a la cantidad.
- Se tienen en cuenta las experiencias y vivencias de los niños.
- Se destaca la diversidad de metodologías que implica mayor participación y cooperación del alumnado.
- Los niños aprenden a autorregularse.
- Los entornos de aprendizaje son flexibles y diversificados.

Es necesario comprender que los métodos tradicionales apoyados en las metodologías expositivas pueden contemplarse en algunos momentos del aprendizaje de los niños (Tourón, 2018 citado por Romero-García et al., 2020) pero según Robinson y Aronica (2009, citado por Larrañaga, 2012) durante los últimos años, en las aulas, se han podido presenciar una serie de cambios tecnológicos, la incorporación de las TIC, la puesta en práctica de multitud

de proyectos gamificados, la introducción de aplicaciones en distintos dispositivos que junto a la capacidad de los docentes, conducen, a un cambio metodológico en los modelos educativos existentes hasta la actualidad y una transformación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas con la aplicación de las diferentes metodologías activas y técnicas metodológicas que suponen una innovación en la calidad educativa. De este modo surgen infinidad de metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo o la clase invertida y estrategias metodológicas como el aprendizaje-servicio, los juegos de rol o la gamificación (Pertusa, 2020).

3.4 El concepto de gamificación

En los últimos años, la gamificación, como estrategia de aprendizaje, ha cobrado especial importancia en el sistema educativo actual. Sin embargo, el concepto de gamificación tiene su origen en 2011 en el mundo empresarial. Dicho término se empezó a utilizar, hasta día de hoy, en los negocios como una técnica de fidelización de clientes donde se pasaba de nivel según se consumían los productos de las empresas y, a medida que se ascendía, uno obtenía mejores beneficios, descuentos e incluso regalos (Montejano y Arranz, 2022). Con el paso de los años, la gamificación pasó a expandirse a otros campos como el educativo.

La gamificación proviene del término anglosajón “*gamification*” aunque en español dicho concepto no existe y el término más cercano sería el de “ludificación”. Son muchas las definiciones que se le han dado a la gamificación, apuntando todas ellas a la idea de emplear el juego en contextos no lúdicos.

Según Barros (2016), la gamificación consiste en incluir procesos innovadores y creativos originarios de los juegos para convertir una actividad que se considera en un principio aburrida, en otra tarea que incentive al individuo a participar en ella.

La gamificación consta del uso de mecánicas, elementos y técnicas de creación y diseño de juegos en contextos no lúdicos para implicar a los individuos y resolver problemas (Zichermann & Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012 citado por Borrás, 2022). Por su parte, y muy a favor con la definición de estos autores, encontramos a Karl. M. Kapp (2012, citado por Reyes, 2018; Díaz y Troyano, 2013) que en su libro *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*, define la gamificación como aquella “estrategia metodológica que se hace servir de una serie

de mecanismos, su estética y uso del pensamiento con la finalidad de atraer a las personas, motivarlas a la actividad, impulsar su aprendizaje, así como resolver problemas” (p.9).

Esta estrategia de aprendizaje supone analizar los elementos del juego y elegir sus mecánicas y componentes para rediseñarlos y utilizarlos en la clase con el propósito de mejorar la experiencia de aprendizaje de los alumnos y su motivación. En este aspecto, Peirats, Marín y Vidal (2019, citado por Vázquez y Sevillano, 2021), hacen hincapié en el uso de la gamificación en las aulas para responder a las tasas de fracaso escolar de los niños a causa de la falta de motivación e interés por el aprendizaje.

La gamificación es una técnica metodológica cuya intención principal es “modificar el comportamiento de los alumnos y facilitar el proceso de aprendizaje de estos a través de la motivación y las emociones que se desprenden de los juegos (insignias, competición de puntos, recompensas)” (Vázquez y Sevillano, 2021, p.24). Por eso, entre las diferentes características y beneficios del uso de la gamificación en el aula, encontramos que ésta es una adecuada alternativa de apoyo por los siguientes motivos:

1. Impulsa y atrae la participación de los alumnos.
2. Convierte las actividades difíciles en otras más fáciles.
3. Anima a la participación continua.
4. Da un *feedback* positivo gracias a las recompensas y otros mecanismos.
5. Fomenta la constancia y el éxito educativo.
6. Promueve la cooperación y apoyo entre los estudiantes.
7. Impulsa a construir una identidad propia.
8. Transforma actividades monótonas y aburridas en otras divertidas y atractivas.
9. Fomenta la comunicación entre iguales.
10. Establece ambientes de confianza. (Melo, 2015 citado por Barros, 2016)

No obstante, es preciso diferenciar lo que es la gamificación de lo que no lo es para entender mejor el término, puesto que este tiende a confundirse con el aprendizaje basado en juegos o los juegos serios (también llamados *serious games*).

Por un lado, el aprendizaje basado en juegos reside en la utilización de juegos como herramienta de apoyo al aprendizaje, asimilación o evaluación de conocimientos, convirtiéndose el juego, en este caso, en un recurso más a emplear en las aulas (Vázquez y Sevillano, 2021).

Por otro lado, los juegos serios consisten en la utilización de juegos digitales y compaginan el entretenimiento con una finalidad instructiva o educativa. Suelen completarse

con técnicas gamificadas concretas como las puntuaciones, los niveles o las bonificaciones (Girard, 2013 citado por Vázquez y Sevillano, 2021).

En lo que respecta a la gamificación, esta técnica pretende incorporar elementos, mecánicas y dinámicas propias de los juegos (insignias, tablas de clasificación, avatares, rankings...) a procedimientos que de primeras no son “jugables”.

3.5 Las dinámicas, las mecánicas y los componentes del juego

De acuerdo con Herranz (2013, citado por Borrás-Gené, 2022), dentro de la gamificación intervienen tres elementos básicos: las dinámicas, las mecánicas y los componentes específicos de los juegos y videojuegos, que tienen la finalidad de motivar a los alumnos e implicarles en la realización de las actividades.

En primer lugar, las **dinámicas** son los aspectos globales a los que debe dirigirse un proceso gamificado y son las maneras en las cuales los alumnos que forman parte de una experiencia gamificada se relacionan entre sí. Estas dinámicas están estrechamente vinculadas a las motivaciones, intereses y necesidades de los individuos.

Una de las dinámicas es la narrativa, guión o hilo conductor que se utilizará en un sistema gamificado para enganchar y atraer a los participantes en la consecución de los objetivos planteados y la realización de las tareas. Esta narrativa facilitará a los alumnos conocer la idea general del desafío propuesto. Los hilos conductores pueden ser diversos: desde películas y personajes animados conocidos, pasando por detectives a los que se les encargan unas misiones, relacionados con libros o sobre países, entre muchos otros. Es el docente el responsable de diseñar la “ruta de viaje” de la unidad gamificada para que esta tenga unas tareas progresivas a realizar con una introducción, un nudo y un desenlace correcto y coherente con unos objetivos bien definidos y reales (Montejano y Arranz, 2022).

En lo que respecta a las relaciones interpersonales entre los participantes de un sistema gamificado, esto se refiere a las continuas interacciones y relación entre los sujetos, la competitividad que se da al enfrentarse a los distintos retos y el interés y la curiosidad que se genera según la realización de las actividades.

Otra dinámica son los retos cuyo objetivo principal es captar la atención de los alumnos mediante la obtención de premios y recompensas una vez logran el reto planteado. Tras este logro se da un estatus por el que los niños son reconocidos delante de sus compañeros y gracias a la buena ejecución de la tarea asignada.

En segundo lugar, las **mecánicas** se refieren a los fundamentos básicos del juego, esto es a las normas y funcionamiento que se emplea para llevar a cabo las dinámicas planteadas. Las mecánicas son la manera de recompensar a los alumnos según los objetivos conseguidos, así como fomentar los deseos de los niños de querer superarse, mejorar y progresar.

Existen distintos tipos de mecánicas de juego (Usán y Salavera, 2020):

- La retroalimentación: favorece el flujo constante de motivación y concentración en las tareas por parte del alumnado (*flow* Mihaly Csizentmihaly²) y que resulta necesario en la experiencia gamificada.
- Acumulación de puntos: cuyo fin es el de encaminar las acciones de los alumnos hacia el objetivo final. Para ello se fija una cantidad de puntos a determinadas acciones y/o tareas realizadas por los niños y se van acumulando a medida que se realizan. La idea es ganar la mayor cantidad de puntos posibles.
- Sistema de recompensas: se obtienen tras haber completado una tarea satisfactoriamente. Se suelen traducir en medallas, insignias (también conocidos en inglés como *badges*) o premios.
- Escalado de niveles: se fijan una serie de niveles que los alumnos han de ir superando para pasar al siguiente nivel. La consecución de un nivel superior al que se tiene mostrará el progreso alcanzado hasta ese momento.
- Misiones: tareas por las que los niños tratan de resolver o superar un reto propuesto ya sea de manera individual o grupal.
- Clasificaciones: de acuerdo a los puntos u objetivos superados, se clasifica a los alumnos en un ranking que destaca a los mejor situados.
- Desafíos: se refiere a las competiciones dadas entre los participantes y por el cual el mejor obtiene el premio o los puntos.
- Regalos: bienes materiales que se dan a un jugador o a los jugadores si se trata de equipos de manera gratuita al conseguir un objetivo. Estos regalos pueden incluso canjearse dependiendo del número de puntos que se tiene, para obtener un regalo mejor o más valioso.
- Turnos: referidos a las distintas formas de interactuar el jugador o los jugadores contra el juego o los otros participantes. Dichos turnos promueven un

2 También conocida como *teoría del flujo*, se refiere “al estado mental en el que el usuario se encuentra completamente inmerso en la tarea o actividad proporcionándole placer y disfrute” (Csikszentmihalyi, 2000 citado por Usán y Salavera, 2020, p. 16).

sentimiento de colaboración por el éxito común y un sentimiento de pertenencia al grupo.

En tercer lugar, los **componentes del juego** hacen referencia a los recursos y herramientas que se utilizan en la creación y diseño de la experiencia gamificada. Entre los componentes se destacan los logros, los avatares, los puntos, las insignias, los regalos, las conquistas, los combates, los desbloques, los niveles, los tutoriales, las tablas de clasificación, las barras de progreso, los jugadores, los equipos y la estética del juego (Vázquez y Sevillano, 2021).

En la siguiente tabla se presenta el resumen visual de los elementos de la gamificación:

Tabla 2. Elementos de la gamificación (González & Mora, 2015 citado por Zambrano-Álava et al., 2020)

Dinámicas	Mecánicas	Componentes
Aprendizaje	Puntos	Logros
Narrativa	Recompensas	Avatares
Socialización	Niveles	Insignias
Retos	Misiones	Conquistas
Competición	Clasificaciones	Desbloques
Emociones	Regalos	Tutoriales
Progresión	Medallas	Sensaciones
Estatus	Ranking	Estética visual
	Feedback	

3.6 Tipos de jugadores

Otro de los elementos para tener en cuenta en la práctica gamificada es el perfil de los jugadores. Los objetivos planteados por los docentes son los que determinan los perfiles de los alumnos, que en este caso son los jugadores.

Con el propósito de diseñar una experiencia gamificada adecuada y que parta de las motivaciones de los niños, se debe reflexionar y responder a preguntas del tipo “¿qué motiva a los estudiantes?”, “¿qué sabemos que no funcionaría con ellos?”, “¿qué esperan encontrar a través del juego?”. Resulta necesario considerar las características del grupo al que se dirigen las actividades gamificadas para que en consecuencia el proceso de gamificación sea correcto.

De acuerdo con la taxonomía de jugadores que hace Bartle (2003, citado por Borrego, 2020) se enumeran cuatro tipos de jugadores que se clasifican según las actitudes mostradas a lo largo de la actividad lúdica.

El primero de estos jugadores es el “asesino” (en inglés “*killer*”). La motivación última de este tipo de jugador es el de competir con otros participantes y ganar. Para retenerlos, se pueden utilizar clasificaciones o rankings en los cuales puedan observar la evolución y el progreso hecho hasta el final del juego.

Tras este, prosigue el “triunfador” (en inglés “*achiever*”). Este tipo de jugador tiene como objetivo reunir objetos que van apareciendo en el juego para subir de nivel, es decir, su intención es superar los retos del juego saliendo victoriosos y obtener su recompensa. Su interés se centra en alcanzar estatus y se les retiene con un sistema de logros.

Continúa el “explorador” (en inglés “*explorer*”). El fin último de este tipo de jugador es el de disfrutar de las diferentes opciones que tiene el juego. Se dedican a analizar, explorar, manipular, descubrir y aprender sobre las mecánicas propias del juego. A estos jugadores se les retiene con logros complejos.

En último lugar, encontramos el jugador “sociable” (en inglés “*socializer*”). Para estos la motivación reside en la interacción social, pues disfrutan jugando, compartiendo y adquiriendo sus logros junto al resto de jugadores. Se les retiene a través de noticias o chats de amigos (Negre y Carrión, 2020).

Según Bartle (Borrego, 2020), de acuerdo con esta clasificación, se distinguen dos grupos de jugadores. Por una parte, se hallan los “asesinos” y los “sociables”, cuya principal motivación es la de interactuar con los demás participantes de la actividad gamificada, a diferencia de los “exploradores” y los “triunfadores” que buscan opciones para relacionarse con el sistema de juego. Por otra parte, en lo que respecta al modo de jugar, “asesinos” y “triunfadores” actúan sobre algún elemento y “sociables” y “exploradores” juegan y se relacionan conjuntamente.

Asimismo, Bartle (Borrego, 2020) señala el porcentaje de cada tipo de jugador que podemos hallar en una experiencia de gamificación considerando que alrededor de un 80% de los alumnos son “sociables”, le siguen los “exploradores” y “triunfadores” que están en un 9-10%, y finalmente con tan solo un 1% que se clasifican los “asesinos”. De ahí que a la hora de diseñar la actividad gamificada aprovechemos el gran porcentaje de tipo de jugador socializador para obtener mejores resultados en dicha práctica e impulsar el aprendizaje cooperativo en el aula (Montejano y Arranz, 2022).

3.7 Herramientas TIC y recursos para gamificar en las clases de inglés

Pomata y Díaz (2017 citado por Trejo, 2019) consideran que en una experiencia gamificada se debe contar con el uso y el manejo de las TIC en el aula, tanto por parte de los docentes como de los estudiantes. Todas estas herramientas junto a las aplicaciones, soportes multimedia y recursos digitales pueden servir de apoyo a las metodologías empleadas por los docentes. Asimismo, estas tecnologías digitales ayudan en la creación de materiales didácticos que resulten atractivos al alumnado. En relación con esta idea, algunos autores en la materia afirman que la era de las TIC ha dado lugar a distintas posibilidades para el autoaprendizaje y el aprendizaje cooperativo de los niños y, en consecuencia, los maestros enseñan conocimientos, destrezas y competencias partiendo de una metodología práctica, lúdica, cooperativa y comunicativa (Davidson y Goldberg, 2010).

Con el afán de aplicar la estrategia de la gamificación en las aulas, resulta necesario que los docentes se pregunten cuáles son los recursos más idóneos para emplear con sus alumnos, siempre partiendo de los objetivos propuestos por estos. Por ello, se tendrán que pensar los recursos digitales a utilizar, así como los juegos educativos con los que se contará. No obstante, es relevante mencionar que en una práctica gamificada los juegos tradicionales también pueden tener cabida siempre y cuando sean adaptados y se persiga trabajar los contenidos curriculares. Sería un buen ejemplo el juego de la oca, por el cual las distintas casillas pasarían a ser las misiones o pruebas a realizar por el alumnado o también el Monopoly diseñado con la narrativa de gamificación planteada.

En este apartado se detallan algunas de las aplicaciones educativas más utilizadas en la actualidad en las prácticas gamificadas en las aulas:

Tabla 3. Clasificación de aplicaciones educativas para gamificar las clases (Trejo, 2019; Vázquez y Sevillano, 2021)

App educativa	Descripción
Animated Drawings	Permite que los dibujos cobren vida animando a los personajes a que se muevan
Autorap app	Herramienta que convierte una frase en una canción pegadiza
Badge maker	Crea insignias, logotipos y tarjetas identificativas
Blabberize	Permite dar voz a imágenes
Brainscape	Plataforma de creación de tarjetas con gran variedad de temas (<i>flashcards</i>)

Cerebriti	Creación de juegos de todos los temas
Classcraft	Plataforma que posibilita la creación de personajes que tendrán que cooperar y realizar misiones con el objetivo de ganar puntos (juego de rol)
ClassDojo	Plataforma para la gestión de tareas habituales en el aula (sistema de puntos y rankings)
ClassroomScreen	Permite la gestión de aula a través de la gamificación
Crear tu avatar (avatar web)	Herramienta para crear tu avatar con infinitud de posibilidades
Deck Toys	Panel de organización de tareas gamificadas
Edmodo	Crea retos y ejercicios, permite la comunicación entre profesores y alumnos
EdPuzzle	Permite la creación de vídeos interactivos
Esploramondo	Posibilita conocer animales y monumentos del mundo a través de figuras en 3D (realidad aumentada)
Kahoot	Sirve para crear cuestionarios y tests en los que contestar correctamente tiene premio
Make badges	Creación de insignias
Mentimeter	Sirve para ver presentaciones interactivas
Minecraft	Videojuego de mundo abierto
MyClassGame	Genera entornos gamificados
Padlet	Murales colectivos donde subir todo tipo de tareas y compartir trabajos
Pear Deck	Permite crear presentaciones interactivas
Pictionary Air	Juego de mesa para dibujar en el aire
Plickers	Cuestionarios y preguntas grupales (tarjetas con códigos)
Powtoon	Crea vídeos y animaciones
Quizizz	Test interactivos y cuestionarios grupales
Quizlet	Creación de tarjetas (<i>flashcards</i>)
Ta-tum	Plataforma de lectura gamificada
Trading Card	Cartas de rol (cromos)
Trivinet	Se utiliza para crear trivials colaborativos
Voki	App en la que se escribe una oración y tu avatar la lee en voz alta

En una experiencia gamificada la estética es además un elemento indispensable para promover la motivación de los alumnos. Es por ello por lo que se debe tener en cuenta la forma en que mostramos dicha estética a los alumnos, pues esta tendrá que ser llamativa, atractiva y siendo la puerta de entrada a la gamificación. Debido al diseño visual de los juegos educativos, las aplicaciones digitales y recursos materiales, a través de la gamificación, los participantes conseguirán sensaciones, vivencias, fantasías y experiencias.

En este sentido son muchas las aplicaciones educativas que permiten crear el diseño visual que se dará a los juegos y aplicaciones. Algunas de las más importantes son las siguientes:

Aplicaciones utilizadas en la estética de los juegos

- Canva: Herramienta online de diseño gráfico y visual que posibilita la creación de presentaciones, carteles, vídeos o publicaciones para redes sociales, entre otras.
- Chromavid: Plataforma que crea vídeos para que te sitúes dentro de la historia.
- Código QR: Son códigos de barras bidimensionales que sirven para almacenar información en una matriz de datos.
- Coupontools: App para creación de juegos y cupones de rascar.
- Forgestone, Cardmaker, Bitmoji o MyTalkingAvatar: Aplicaciones para diseñar cromos atractivos.
- Genially: Plataforma que sirve para presentar contenido curricular interactivo, con la posibilidad de tener acceso a material teórico e incluso a páginas web.
- GIF maker: Herramienta a través de la cual se pueden crear gif animados de vídeos y fotos.
- Green Screen by Do Ink: Plataforma que facilita la creación de vídeos e imágenes de pantalla verde.
- Stop motion: Aplicación que permite la simulación de movimiento de objetos estáticos a través de fotografías.
- Streetviewmap o Streetview: App para crear una imagen en 360 grados.
- Thinglink o WallaMe: Aplicaciones que permiten insertar mensajes en una imagen mediante realidad aumentada.

Tabla 4. Diseño visual (Montejano y Arranz, 2022)

3.8 ¿Por qué aplicar la gamificación a la enseñanza del inglés?

Son muchas las razones y los motivos por los que emplear la gamificación en las clases de inglés, pero después de haber visto cuáles son los elementos esenciales que se encuentran dentro de una experiencia gamificada, no nos sorprende que el juego y la motivación sean los principales ingredientes para aplicar la gamificación en la enseñanza del inglés por su valor incalculable respecto al aprendizaje de cualquier asignatura y en este caso concreto del inglés.

Valderrama (2015), defiende el juego como una actividad que resulta intrínsecamente motivadora y placentera de por sí; por ello y puesto que la gamificación consiste en emplear el juego en contextos no lúdicos, este es un motivo para aplicar esta técnica al aula de inglés. Asimismo, y en línea con Valderrama, Perrotta y otros autores recogen la idea de que la gamificación educativa es vital pues el alumnado aprende a través de la diversión y el disfrute, siendo conscientes del gran poder motivador de la gamificación (Ortiz et al., 2018). Por su parte, para el profesor Csikszentmihalyi, el estado de flujo actúa como el motor para el aprendizaje (Ortiz et al., 2018).

Por otro lado, y en cuanto a los intereses de los estudiantes, Prensky (2005 citado por Ortiz et al., 2018) sostiene la idea de tener en cuenta los pensamientos de los niños, sus deseos y sus gustos a la hora de aprender. Por ello se debe hacer caso a su opinión, a lo que ellos quieren y aprovechar todos los recursos disponibles de su entorno para incluirlos en su proceso de enseñanza-aprendizaje. En consecuencia y al gustar tanto a los niños jugar y aprender a través de recursos digitales, tablets, dispositivos móviles y aplicaciones de juegos de internet, se pasan todas estas herramientas al aprendizaje de los alumnos y así se aplican las TIC en la enseñanza del inglés.

Otro de los propósitos de la gamificación es implementar procesos innovadores y creativos para hacer frente a tareas que en principio se consideran aburridas. Como resultado, un plan de estudios que contemple los principios pedagógicos de la gamificación ayudará a mantener el interés del alumnado.

En otro orden de ideas, de acuerdo con Scott y Neustaedter (2013, citado en Ortiz et al., 2018) se dan cuatro conceptos elementales para comprender los beneficios y las ventajas de la gamificación: “libertad para errar, *feedback* constante y rápido, progreso y evolución e historia” (p. 6). El primero de estos conceptos significa que, a través del manejo de las distintas aplicaciones educativas, y el logro de misiones, desafíos o retos propuestos, los niños más introvertidos o que más les cuesta expresarse en inglés, se sienten en un ambiente

de comodidad sin miedo a participar o a equivocarse al estar absortos en lo que están haciendo. En segundo lugar, las TIC favorecen el *feedback* rápido; por lo que resulta fácil aprender e instantáneamente saber si lo que se ha aprendido es correcto o no, a modo de autoevaluación. Por otra parte, las herramientas digitales y también los juegos y recursos tradicionales gamificados aseguran mediante su sistema de puntos, niveles y tabla de clasificaciones percibir el progreso hecho en lo que al proceso de aprendizaje se refiere.

Otro punto está directamente relacionado con el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), uno de los cambios que la LOMLOE expone como principios de la ley educativa española actual. A través de este modelo se parte de la educación inclusiva, de la diversidad existente en cuanto a los distintos ritmos de aprendizaje que se dan entre el alumnado y su consecuente respeto ante todos estos, a que se proporcione a los estudiantes una gran variedad para representar la información de múltiples formas o que estos interactúen con el lenguaje y lo usen en contextos reales y auténticos. Está claro que la gamificación actúa como nexo para llegar a alcanzar que todos los alumnos aprendan teniendo en cuenta sus estilos de aprendizaje y que estos, a través de las TIC puedan expresarse, mejorando a su vez la competencia digital (Alba, 2019).

En último lugar, pero no por ello menos importante, se encuentra el aprendizaje cooperativo y los valores que de esta metodología se adquieren. A través de la estrategia de la gamificación, los alumnos aprenden a trabajar conjuntamente para llegar a alcanzar los objetivos planteados. Estos se distribuyen las tareas a realizar y se ayudan mutuamente, mejorando su competencia lingüística. Como resultado todos aprenden de todos, se nutren de sus ideas y las de sus compañeros y aprenden valores como el de la solidaridad, la cooperación, la empatía o la asunción de responsabilidades. Además, se contribuye al desarrollo de la autonomía y de las habilidades sociales.

3.9 Metodologías activas que todo docente del siglo XXI debería conocer

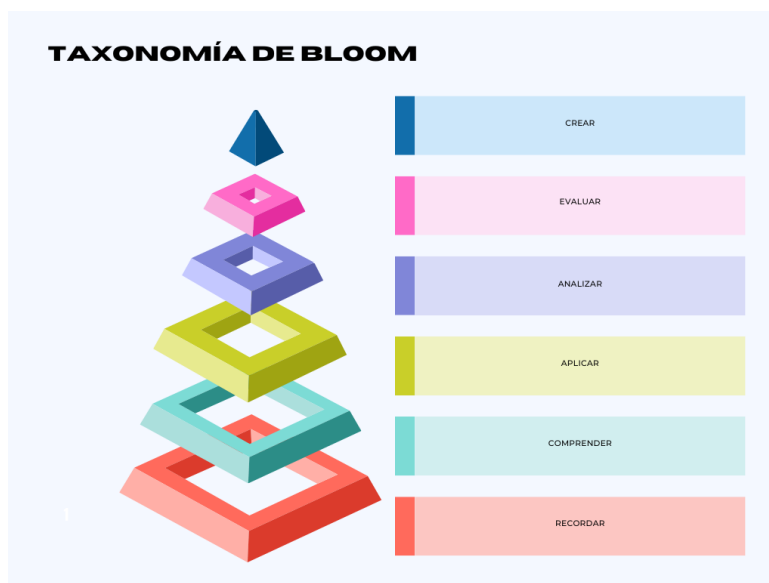
De acuerdo con Serna y Díaz, las metodologías activas son un proceso por el cual los alumnos se convierten en protagonistas de su aprendizaje, un aprendizaje significativo (2013, citado por Daher et al., 2022); mientras que los docentes adquieren el rol de mediadores a la vez que promueven entre su alumnado actividades que propicien su participación, colaboración, creatividad y reflexión sobre las tareas. Con la incorporación de las TIC en el contexto escolar, se han dado cambios sustanciales en la educación, ya que estas ofrecen nuevas oportunidades de interacción social entre los estudiantes y establecen entornos de

aprendizaje cooperativo que proporcionan el trabajo y aprendizaje en equipo (García-Valcárcel et al., 2014).

Hoy en día existe una gran diversidad de metodologías activas. Conocer los fundamentos de cada una de ellas nos ayudará a nosotros los docentes a seleccionar y escoger aquellos métodos más acordes a los alumnos y a los contenidos que queramos enseñar (Bernal y Martínez, 2009). Es importante explicar que aquel docente que desee gamificar sus clases debe, además, conocer estas metodologías para llevar a cabo su tarea en el aula adecuadamente. Implementar uno de estos métodos, por ejemplo, la clase invertida, favorecerá la labor al docente quien podrá dedicar la sesión de clase al juego para consolidar el concepto de hábitats mientras que el alumnado previamente habrá “*flippeado*” las explicaciones de acuerdo con el concepto.

A continuación, se exponen, a parte de la gamificación, algunas de las metodologías activas actuales más importantes:

➤ **Clase invertida** (también conocida como *flipped classroom*): Modelo pedagógico por el cual los elementos de la enseñanza a impartir se invierten y el docente recibe, antes de cada lección, un *feedback* por parte del alumnado a través de preguntas, presentaciones y dudas que estos formulan sobre el tema a tratar en cuestión. Previamente a las lecciones, los estudiantes preparan de forma individual y autónoma los contenidos en casa para más tarde seguir trabajando estas enseñanzas en el aula junto a sus compañeros y la ayuda del docente. De esta manera es el alumno quien decide con qué tipo de material va a trabajar y cómo aprenderá. Después de que los docentes faciliten el aprendizaje y expongan el tema que enseñarán a sus alumnos, estos últimos podrán aprender y utilizar todo tipo de material como son vídeos, audios, realización de esquemas y resúmenes... (Suniaga, 2019). El objetivo de esta metodología es hacer en casa el trabajo correspondiente al maestro, que está directamente relacionada con los estadios inferiores de “recordar y comprender” de acuerdo con la Taxonomía de Bloom.



10 Ilustración 10. Taxonomía de Bloom (Montejano y Arranz, 2022, p.94)

➤ **Aprendizaje cooperativo:** Método educativo en el cual los alumnos trabajan conjuntamente en grupos reducidos, mixtos y heterogéneos de manera coordinada y orientada con la finalidad de lograr objetivos comunes, aprovechando al máximo su propio aprendizaje, así como el de los demás compañeros. De acuerdo con esta dinámica cooperativa, los niños aprenden de forma grupal a través del diálogo, el debate o la resolución de problemas, creándose entre ellos un intercambio comunicativo. Asimismo, aprenden las habilidades sociales y comunicativas que les ayudarán a vivir en sociedad (Pérez, 2010).

En el aprendizaje cooperativo las tareas quedan distribuidas entre los alumnos, y a su vez cada estudiante desempeña una función. Se tiene en cuenta el trabajo realizado por cada miembro del equipo, así como su opinión para alcanzar con éxito y de forma eficiente las tareas propuestas. Este modelo didáctico incluye técnicas como la de “lápices al centro”, el “folio giratorio”, “lectura compartida”, “1-2-4” o las conocidas “estaciones de aprendizaje” (Montejano y Arranz, 2022).

➤ **Aprendizaje basado en proyectos** (también conocido en inglés como *Project-based learning*): enfoque educativo por el cual los alumnos adquieren conocimientos gracias a la realización de proyectos realistas que empiezan con una pregunta o problema real que interesa y preocupa a los niños y en los que se da la fase de búsqueda de información e investigación hasta llegar a encontrar soluciones al problema de forma colaborativa. En el ABP es importante la cooperación y la labor

del equipo para llegar a presentar la propuesta por la que han estado trabajando durante tiempo. Además, en esta metodología se consideran las habilidades blandas (o también “*soft skills*”) como son las destrezas que se refieren a la toma de decisiones, capacidad de resolución, gestión del tiempo, creatividad e innovación, actitud positiva y colaborativa o pensamiento crítico. En consecuencia, no es de extrañar que este método considere a los alumnos como los protagonistas de su propio aprendizaje y que el proceso y lo aprendido en el proyecto sea más importante que el producto final en sí.



11 Ilustración 11. Fases aprendizaje basado en proyectos (Montejano y Arranz, 2022, p.98)

➤ **Aprendizaje-servicio (ApS):** propuesta metodológica que intercala procesos de aprendizaje con prácticas educativas experienciales de servicios a la comunidad. A través de este método pedagógico se intenta aproximar a los niños a una realidad que ellos mismos pueden vivir en su entorno y sobre el que pueden actuar o dar respuesta con el fin de mejorarlo. Simultáneamente aprenden y adquieren conocimientos para ser mejores personas, comportarse en sociedad y ayudar a los demás ciudadanos partiendo de las labores de voluntariado. Las características del aprendizaje-servicio son: relación con los currículos, participación y dedicación, actitud crítica, necesidades comunitarias, responsabilidad social y evaluación del servicio y contenidos.

4. Objetivos

En el presente Trabajo Fin de Grado (en adelante, TFG) se ha planteado un objetivo general y una serie de objetivos específicos que contribuyen a lograr la finalidad principal de este trabajo.

4.1 Objetivo general

El objetivo general es diseñar una propuesta de aplicación en gamificación en un aula de inglés con alumnos de 3º curso de Educación Primaria con el propósito de motivarles y que alcancen un aprendizaje óptimo de la lengua extranjera.

4.2 Objetivos específicos

Entre los objetivos específicos están los siguientes:

- Investigar acerca del concepto de gamificación y profundizar en los componentes esenciales de este.
- Analizar los cambios educativos producidos a lo largo de las décadas y comparar los métodos de enseñanza de antes y ahora.
- Estudiar los elementos necesarios para el aprendizaje significativo del inglés (juego, motivación...).
- Conocer las principales herramientas digitales y recursos que se utilizan actualmente en las aulas.
- Aprender las metodologías activas más en boga que se utilizan en las clases de Primaria.
- Examinar los puntos fuertes y débiles de introducir la gamificación al contrastar los resultados obtenidos de su puesta en práctica.

5. Metodología

El tema del presente trabajo, la gamificación, surge como interés particular por conocer e investigar más sobre esta estrategia educativa innovadora y sus beneficios al aplicarla en un aula de inglés con alumnos de 3º curso de Primaria. Como consecuencia de analizar el contexto escolar, familiar y sociocultural de los estudiantes, al tener contacto directo con el centro educativo, la curiosidad se manifiesta al comprobar el desinterés y rechazo del alumnado respecto al aprendizaje de la lengua extranjera. Por ello, se desea emplear dicha técnica para hacer frente al problema y poder confirmar que los resultados son más positivos de lo que venían siendo hasta ahora. Con la idea del tema en mente, se lleva a cabo una primera reunión con el director asignado al TFG para mencionarle sobre qué tratará el trabajo.

Después de esto, y con el fin de obtener información acerca de las causas por las que los estudiantes sienten tanta desgana por el aprendizaje del inglés, se estudia el contexto escolar y las características de los alumnos y se aplica un sondeo entre el claustro de docentes para conocer los métodos de enseñanza que utilizan principalmente y entre los alumnos de 3º de Primaria para indagar qué es lo que más les motiva y si sus maestros llevan a cabo suficientes recursos digitales y juegos en sus clases. En consecuencia, tras pasar las encuestas, recabar información y conseguir resultados, se procede a buscar, principalmente, a través de libros y artículos de revistas científicas y académicas e informes, todo lo posible sobre gamificación. Las bases de datos consultadas para extraer información al respecto provienen principalmente de Dialnet, Google Scholar o ResearchGate. Con todo, se busca información que sea actual, concisa y profesional.

Tras ello, se empiezan a plantear los objetivos específicos del trabajo y se busca dar respuesta a todos ellos. Asimismo, se realiza un primer esbozo de los apartados con los que contará el trabajo. Después de un tiempo buscando libros y artículos adecuados, extrayendo información útil e imprescindible y realizando poco a poco los apartados, se hace una segunda reunión con el tutor, momento en el que se comentan ideas y se resuelven dudas.

Cada vez se dispone de más información para elaborar el marco teórico con sus distintos apartados y se procede a ello, teniendo en cuenta las explicaciones que hay en los documentos *pdf* de la asignatura del TFG. Al finalizar el marco teórico, y tras otra reunión con el tutor, se intercambian ideas, se añaden palabras, se suprimen otras, etc.; pues el trabajo está en constante revisión. A partir de este instante, se empieza a realizar la parte práctica del trabajo. Esta parte que consta de una propuesta de unidad didáctica gamificada, es de

primeras, uno de los momentos más delicados con los que me encuentro al no haber diseñado nunca una propuesta de aplicación en gamificación. Para ello, teniendo en cuenta toda la documentación encontrada de manera teórica sobre dicha técnica, me baso en observar a mis propios compañeros de la escuela cómo dan sus clases, qué herramientas TIC son las que más utilizan en el aula y cuáles son las actividades que emplean y que más gustan a los estudiantes. De acuerdo con el planteamiento que hago de las tareas de la unidad y su diseño, se ponen en práctica dichas actividades gamificadas, en la escuela, con el alumnado de 3º de Primaria para ser consciente de si implementar dicha propuesta proporciona los resultados que pensaba desde un principio y, afortunadamente, tras su puesta en práctica, se ve que sí. A su vez, se sigue escribiendo el trabajo. Se realiza una cuarta reunión con el tutor y se preguntan dudas, se aclaran pensamientos y se expresan posibles preocupaciones hasta el momento.

Progresivamente se va dando forma al trabajo y ahora que se ha elaborado el marco teórico y la unidad didáctica gamificada, se conduce a escribir la introducción y conclusión del trabajo, se estudia cómo citar la bibliografía correctamente, citar las tablas y figuras, etc.

En una quinta reunión con el tutor, el trabajo ya está prácticamente realizado, quitando de algunos retoques finales, para ser leído y corregido por este. En una última reunión, el director da el aprobado al trabajo y este se sube a la plataforma de la Universidad en las fechas señaladas.

6. Propuesta de aplicación

6.1 Justificación

La propuesta de aplicación de gamificación que a continuación se presenta surge al observar, constatar y concluir, gracias a las encuestas realizadas a los docentes y estudiantes, que a los alumnos de una escuela pública de Reus (Tarragona), no les gusta en su gran mayoría la asignatura de inglés, pero reconocen que si se hicieran más juegos y les dejaran emplear recursos digitales en el aula les gustaría más la materia y en consecuencia también aprenderían. El alumnado, además, opina que adquirir el inglés no les resulta útil ni para el presente ni para la vida futura puesto que muchos niños creen que nunca van a salir de su ciudad y, por tanto, no van a necesitar hablar el idioma con nadie más que entre ellos mismos. En lo que respecta a los docentes, estos conocen la importancia de emplear el juego en las clases y la motivación que la actividad lúdica genera entre los niños; asimismo disponen del conocimiento idóneo respecto a las TIC. No obstante, no utilizan lo suficiente las herramientas tecnológicas en el aula. Por todo ello, se quiere emplear la estrategia educativa de la gamificación para hacer frente a esta problemática y responder a la tasa de fracaso escolar de los alumnos a causa de la falta de interés y motivación por el aprendizaje del inglés. El objetivo fundamental de implementar dicha técnica es motivar a los niños, empleando una serie de actividades en las que el juego y las herramientas digitales se conviertan en imprescindibles y aseguren su diversión, participación, cooperación, comunicación y eficaz aprendizaje.

Los resultados y datos extraídos de las encuestas realizadas tanto a los alumnos de 3º curso de Educación Primaria como al claustro de docentes que en la escuela trabajan, nos sirve para constatar que se debe modificar el método pedagógico utilizado hasta el momento por otro más innovador, que fomente la motivación del alumnado por el aprendizaje del inglés, el aprendizaje a través del juego y el uso de más recursos digitales en el aula.

En consecuencia, y por todo ello, surge el crear y diseñar una propuesta de aplicación en gamificación en la clase de inglés para hacer frente al desinterés de los alumnos por aprender la lengua extranjera y cambiar la metodología que hasta ahora venía siendo en gran medida tradicional, apoyada en los libros de *class book* y *activity book*, en continuas fichas de trabajo y en pruebas finales al finalizar cada tema del libro de texto.

6.2 Características del contexto escolar

Se trata de una escuela pública situada en el barrio Mas Iglésies, al sudeste de la ciudad de Reus (Tarragona). El colegio cuenta con dos líneas en las que se imparte el segundo ciclo de Educación Infantil y los cursos relativos a la Educación Primaria. El edificio es bastante viejo y fue inaugurado el año 1978. Sin embargo, cuenta con todo tipo de instalaciones para poder trabajar adecuadamente: aula de inglés, aula de música, sala de informática, biblioteca, aula de educación especial, comedor, gimnasio, un patio grande separado por dos pistas, aulas ordinarias de los alumnos y AMPA (Asociación de Madres y Padres de Alumnos). El centro, de acuerdo con su Proyecto Educativo de Centro (PEC), tiene algunos principios de identidad: Coeducación, programas transversales, programa de anfitriones para estudiantes inmigrantes y el plan lector de centro. Por otra parte, y a causa del análisis de los indicadores de centro y resultados académicos en los diferentes cursos, pruebas y evaluaciones diagnósticas y los resultados obtenidos en las competencias básicas, desde el centro educativo se aboga por aprovechar al máximo los recursos disponibles con los que cuenta la escuela para lograr mayores resultados en los distintos niveles educativos. En consecuencia, y por lo que respecta al uso de las tecnologías de la información y la comunicación, el colegio dispone de algunas pizarras digitales, tablets y ordenadores con conexión wifi (Borràs, 2020).

Es, además, un centro catalogado como escuela de alta complejidad debido a sus características intrínsecas pues el nivel socioeconómico y sociocultural de las familias es medio-bajo, el alumnado proviene de distintas culturas, y por consiguiente hay un elevado porcentaje de familias inmigrantes provenientes mayoritariamente del centro y sud de América y África, principalmente de Magreb, concentrándose además muchos alumnos de etnia gitana y alumnado con necesidades educativas específicas.

Como se puede observar existe un grado significativo de diversidad en las aulas y por ello, es necesario que desde la escuela se tengan presente las particularidades del alumnado para ofrecerles la mejor educación posible y se analicen en profundidad los distintos aspectos que intervienen en su proceso de enseñanza-aprendizaje, llevando a cabo una metodología coherente y garantizando un enfoque competencial de aprendizaje óptimo.

Desde la escuela se promueve la investigación y el trabajo en equipo y se fomenta el pensamiento crítico y la creatividad de los alumnos. Además, se enfoca en la formación en valores y el desarrollo de las habilidades sociales de estos.

Por otra parte, el centro educativo involucra activamente a la comunidad educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, impulsando la participación de las familias, los docentes y estudiantes en la toma de decisiones y en la implementación de proyectos y actividades.

6.3 El grupo y la clase

Se trata de un grupo de 24 alumnos, de los cuales el 80% de estos provienen de familias inmigrantes y niños de etnia gitana. Además, en el aula hay un niño con Síndrome de X-Frágil que presenta discapacidad intelectual leve, así como rasgos propios del trastorno del espectro autista (TEA) y en ocasiones muestra trastornos de conducta y emocionales asociados al síndrome (Hurtado, 2009).

Por otro lado, existe un considerable tanto por ciento del alumnado que tiene dificultades en el proceso de lectoescritura y se da un gran porcentaje de niños con comportamientos disruptivos en el aula. En general, y debido a los pocos hábitos de trabajo y esfuerzo que mantienen, así como a su escaso interés por aprender, tienen dificultades para mantener la atención y para comprender lo que se está explicando, lo que conduce a una falta de concentración significativa.

Es un grupo que cursa 3º de Educación Primaria y que utiliza principalmente el español en el aula tanto para comunicarse como en las tareas realizadas. Muchos de estos niños reciben el refuerzo y apoyo de la maestra de educación especial de manera inclusiva dentro del aula, pero también en el aula destinada a la educación especial con un grupo más reducido.

En general, es un grupo inquieto y hablador, aunque esas mismas ganas les hacen ser participativos. Hay pocas cosas que les motiven realmente, aunque si es un tema de su agrado trabajan bien. El clima de aula cuando de verdad se ponen a trabajar es bueno. Sin embargo, se dan conflictos continuamente entre ellos que hacen que el docente tenga que interrumpir la clase para solucionar los problemas que surgen.

Respecto al aprendizaje del inglés se muestran pasivos, desganados, indiferentes y muy poco motivados, siendo el aula de inglés el lugar donde aumentan las malas actitudes y comportamientos entre ellos y a veces incluso con el docente.

Teniendo en cuenta todo lo mencionado no resulta extraño deducir que los resultados académicos sean bastante bajos a pesar de que el docente ponga todo su empeño, trabajo y entusiasmo en transmitir esa misma ilusión y motivación por aprender a sus alumnos.

Por otra parte, son niños que demuestran bastante interés por todas aquellas tareas y actividades que impliquen actividad, competitividad, el uso y manejo de las TIC y el juego.

6.4 Unidad didáctica gamificada

6.4.1 Introducción UD

La presente unidad didáctica gamificada que se muestra en estas líneas se dirige a un grupo de 3º curso de Educación Primaria compuesto por 24 alumnos. De acuerdo a lo dispuesto en el Decreto 175/2022, de 27 de Septiembre, por el que se establece el currículo de la etapa de Educación Primaria en Cataluña, en su artículo 14, para la siguiente unidad didáctica (UD, en adelante) se realizan dos sesiones a la semana de sesenta minutos cada una. Es por ello por lo que la unidad tendrá una duración aproximada de un mes, llevando a cabo ocho sesiones. Esta se llevará a cabo en el tercer trimestre, concretamente en el mes de Abril, coincidiendo con una feria muy popular que hacen las familias de los estudiantes cada curso escolar en el centro educativo y en la que participan alumnos y docentes. Las familias del AMPA donan a cambio de tickets (puntos) libros, juguetes u objetos escolares que ya no utilizan. Es un proyecto que se lleva a cabo desde la escuela para motivar al alumnado en sus aprendizajes y cuya participación es muy positiva cada curso escolar. Es importante mencionar que los puntos que el alumnado gana tanto de manera individual como grupal, a la hora de canjearlos siempre es de forma individual, por lo que se debe tener en cuenta que cada niño tendrá unos puntos concretos y diferentes al resto.

La UD sigue una narrativa basada en la película Disney de los superhéroes “Los increíbles” por ser un hilo conductor atrayente para los alumnos y por el que se les presentarán las distintas tareas y actividades a realizar desde unas misiones que les motiven a realizarlas.

Todas las tareas que se hagan con el alumnado contribuirán al desarrollo de su competencia comunicativa en inglés, contextualizando las actividades y permitiendo que sean lo más reales y auténticas posibles. Además, se incidirá en que favorezcan de igual manera la competencia digital de todos los estudiantes al estar en contacto directo con las herramientas TIC. Se emplearán distintas metodologías activas en las sesiones como el aprendizaje cooperativo, la clase invertida o el aprendizaje basado en el juego, aunque todas giren entorno a la gamificación.

Es importante explicar que para la puesta en práctica de la unidad didáctica se contará con la presencia de una auxiliar de conversación (también “*language assisstant*”), una sesión

por semana (codocencia). Esta persona contribuirá y ayudará a los alumnos a practicar y reforzar las habilidades orales, principalmente la pronunciación y la entonación, a través de canciones, conversaciones orales y juegos; a la vez que les enseñará aspectos socioculturales de su país. Su misión será la de desarrollar la competencia comunicativa e intercultural de los estudiantes.

6.4.2 Consideraciones pedagógicas

Para la organización de las sesiones de la UD, de acuerdo con el proceso lógico de **andamiaje** (*scaffolding*) se seguirá la citada por Jean Brewster, la cual consiste en cuatro fases: **calentamiento, presentación, práctica y producción**. En la primera fase se preparará al alumnado para el proceso de aprendizaje, mientras que en la segunda fase estos recibirán un input y un modelo de lenguaje a imitar. En la tercera fase, los estudiantes practicarán el modelo de lenguaje proporcionado siendo la exactitud el objetivo principal. En la última fase, los niños producirán el lenguaje de forma autónoma, siendo la fluidez el objetivo más importante. Asimismo, todas las actividades siguen el principio de que las cuatro habilidades están integradas en las sesiones, pues no se puede diseñar una sesión sin escuchar, sin expresarse oralmente, sin leer o sin escribir ya que todas tienen cabida y se dan de manera conjunta y simultánea (García y Bermejo, 2022).

Por otra parte, se considera tener en cuenta el **orden natural de adquisición de las habilidades** propuesto por Stephen Krashen por el cual los alumnos aprenden primero las destrezas orales (comprensión oral y expresión oral) antes que las escritas (comprensión escrita y expresión escrita) y las destrezas receptivas (comprensión oral y comprensión escrita) antes que las productivas (expresión oral y expresión escrita). Este autor, además, en su teoría de la hipótesis del input, defiende la idea de que el input dado a los estudiantes debe estar ligeramente por encima del nivel lingüístico que tienen, de manera que puedan entender la información proporcionada, aunque no sean capaces de producirla (Krashen & Terrell, 1992 citado por García y Bermejo, 2022).

6.4.3 Gestión del aula y competencia comunicativa en inglés

Además de aplicar una metodología motivadora a la par de variada y con la intención de mantener correctamente el clima que se crea en la clase, es importante establecer normas y límites, llegar a un grado óptimo de confianza con el alumnado, así como enseñarles relaciones de respeto y colaboración (Vaello, 2003). Para llevar a cabo la siguiente unidad

didáctica gamificada nos apoyamos en cuatro herramientas, dos de ellas digitales, para garantizar el apropiado funcionamiento del aula y el adecuado proceso de enseñanza de los alumnos.

➤ **Classroomscreen:** se trata de una pantalla digital que se utiliza para controlar a través de imágenes, semáforos, nivel del ruido, cronómetros, etc., la actividad realizada en la clase; de forma que esta favorezca el aprendizaje del alumnado.

➤ **ClassDojo:** hacemos servir este recurso digital con el propósito de ayudar en el aprendizaje socioemocional de los niños, reforzando las conductas positivas, así como otros aspectos de gran relevancia en el proceso de aprendizaje: participación, esfuerzo, hábitos de estudio, ayuda y colaboración a los compañeros, etc. Por todos estos comportamientos se otorgan puntos al alumnado tanto de forma individual como grupal (por grupo cooperativo) que cada sesión pueden ir canjeando por recompensas acordadas según sus puntos o acumularlos para canjearlos más tarde en caso de querer una recompensa mayor que cueste más puntos. Es necesario explicar que, a la hora de canjear puntos, habrá puesto un cartel que recuerde al alumnado cuáles son los dojos canjeables³ y cuántos puntos cuestan. En dicha aplicación educativa se cuenta también con la colaboración de docentes y familias que trabajan conjuntamente.

➤ **English speaking record time:** este recurso que puede ser digital o analógico permite ser conscientes y comprobar el tiempo real que el alumnado dedica a comunicarse y expresarse oralmente utilizando el inglés⁴. La finalidad al utilizar este medio es de motivar a los niños para que hablen en inglés todo el tiempo posible. En cada sesión se darán puntos al grupo que más tiempo haya invertido expresándose en inglés para canjearlos en la feria junto a los puntos individuales de cada uno de ellos.

➤ **Neighbourhood management map:** a través de distintos mapas reales de diferentes ciudades de habla inglesa, como pueden ser Londres, Cambridge u Oxford, entre muchas otras, los alumnos serán capaces de comprar con monedas los distintos edificios que forman parte de las ciudades (bancos, tiendas, museos...) hasta llegar a construir toda la

³ Ver Anexo 1

⁴ Ver Anexo 2

ciudad. Estas monedas las proporcionan los docentes teniendo en cuenta el trabajo en equipo realizado por el alumnado, cuanto más utilicen el inglés para comunicarse, se porten bien, trabajen en clase, participen o mantengan nexos de respeto y cooperación, más monedas se les darán y por tanto más posibilidades de comprar edificios tendrán (cada edificio tiene un precio diferente)⁵. Asimismo, las ciudades que van consiguiendo obtener, son las próximas ciudades o lugares en los cuales pueden empezar las siguientes misiones. Es un elemento motivador el cual invita a través de la gamificación a que los alumnos cuenten con un sistema de recompensas por completar tareas satisfactoriamente de manera grupal.

➤ **Tickets recompensa o tarjeta de fidelización** (Sabuco, 2020): Con la finalidad de reforzar el buen trabajo realizado y algunos comportamientos y actitudes, de manera individual, se entrega a los estudiantes unos tickets. Los tickets tienen recompensas con un precio concreto. Con los puntos que acumula cada alumno ya sea de forma individual o grupal, este podrá canjearlos por esas recompensas siempre que tenga los puntos necesarios⁶. Las recompensas pueden ser del tipo quedarse más tiempo en el patio, ir primero en la fila, traer a clase un juego, etc. Es importante destacar que, a lo largo de la UD, los tickets recompensa podrán ser utilizados por cada alumno solo tres veces (para tres recompensas). La tarjeta de fidelización servirá para marcar la tarjeta por un día completo de buen trabajo⁷. Si algún alumno consigue tener marcadas las ocho sesiones que dura la UD recibe un premio sorpresa por parte del docente.

6.4.4 Cómo intervienen las dinámicas, mecánicas y componentes del juego en la UD

Dinámicas

◆ Narrativa o hilo conductor

Se les presenta a los estudiantes, a través de los superhéroes de los Increíbles, una serie de misiones que deben llevar a cabo para ayudar a los personajes de Disney, y que lograrán solo si realizan adecuadamente todas las tareas que se les proponen a lo largo de las misiones. Estos necesitan aprender los contenidos de la unidad para ayudar a los Increíbles a encontrar y devolver un animal perdido a la tienda de mascotas. Para ello, en el transcurso del cometido y de la UD, se les dará en cada sesión una pista sobre el animal desaparecido para

⁵ Ver Anexo 3, 4 y 5

⁶ Ver Anexo 6

⁷ Ver Anexo 7

que puedan adivinar al final de la unidad de qué animal se trata⁸.

◆ Interacciones entre los alumnos y competitividad

El éxito de terminar la misión victoriosamente tiene que ver con las frecuentes y positivas relaciones interpersonales que se den entre los niños. Para alcanzar el triunfo, estos deberán trabajar conjuntamente, ayudándose y colaborando entre todos. Habrá momentos para trabajar individualmente, pero si algo caracteriza a la gamificación es ser un equipo.

◆ Recompensas

Otorgar recompensas es un incentivo atrayente para los jugadores. Con el objetivo de asegurar la motivación y participación de los individuos en las tareas, se les concederán distintas recompensas, de manera individual, a través de los tickets recompensa o ClassDojo. Estos premios tienen que ver con darles una pista extra del animal desaparecido, regalarles cinco minutos más de patio, elegir la canción que les gusta para escucharla en la clase, ofrecerles ayuda en las actividades de kahoot o quiz, etc.

◆ Escalado de niveles y estatus

Los alumnos consiguen nuevos *poderes* cada vez que suben de nivel en cada misión (sesión), siempre y cuando hayan adquirido los conocimientos enseñados en dicha clase. Además, son reconocidos por sus compañeros al cambiar el color de su insignia⁹, pues así consta que han subido a un nivel superior y poseen un poder más; significando esto que sus aprendizajes progresan. En total hay ocho niveles¹⁰. Cabe destacar que los estudiantes no empiezan en ningún nivel concreto, sino que son ellos mismos los que pasan de nivel según van aprendiendo los contenidos de cada sesión. Para mantenernos en un nivel es imprescindible que controlemos ese y los anteriores, si por el contrario no han adquirido correctamente los conocimientos vuelven a bajar a un nivel más bajo o se quedan en el nivel anterior. Asimismo, para lograr ser un superhéroe con todos los súper poderes será necesario pasar por todos los niveles.

⁸ Ver Anexo 8

⁹ Ver Anexo 10

¹⁰ Ver Anexo 9

Mecánicas

→ Acumulación de puntos

Cada misión o sesión cuenta con unos puntos determinados a conceder¹¹. Estos puntos se dan de acuerdo con la adquisición o no de los contenidos trabajados por parte del alumnado¹². Si un estudiante, por ejemplo, aprende la lección primera, no asimila la segunda sesión, pero la tercera sí, directamente se le otorgan puntos de la primera y tercera sesión, pero no de la segunda, pues estos últimos los pierde. A su vez, los puntos también se consiguen con la actividad realizada en la misión tres del pet shop poly (Monopoly). Al finalizar la UD, cada alumno, con los puntos que haya acumulado y todavía no haya utilizado, podrá canjearlos por libros, juguetes u otros objetos en la feria. Es importante tener en cuenta que cada juguete que canjeen tendrá un precio diferente estipulado por la persona que lo regala.

→ Retos o misiones

Cada sesión consta de un reto o misión diferente a alcanzar, aunque el fin último, bajo su hilo conductor, sea rescatar al animal desaparecido y devolverlo a la tienda. Para llegar al objetivo final de la misión, antes tendrán que aprender todo lo necesario para comprender de qué animal se trata (nombre animales, colores, habilidades...). Así pues, la finalidad es que en cada sesión los estudiantes logren aprender los conocimientos respecto a la misión. Por ello, el título de la misión está directamente relacionado con los contenidos a trabajar. Los alumnos tanto de manera individual como colectiva deben colaborar para superar debidamente la misión.

→ Clasificaciones

Tras hacer el recuento de los puntos obtenidos y objetivos superados, se clasifica a los estudiantes en un ranking en el cual destacan los mejor situados. Este hecho permite que los niños sean conscientes del progreso realizado a lo largo de toda la UD.

¹¹ Ver tablas sesiones; los puntos que se otorgan en cada misión (sesión) se encuentran debajo del nombre de la misión, empezando por 5 puntos en la primera misión y terminando con 40 puntos en la octava misión.

¹² Ver Anexo 11

Componentes del juego

■ Avatares e insignias

Antes de empezar las misiones, cada alumno deberá crear su avatar que será el mismo que utilizará en toda la unidad didáctica¹³. Asimismo, para las tareas grupales, ese mismo avatar formará parte del equipo en el que el alumno en cuestión se encuentre. Por otra parte, a los estudiantes, se les regalarán insignias que serán de un color diferente según el ascenso en cada misión (sesión). Con el escalado de nivel cada uno de estos conseguirá un nuevo súper poder para que, llegados al punto de tener todos los poderes, se convierta en un súper Increíble.

Por otra parte, debe tenerse en cuenta que, cada alumno dispondrá de una tarjeta de Súper Increíble¹⁴ en la cual aparezcan los datos personales del avatar diseñado, el nombre del personaje creado, el objetivo de su misión, etc.; y, además, por la parte de detrás, se irán pegando los poderes conseguidos, las insignias ganadas y los puntos obtenidos. Esta tarjeta se deberá llevar puesta a modo medalla a lo largo de toda la UD.

■ Desbloques

Cada vez que se logre pasar una misión (sesión) habrá un desbloqueo para poder empezar una nueva misión relacionada con la anterior, pero en la cual se aprendan nuevos contenidos respecto al tema de los animales. Al finalizar todas las misiones de la UD, y si se llega a saber cuál es el animal que ha desaparecido, se empezará un nuevo desafío. Ese mismo desafío próximo repleto de nuevas misiones será el aprendizaje de un tema nuevo impartido por el docente; por ejemplo: la ropa, la comida, las actividades de ocio y tiempo libre, etc.

■ Estética del juego

Puesto que la estética desempeña un papel fundamental en el diseño visual de los juegos educativos y herramientas digitales, y consecuentemente la motivación del alumnado, esta se tendrá en cuenta y por ello se mostrará a los estudiantes recursos digitales atractivos como el *genially*, el *código qr* o la aplicación *stop motion*.

¹³ Ver Anexo 12

¹⁴ Ver Anexo 13

6.4.5 Tablas sesiones unidad didáctica gamificada

UNIDAD DIDÁCTICA	“El emocionante viaje de los Increíbles a una tienda de animales”				
ESCUELA	ÁREA O ÁMBITO	CURSO	GRUPO-CLASE	DURACIÓN	TRIMESTRE
Eduard Toda i Güell de Reus (Tarragona)	Lengua extranjera inglés	2022-2023	3º curso de Educación Primaria	8 sesiones de 1 hora cada una (1 mes aprox.)	Tercero (Abril)
DESCRIPCIÓN DE LA UD					
<p>La siguiente unidad didáctica gamificada que se presenta sigue el hilo conductor de la película Disney “Los Increíbles”. A través de esta UD los alumnos se convierten en personajes con súper poderes, capaces de trabajar solos o en equipo para lograr misiones y superar obstáculos; convirtiéndose en unos súper Increíbles. Cada sesión consta de una misión que está relacionada con los conocimientos que los estudiantes aprenderán. Asimismo, los estudiantes conseguirán nuevos poderes cada vez que cumplan debidamente cada misión. A su vez, cambiarán el color de la insignia conforme suban a un nivel superior e incluso obtendrán recompensas al acumular puntos que podrán ser canjeados por premios. Es importante mencionar que los alumnos están sentados en grupos cooperativos de cuatro componentes cada grupo de acuerdo con la idea del concepto de gamificación. Además, se debe tener en cuenta que cada grupo cooperativo cambiará dos veces de compañeros a lo largo de la unidad, es decir, empezarán con un grupo y a mitad UD cambiarán a otro grupo. Es relevante destacar que dentro de los grupos cooperativos cada estudiante tendrá un rol a seguir y una función concreta de acuerdo con su rol: <u>portavoz</u> (habla en nombre de su equipo y lo representa), <u>secretario/a</u> (controla el volumen y el tiempo, anota dudas y preguntas a resolver), <u>supervisor/a</u> (organiza tareas y observa que estén hechas) y <u>responsable de material y ayudante</u> (recoge el material, controla el orden y la limpieza y ayuda al resto del equipo).</p> <p>Como se puede observar, en dicha propuesta, se incluyen los ingredientes propios de la gamificación, esto es, dinámicas, mecánicas y componentes del juego como son los desbloqueos, los avatares e insignias, la acumulación de puntos, las clasificaciones, etc.</p> <p>La unidad didáctica planteada sigue las directrices de la LOMLOE, que es la ley educativa actual, el Real Decreto 157/2022 y el Decreto 175/2022.</p>					

Es necesario mencionar cómo se introduce al alumnado en la unidad gamificada. Para ello, al principio de cada sesión y a través de la aplicación digital *voki*, los personajes de la película, es decir, los Increíbles, a través de un vídeo breve, explican al alumnado en qué consiste la misión de ese día concreto y qué tienen que aprender para ayudarles a rescatar al animal desaparecido y llegar a ser del equipo de los súper Increíbles. En la primera de las lecciones, la historia que se les narra es que un animal ha desaparecido de una tienda de animales de Reus porque un ladrón lo ha robado y los súper héroes necesitan la ayuda de los niños para saber de qué animal se trata y poder salvarlo, devolviéndolo a la tienda¹⁵. A su vez los personajes les comentan que deberán de esforzarse mucho y aprender todo el inglés posible para cumplir las misiones y ayudarles utilizando la lengua inglesa; puesto que ellos hablan únicamente inglés. Cada alumno podrá, de esta manera, ir investigando de entre todas las imágenes que hay de los animales, de qué animal puede tratarse o de cual no, gracias a las pistas dadas¹⁶.

La primera actividad de la UD consistirá en que cada alumno cree su avatar ya que este será necesario para incluirlo en ClassDojo, en los tickets recompensa, las tarjetas de fidelización, en el escalado de niveles, las clasificaciones, etc. La aplicación educativa que se utilizará para crear el avatar será la de *crear tu avatar*, citada también en el presente trabajo.

Con el fin de saber si un alumno sube de nivel o no, y, en consecuencia, si se le dan puntos o no de dicha sesión y si cambia el color de su insignia o consigue un nuevo poder, al finalizar la sesión se dará a cada estudiante un *exit ticket*¹⁷ para comprobar, a modo autoevaluación, si realmente ha aprendido los contenidos de la lección. Si contesta bien pasa de nivel, sino se queda en el mismo nivel y no gana puntos. Además, al acabar la sesión en caso de que algún alumno quiera canjear puntos lo podrá hacer.

Al finalizar la UD, los alumnos deberán haber aprendido todo el vocabulario (léxico) y gramática (sintaxis) respectivo al tema de los animales en inglés (colores, nombre de animales, partes del cuerpo (*has got*), qué pueden o no hacer (*can*), adjetivos para definir cómo son...). Se pondrá en un tablero de corcho el ranking en el cual se podrán apreciar los puntos obtenidos de cada alumno y los poderes ganados, para conocer el progreso

¹⁵ Ver Anexo 14

¹⁶ Ver Anexo 15

¹⁷ Ver Anexo 16

hecho por cada uno, así como su clasificación respecto al grupo-clase. En la feria que se realiza terminada la unidad, por alumnos, familias y docentes, cada niño podrá canjear los puntos obtenidos a lo largo de la UD y que todavía no han sido canjeados por los libros y juguetes que puedan comprar gracias a estos. A su vez al acabar la UD se hará entrega, a cada alumno, de un certificado de Súper Increíble¹⁸.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES
<p style="text-align: center;">1</p> <p style="text-align: center;">Diversidad lingüística y cultural</p>	<p>1.1 Participar con respeto en situaciones interculturales, identificando y comparando semejanzas y diferencias elementales entre lenguas y culturas, y mostrando rechazo delante de discriminaciones, prejuicios y estereotipos de cualquier tipo en contextos comunicativos cotidianos y habituales.</p>	<p>Uso de un lenguaje no discriminatorio y respetuoso con las diferencias en la vida cotidiana.</p>
<p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">Comprensión oral</p>	<p>2.1 Reconocer y comprender palabras, frases y el sentido global de textos orales y multimodales breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal y próximos a la propia experiencia, así como de textos de ficción adecuados al nivel de desarrollo del alumnado, expresados de forma comprensible, clara y en lengua estándar a través de diferentes soportes.</p>	<p>Comprensión de textos orales en distintos contextos: actividades de aula, situaciones de aprendizaje y en la vida cotidiana.</p>

¹⁸ Ver Anexo 17

<p>3</p> <p>Expresión oral</p>	<p>3.3 Participar en situaciones interactivas de intercambios de información breves y sencillos sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia, preparados previamente, a través de distintos soportes como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital.</p>	<p>Uso de la lengua extranjera en el aula con autoconfianza progresiva.</p> <p>Reproducción de textos orales memorizados (canciones, poemas, dramatizaciones) en el marco de las propuestas didácticas de aula.</p> <p>Uso de modelos textuales elementales (narración, descripción, diálogo y exposición) en las producciones orales, de forma progresivamente autónoma.</p>
<p>4</p> <p>Comprensión escrita</p>	<p>4.1 Reconocer y comprender el sentido global, así como palabras y frases previamente indicadas en textos escritos y multimodales breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal y cercanos a su experiencia, así como de textos de ficción adecuados al nivel de desarrollo del alumnado, expresados de forma comprensible, clara y en lengua estándar a través de diferentes soportes.</p>	<p>Lectura en voz alta, con entonación y ritmo adecuados al nivel cognitivo, con preparación previa.</p> <p>Aplicación de estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura (planificación, anticipación, inferencias...), en textos diversos y de manera progresivamente autónoma.</p>
<p>5</p> <p>Expresión escrita</p>	<p>5.1 Redactar textos breves y sencillos sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal para el alumnado, con adecuación a la situación comuni-</p>	<p>Aplicación de estrategias elementales, individuales o grupales, de planificación, redacción, revisión y edición de textos escritos y multi-</p>

	cativa propuesta, a partir de modelos, y a través de herramientas analógicas y digitales, utilizando estructuras y léxico elemental.	modales de uso escolar y social, en diferentes soportes, con distintos propósitos comunicativos. Presentación cuidadosa y aplicación de las normas ortográficas básicas de las producciones escritas en cualquier soporte.
6 Búsqueda de información	6.1 Aplicar estrategias de búsqueda de información (localización, selección y contraste) en diferentes fuentes, incluidas las digitales, sobre temas de interés personal, ecológico y social, de forma progresivamente autónoma, en la red y en las bibliotecas.	Utilización de la biblioteca y los recursos digitales del aula y del centro para llevar a cabo trabajos de investigación.
7 Lectura autónoma	7.2 Compartir lecturas mediante recomendaciones, presentaciones y a partir de interacciones orales, en el marco de la biblioteca de aula y de centro, para expresar gustos e intereses, valorar las obras de forma argumentada y que permitan sentirse miembro de una comunidad lectora.	Uso de la biblioteca del aula, del centro y del entorno cercano como espacio de encuentro de actividades literarias compartidas y como elemento impulsor de comunidades lectoras.
8 Mediar entre distintas lenguas	8.1 Interpretar y explicar textos, conceptos y comunicaciones breves y sencillas, de forma guiada, en situaciones de comunicación de diversidad	

	lingüística, social y cultural, mostrando empatía e interés por entenderse en su entorno más cercano.	
9 Reflexionar sobre el lenguaje	9.3 Identificar, registrar y aplicar, de forma guiada, los progresos y dificultades elementales de aprendizaje de la lengua extranjera, reconociendo los aspectos que ayudan a mejorar y participando en actividades de autoevaluación y coevaluación.	Diferencias elementales entre lengua oral y lengua escrita en el uso cotidiano.
10 Convivencia democrática, resolución dialogada de conflictos e igualdad de derechos	10.2 Utilizar, con el acompañamiento y planificación necesarios, estrategias básicas para la comunicación asertiva y el consenso, progresando en la gestión dialogada de conflictos.	

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE		INDICADORES DE EVALUACIÓN	
1	Adquirir el vocabulario básico de los animales. (<i>parrot, snake, rabbit, tortoise, mouse and lizard</i>)	1.1	Sabe el nombre de los animales de la unidad y los expresa tanto de forma oral como escrita.
2	Aprender las partes del cuerpo de los animales. (<i>beak, tail, whiskers, legs, feathers and neck</i>)	2.1	Conoce las partes del cuerpo de los animales de manera oral y escrita.
3	Utilizar distintos adjetivos para describir cómo son los animales. (<i>colourful, lively, dangerous and furry</i>)	3.1	Describe a los animales usando los adjetivos aprendidos en la unidad, de forma oral y escrita.
4	Emplear la gramática de la unidad en explicaciones hechas para describir a los animales. (<i>It has got/It hasn't got, It is/It isn't and It can/It can't</i>)	4.1	Domina la gramática de la unidad y la hace servir en las descripciones.
5	Conocer los hábitats de los animales y clasificarlos según el lugar dónde viven. (<i>rainforest, desert, the Arctic and grassland</i>)	5.1	Clasifica correctamente a los animales según su hábitat.
6	Usar las herramientas TIC correctamente y los recursos educativos digitales disponibles.	6.1	Hace un buen uso de los recursos digitales y los emplea para su aprendizaje.

Tabla 5. Sesión 1

<p>Mission: Animals' rescue 5 puntos</p>	<p style="text-align: center;"><u>Oral vocabulary</u> Clue: "It doesn't live in a house" Vídeo Increíbles (<i>voki</i>) explicación sesión-misión 1: Creación del avatar 10 minutos (grupo-clase e individual)</p>	<p style="text-align: center;">Temporalización y Organización</p>
<p>Actividades iniciales <i>¿Qué sabemos?</i></p>	<p>Scratch and guess the topic Se trata de la primera actividad de la unidad didáctica. Para esta tarea inicial, se presenta al alumnado un edificio hecho con cartón con una serie de puertas en las que el docente ha escondido unas tarjetas de rascar. Un alumno de cada grupo cooperativo sale, por turnos, a abrir una de las puertas, rasca la tarjeta y debe intuir de qué tratará la unidad gamificada que van a empezar (si es de comida, si es sobre la familia, etc.). La idea es comprobar los conocimientos previos del alumnado, ya que tienen que intentar decir el tema de la UD en inglés. Por ejemplo: pueden ver la imagen de un granjero y pensar que el tema sea las profesiones o los animales.</p>	<p style="text-align: center;">5 minutos grupo-clase</p>
<p>Actividades de desarrollo <i>Aprendemos nuevos saberes</i></p>	<p>What animal is it? Utilizando la aplicación digital <i>green screen by do ink</i>, el alumnado visiona un vídeo en el que se presenta el vocabulario (nombres de animales) en contexto. Aparece la imagen de un súper héroe de los Increíbles y este va mostrando, mientras habla, a través de fotografías reales, los nombres de los animales a aprender. Los alumnos tienen que repetir las palabras que va diciendo.</p>	<p style="text-align: center;">5 minutos grupo-clase</p>

<p>Actividades de estructuración</p> <p><i>¿Qué hemos aprendido?</i></p>	<p>Vocabulary roulette</p> <p>Para esta actividad se necesita disponer de una ruleta y una ficha, y se realiza por parejas. Para ello, cada pareja dispone de una ficha con las imágenes del vocabulario de los animales. Las imágenes están colocadas como si fuese un tres en raya. Un estudiante con la ruleta mirando hacia este, tira de la ruleta y cuando pare dice el nombre de la imagen que ha salido. En ese instante cada pareja mueve su ficha cuando el alumno que haya salido haya mencionado la imagen que la pareja tiene en primera opción. Gana la pareja que ha llegado al final de las imágenes correctamente y siguiendo el orden ya que, si sale alguna palabra, pero no está en el orden de la imagen, deben de esperar hasta que se vuelva a tirar de la ruleta.</p>	<p>15 minutos por parejas</p>
<p>Actividades de aplicación</p> <p><i>Aplicamos lo que hemos aprendido</i></p>	<p>Pictionary air</p> <p>En los mismos grupos cooperativos, se le da a un alumno del grupo una tarjeta de vocabulario y un bolígrafo para que dibuje en el aire. El resto del grupo, a través de las tablets, miran en la pantalla qué está dibujando respecto al vocabulario aprendido en la sesión y el primero que lo sabe levanta la mano para decirlo. Gana aquella persona que más tarjetas ha conseguido saber.</p> <p><i>*Para esta sesión se contará con el refuerzo de la language assistant.</i></p>	<p>15 minutos por grupos</p>
	<p>Exit tickets (autoevaluación sesión)</p> <p>Entrega de puntos (del speaking record time -al grupo que esta sesión haya obtenido puntos-, de pasar de nivel o del ClassDojo) y canjeo si se desea (por dojos o tickets recompensa)</p>	<p>10 minutos individual y grupo-clase</p>

Tabla 6. Sesión 2

<p>Mission: We are lost, that's why we need your collaboration 10 puntos</p>	<p style="text-align: center;"><u>Written vocabulary</u> Clue: "It has got four legs" Entrega de poderes y cambio color insignias (aquellos que pasan de nivel) Vídeo Increíbles (<i>voki</i>) explicación sesión-misión 2 10 minutos (grupo-clase e individual)</p>	<p style="text-align: center;">Temporalización y Organización</p>
<p>Actividades iniciales <i>¿Qué sabemos?</i></p>	<p>The Incredibles need help! A través de una presentación con <i>genially</i>, se muestra a los alumnos el vocabulario referente a las partes del cuerpo de los animales y estos deben repetirlo. Una vez hecho esto, un súper increíble pide ayuda a los alumnos, ya que mientras le hacían una entrevista se le han olvidado palabras (nombres de animales más partes del cuerpo) y no puede seguir su discurso sino colaboran con él. Por eso, los niños tienen que decir las palabras correspondientes (con apoyo de la imagen a decir) cuando la presentación se pare para ayudar al Increíble a terminar la entrevista.</p>	<p style="text-align: center;">5 minutos grupo-clase</p>
<p>Actividades de desarrollo <i>Aprendemos nuevos saberes</i></p>	<p>Puzzle vocabulary En esta tarea, los alumnos estudian el vocabulario aprendido hasta el momento de forma escrita. Se les entregan unos palitos de madera, y por parejas, y observando la imagen, tienen que poner las letras (palitos) en orden para hacer el puzzle correctamente. Cada pareja tiene puzzles diferentes por lo que una vez los hayan terminado, escribirán las palabras en la</p>	<p style="text-align: center;">10 minutos por parejas</p>

	herramienta digital y colaborativa <i>padlet</i> . Al final aparecerá todo el vocabulario aprendido hasta el momento.	
Actividades de estructuración <i>¿Qué hemos aprendido?</i>	The animals' footprints have disappeared Esta actividad está relacionada con la asignatura de plástica ya que los grupos cooperativos previamente a la actividad de la UD, han hecho, a través de un proyecto, un arenero para los animales utilizando arena de playa, huellas, plantas, piedras, etc. Cada huella tiene una letra que se ha perdido en las palabras del vocabulario de la ficha que se les entrega. Esta tarea se realiza en grupos y los estudiantes deben completar la ficha cogiendo del arenero las huellas (letras) que necesitan para completar las palabras escritas del vocabulario.	15 minutos por grupos
Actividades de aplicación <i>Aplicamos lo que hemos aprendido</i>	The hidden animal (notebook)¹⁹ Utilizando el arenero, y habiendo dentro de este distintas lagartijas pequeñas de juguete de diferentes colores, cada alumno del grupo cooperativo tiene que coger gracias a una caña de pescar magnética, una lagartija. El docente reparte unas tarjetas con un <i>código QR</i> con las imágenes de las lagartijas que hay dentro del arenero. Cada estudiante entra en el código de la ilustración de la lagartija pescada y tiene que escribir correctamente en el <i>flipbook</i> entregado por el docente, y pegado en la libreta, la palabra del vocabulario de la imagen que observa ya sean nombres de animales como partes del cuerpo de estos. Si lo escribe correctamente se queda con la lagartija sino la devuelve al arenero. Al final en el <i>flipbook</i> tiene que estar todo el	10 minutos individual

¹⁹ Ver Anexo 18

	vocabulario aprendido hasta el momento de manera escrita y con el dibujo correspondiente.	
	Exit tickets (autoevaluación sesión) Entrega de puntos (del speaking record time -al grupo que esta sesión haya obtenido puntos-, de pasar de nivel o del ClassDojo y canjeo si se desea (por dojos o tickets recompensa)	10 minutos individual y grupo-clase

Tabla 7. Sesión 3

Mission: The Incredibles need your knowledge to continue investigating 15 puntos	<p style="text-align: center;"><u>Oral grammar</u> Clue: “It can jump”</p> Entrega de poderes y cambio color insignias (aquellos que pasan de nivel) Vídeo Increíbles (<i>voki</i>) explicación sesión-misión 3 10 minutos (grupo-clase e individual)	Temporalización y Organización
Actividades iniciales ¿Qué sabemos?	Autorap app A través de la aplicación digital <i>autorap</i> se introduce a los alumnos, de manera divertida, en el nuevo vocabulario a aprender, así como la gramática a utilizar. Se trata de un <i>listening</i> en el cual se describe a una serie de animales con ritmo pegadizo.	5 minutos grupo-clase

<p>Actividades de desarrollo <i>Aprendemos nuevos saberes</i></p>	<p>Total Physical Response song Ahora y una vez los alumnos han aprendido la canción de memoria, interiorizando la letra y la gramática, empiezan a cantarla todos juntos convirtiéndose en la canción de la UD. Para ello, a través del recurso <i>canva</i>, se observa una presentación en la cual aparecen las ilustraciones de los animales de acuerdo con el orden en la canción y la música sin la letra. Los alumnos son los que cantarán la canción con el apoyo visual y la música, realizando a su vez las acciones o gestos correspondientes.</p>	<p>5 minutos grupo-clase</p>
<p>Actividades de estructuración <i>¿Qué hemos aprendido?</i></p>	<p>Stop for a moment, time to have fun A través de una presentación realizada con la aplicación <i>stop motion</i> un súper héroe aparece en la pantalla para que le digamos cantando, con la canción aprendida, la palabra correspondiente de acuerdo con el dibujo que aparece moviéndose. La presentación se para en el momento de decir la palabra. De esta manera el alumnado asocia la palabra con la imagen que le corresponde.</p>	<p>5 minutos grupo-clase</p>
<p>Actividades de aplicación <i>Aplicamos lo que hemos aprendido</i></p>	<p>Pet shop poly (Monopoly)²⁰ Es un juego cooperativo cuyo objetivo final es construir una tienda de animales. Se lleva a cabo en los mismos grupos cooperativos junto a otro grupo cooperativo. La idea es que los alumnos, uno a uno, tiren el dado y respondan correctamente a lo que se les pide. Es un juego oral en el que dependiendo de la casilla en que caigan tendrán que describir a un animal, dibujarlo o hacer</p>	<p>25 minutos por grupos e individual</p>

²⁰ Ver Anexo 19

	<p>la acción. En esta actividad y, a modo individual, si un estudiante lo hace bien se lleva los puntos que determina la casilla en que su dado cae. Es una forma de sumar puntos para más tarde canjearlos en la feria si se desea o antes a lo largo de las sesiones. Asimismo, cada equipo construye su tienda cada vez que algún miembro contesta adecuadamente, pues se le otorgan objetos o armarios para construir dicha tienda.</p> <p>*Para este juego es importante considerar el refuerzo de la <i>language assistant</i>.</p>	
	<p>Exit tickets (autoevaluación sesión)</p> <p>Entrega de puntos (del speaking record time -al grupo que esta sesión haya obtenido puntos-, de pasar de nivel, del ClassDojo o del pet shop poly) y canjeo si se desea (por dojos o tickets recompensa)</p>	<p>10 minutos individual y grupo- clase</p>

Tabla 8. Sesión 4

<p>Mission: Do not forget that our main mission is to protect animals 20 puntos</p>	<p style="text-align: center;"><u>Written grammar</u> Clue: “It can be of different colours” Entrega de poderes y cambio color insignias (aquellos que pasan de nivel) Vídeo Increíbles (<i>voki</i>) explicación sesión-misión 4 10 minutos (grupo-clase e individual)</p>	<p style="text-align: center;">Temporalización y Organización</p>
<p>Actividades iniciales <i>¿Qué sabemos?</i></p>	<p>Breaking news (notebook) A través de la aplicación <i>voki</i> el alumnado escucha un <i>listening</i> en el que hablan los Increíbles. Los estudiantes tienen que prestar atención y escribir en la ficha que se les proporciona la información más importante, debiendo llenar los huecos (<i>fill the gaps</i>). Pueden ser respuestas sobre el color del animal del que hablan en cuestión, qué puede hacer, dónde vive, etc. Al acabar la ficha, esta se pega en la libreta.</p>	<p style="text-align: center;">5 minutos individual</p>
<p>Actividades de desarrollo <i>Aprendemos nuevos saberes</i></p>	<p>The Incredibles comic (notebook) Se presenta la gramática de la unidad de forma escrita a través del cómic. Se trata de unos cómics en los que se observa a los personajes de los Increíbles en una granja, un zoo, una tienda de animales e incluso en la selva y describen a los animales que allí ven. Es una actividad por parejas y los estudiantes tienen que leer el cómic conjuntamente para después contestar a unas preguntas.</p>	<p style="text-align: center;">10 minutos por parejas</p>

<p>Actividades de estructuración</p> <p><i>¿Qué hemos aprendido?</i></p>	<p>Pet shop architects</p> <p>Esta actividad consiste en trabajar la sintaxis y la gramática de la UD. Para ello, los alumnos en grupos cooperativos tienen que ordenar las palabras para formar frases con sentido y así construir la tienda de animales. Cada palabra es un ladrillo.</p> <p>Ejemplo: <i>“The tortoise has got a tail”</i> (seis ladrillos).</p>	<p>10 minutos por grupos</p>
<p>Actividades de aplicación</p> <p><i>Aplicamos lo que hemos aprendido</i></p>	<p>Last minute: “wanted” (notebook)</p> <p>Este ejercicio es una expresión escrita. Se les entrega a los estudiantes una ficha que pegan en la libreta y en la cual tienen que hacer un dibujo sobre un animal que se ha perdido y un texto describiendo el animal. A su vez, las expresiones escritas se comparten en la plataforma <i>edmodo</i> para que todos lean las redacciones de todos.</p>	<p>15 minutos individual</p>
	<p>Exit tickets (autoevaluación sesión)</p> <p>Entrega de puntos (del speaking record time -al grupo que esta sesión haya obtenido puntos-, de pasar de nivel o del ClassDojo y canjeo si se desea (por dojos o tickets recompensa)</p>	<p>10 minutos individual y grupo-clase</p>

Tabla 9. Sesión 5

<p>Mission: If we want to find the lost animal, more information is needed 25 puntos</p>	<p style="text-align: center;"><u>Oral vocabulary and grammar</u> Clue: “It isn’t furry” Entrega de poderes y cambio color insignias (aquellos que pasan de nivel) Vídeo Increíbles (<i>voki</i>) explicación sesión-misión 5 10 minutos (grupo-clase e individual)</p>	<p style="text-align: center;">Temporalización y Organización</p>
<p>Actividades iniciales <i>¿Qué sabemos?</i></p>	<p>Musicogram Se presenta un musicograma en la pizarra digital con imágenes respecto a adjetivos para describir animales. Cada imagen va acompañada de unas notas de acuerdo con las sílabas de cada palabra. La idea es que los alumnos observen las imágenes y con palmadas canten el vocabulario mientras suena una canción sin letra.</p>	<p style="text-align: center;">5 minutos grupo-clase</p>
<p>Actividades de desarrollo <i>Aprendemos nuevos saberes</i></p>	<p>Visual bingo Se refiere a un bingo con ilustraciones del vocabulario dado hasta el momento junto a los adjetivos enseñados en la presente sesión. Se realiza por parejas y ganan aquellos que completan con éxito el bingo.</p>	<p style="text-align: center;">10 minutos por parejas</p>

<p>Actividades de estructuración <i>¿Qué hemos aprendido?</i></p>	<p>Hedbanz game</p> <p>Con nuevos grupos cooperativos, un alumno se pone una tarjeta en la cabeza y debe adivinar de qué animal se trata al hacer preguntas a sus compañeros, utilizando todo el vocabulario y gramática de la UD. Ellos únicamente podrán responder con un sí o un no.</p> <p>*Al tener en esta sesión a la <i>language assistant</i> esta irá pasando por los grupos para ayudarles.</p>	<p>10 minutos por grupos</p>
<p>Actividades de aplicación <i>Aplicamos lo que hemos aprendido</i></p>	<p>Running dictation</p> <p>Los alumnos dispondrán de cinco minutos para aprender por grupos cooperativos cómo se escribe el vocabulario (adjetivos) de la sesión. Pasado ese tiempo, cada vez dos grupos, se organizarán en filas para hacer una carrera de dictado de palabras que deberán escribir correctamente. Al final ganará aquel grupo que haya conseguido escribir más palabras correctamente.</p>	<p>15 minutos por grupos</p>
	<p>Exit tickets (autoevaluación sesión)</p> <p>Entrega de puntos (del speaking record time -al grupo que esta sesión haya obtenido puntos-, de pasar de nivel o del ClassDojo y canjeo si se desea (por dojos o tickets recompensa)</p>	<p>10 minutos individual y grupo-clase</p>

Tabla 10. Sesión 6

<p>Mission: Knowing the animals' habitats 30 puntos</p>	<p style="text-align: center;"><u>Written vocabulary and grammar</u> Clue: "It lives next to the rivers" Entrega de poderes y cambio color insignias (aquellos que pasan de nivel) Vídeo Increíbles (<i>voki</i>) explicación sesión-misión 6 10 minutos (grupo-clase e individual)</p>	<p style="text-align: center;">Temporalización y Organización</p>
<p>Actividades iniciales <i>¿Qué sabemos?</i></p>	<p>Animal habitats Esta tarea forma parte de la clase invertida y es una actividad CLIL por la que contenidos de conocimiento del medio se enseñan en inglés. La idea es que previamente a la lección se les ha propuesto al alumnado que busquen información a través de vídeos o libros acerca de dónde viven los animales del mundo. Estos traen información encontrada al aula para compartirla con sus compañeros. *Aunque es una tarea voluntaria el docente evalúa y tiene en cuenta quién participa.</p>	<p style="text-align: center;">5 minutos individual</p>
<p>Actividades de desarrollo <i>Aprendemos nuevos saberes</i></p>	<p>Wordwall (diagrama etiquetado) Gracias a la aplicación educativa <i>wordwall</i> los alumnos clasifican cada animal en el hábitat en el que creen que vive. Intentan decirlo en inglés y si no les sale el maestro les ayuda y ellos lo repiten. Ejemplo: "<i>I think the camel lives in the desert</i>".</p>	<p style="text-align: center;">5 minutos grupo-clase</p>

<p>Actividades de estructuración</p> <p><i>¿Qué hemos aprendido?</i></p>	<p>Animal habitats reading comprehension (notebook)</p> <p>Se da a cada alumno una ficha de comprensión lectora y este tiene que escribir la palabra que falta. Se puede hacer por parejas, aunque cuando terminen cada uno tiene que pegarla en su libreta.</p>	<p>10 minutos individual/ por parejas</p>
<p>Actividades de aplicación</p> <p><i>Aplicamos lo que hemos aprendido</i></p>	<p>Quiz (buzzers) (notebook)²¹</p> <p>Se trata de una ficha parecida al famoso pasapalabra. Con todo el vocabulario aprendido hasta el momento, los alumnos, con los grupos cooperativos de la sesión anterior, leen las definiciones, debaten y escriben la palabra correcta que empieza por una letra concreta. Cuando hayan terminado todos los grupos, se corrige la ficha. El docente lee la frase y el grupo que sepa la respuesta debe apretar el timbre (<i>buzzer</i>), si lo dice correctamente se lleva un punto. Se penaliza a aquel grupo que falla con la respuesta a no poder jugar una ronda. Finalmente, gana aquel grupo que más aciertos ha hecho y en consecuencia más puntos ha ganado. La ficha corregida se pega en la libreta.</p> <p>*Los alumnos pueden utilizar el diccionario en esta actividad.</p>	<p>20 minutos por grupos</p>
	<p>Exit tickets (autoevaluación sesión)</p> <p>Entrega de puntos (del speaking record time -al grupo que esta sesión haya obtenido puntos-, de pasar de nivel o del ClassDojo y canjeo si se desea (por dojos o tickets recompensa)</p>	<p>10 minutos individual y grupo-clase</p>

²¹ Ver Anexo 20

Tabla 11. Sesión 7

<p>Mission: We are almost Incredibles 35 puntos</p>	<p style="text-align: center;">Clue: “It is an amphibian”</p> <p style="text-align: center;">Entrega de poderes y cambio color insignias (aquellos que pasan de nivel)</p> <p style="text-align: center;">Vídeo Increíbles (<i>voki</i>) explicación sesión-misión 7</p> <p style="text-align: center;">10 minutos (grupo-clase e individual)</p>	<p style="text-align: center;">Temporalización y Organización</p>
<p>Actividades de aplicación <i>Aplicamos lo que hemos aprendido</i></p>	<p>Learning stations (notebook)</p> <p>El objetivo es poner en práctica todos los conocimientos aprendidos a través de cuatro estaciones de aprendizaje por las que pasarán todos los grupos cooperativos. Para ello, disponen de diez minutos por estación. La idea es que refuercen lo aprendido a través de actividades ya realizadas en la UD y se puedan autoevaluar siendo conscientes cada uno de su progreso. En estas estaciones tienen cabida las cuatro habilidades lingüísticas más la competencia digital que se promueve en el <i>ICT corner</i>. Al acabar la estación, cada grupo se autoevalúa con una ficha que el docente les ha proporcionado.</p> <p>Las estaciones de aprendizaje son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pet shop architects - Puzzle vocabulary - My strange animal (creative writing)²². Cada vez un alumno tira un dado y con el número que sale dibujan la parte del cuerpo del animal que les ha tocado. Al final quedará un animal raro 	<p>40 minutos por grupos/ individual</p>

²² Ver Anexo 21

	<p>que tienen que describir y dibujar utilizando una ficha que se les entrega.</p> <p>- ICT corner (para repasar contenidos). Recursos educativos como <i>quizlet</i>, <i>quizziz</i>, <i>liveworksheets</i>, etc.</p> <p>*En esta sesión contamos con la <i>language assistant</i>.</p>	
	<p>Exit tickets (autoevaluación sesión)</p> <p>Entrega de puntos (del speaking record time -al grupo que esta sesión haya obtenido puntos-, de pasar de nivel o del ClassDojo y canjeo si se desea (por dojos o tickets recompensa)</p>	<p>10 minutos individual y grupo- clase</p>

Tabla 12. Sesión 8

<p>Mission: Accomplished mission 40 puntos</p>	<p>Clue: “There’s a popular tale about this animal” Entrega de poderes y cambio color insignias (aquellos que pasan de nivel) Vídeo Increíbles (<i>voki</i>) explicación sesión-misión 8 10 minutos (grupo-clase e individual)</p>	<p>Temporalización y Organización</p>
<p>Actividades de aplicación <i>Aplicamos lo que hemos aprendido</i></p>	<p>Kahoot and evaluation (notebook) En la última sesión de la UD el objetivo final es evaluar los conocimientos adquiridos a través de la herramienta digital <i>kahoot</i> y realizar una autoevaluación y coevaluación. Para ello, se destinan veinte minutos para el kahoot, diez para la autoevaluación y los otros diez para la coevaluación. En la primera parte de la lección, se hace el kahoot junto a los grupos cooperativos. Son preguntas tipo cuestionario en las que todos los componentes del grupo deben ayudarse para contestar con éxito. En la segunda parte, a través de dos fichas distintas, se realiza una autoevaluación con el fin de analizar cómo ha ido, qué se ha aprendido, el progreso hecho, las dificultades encontradas, etc., y una coevaluación de los compañeros con los que se ha trabajado para valorar su esfuerzo, participación, cumplimiento de tareas, cooperación...</p> <p>En esta última sesión de la unidad se hace el recuento de los puntos que ha obtenido cada alumno. A modo individual son puntos obtenidos de pasar de nivel y del <i>ClassDojo</i>. A modo grupal son puntos conseguidos del <i>english speaking record time</i> y el <i>pet shop poly</i>. A partir de aquí con los puntos que le sobra a cada alumno porque todavía no los han canjeado les</p>	<p>40 minutos por grupos/ individual</p>

	<p>servirán para hacerlo en la feria del libro y de los juguetes. Se hace un ranking para que cada alumno observe su progreso. En este ranking se pueden apreciar los poderes conseguidos por cada alumno junto al color de sus insignias. Se procede a conocer quién es el animal desaparecido, pues cada alumno dirá quién piensa que es. Los Increíbles se despiden de los alumnos a través de un vídeo <i>voki</i> y les agradecen la ayuda recibida en estas misiones.</p>	
	<p>Exit tickets (autoevaluación sesión)</p> <p>Entrega de puntos finales y canjeo si se desea (sino se canjearán los puntos en la feria)</p> <p>*ver quién tiene completada la tarjeta de fidelización para conseguir un premio sorpresa por parte del docente</p> <p>Entrega certificado Súper Increíble</p>	<p>10 minutos individual y grupo- clase</p>

6.5 Atención a la diversidad

Debido a la problemática existente en lo que respecta a las conductas disruptivas en el aula por parte del alumnado, se aplican medidas universales dentro de esta que son para todos. Estas medidas consisten en llevar a cabo actividades de refuerzo para el aprendizaje del inglés en momentos en los que se da codosencia en las clases que permiten, además, la atención individualizada dentro del marco inclusivo que sostiene la LOMLOE; así como la adaptación a los diferentes ritmos de aprendizaje de acuerdo con el Diseño Universal para el aprendizaje, el trabajo en grupos cooperativos y la aplicación de estrategias metodológicas que motiven a los alumnos.

Por otra parte, haciendo referencia al niño con Síndrome de X-frágil, como medida extraordinaria, este recibe el apoyo de la maestra de educación especial. Asimismo, se le ha hecho una adaptación curricular significativa por la cual los objetivos, saberes, criterios de evaluación e indicadores de aprendizaje evaluables han sido modificados y adaptados a las características concretas del alumno. En lo concerniente a las medidas de carácter ordinario, se encuentran el apoyo en el aula, la organización del espacio -ya que se debe evitar la distracción de estímulos sensoriales que afecten al niño-, el seguimiento de una rutina coherente, la anticipación en las tareas a realizar, el trabajo en equipos pequeños y la utilización de ayudas visuales (Hurtado, 2009).

6.6 Evaluación

Según el Decreto 175/2022, en su artículo 23, se expone que la evaluación en la etapa básica de Primaria tiene que ser “global, continua y formativa, y debe tener en cuenta el proceso de desarrollo y el grado de logro de las competencias, así como el progreso en el conjunto de procesos de aprendizaje” (p.22). En consecuencia, se evalúa al alumnado, la idoneidad de la unidad didáctica y la práctica docente, entre muchos otros aspectos como la organización del aula, la efectividad de las actividades, la adecuación de los recursos digitales, etc.

Las técnicas de evaluación principales llevadas a cabo son la observación directa y el registro sistemático en el cuaderno del docente en el que quedan plasmadas las dificultades encontradas por parte de cada alumno, los avances hechos, el cumplimiento de las competencias a alcanzar y, en general, su seguimiento respecto al proceso de aprendizaje.

Se lleva a cabo una evaluación inicial, otra continua y otra final a lo largo de la UD y, para ello, los instrumentos que se utilizan para evaluar al alumnado son:

- Preguntas de conocimientos previos / lluvia de ideas (evaluación inicial).
- Libretas de los alumnos²³, pruebas orales y escritas, *exit tickets* y *ClassDojo* (evaluación continua).
- Rúbricas, dianas de autoevaluación²⁴, escala estimativa para la coevaluación entre compañeros²⁵, *kahoot* y estrategia TAG²⁶ (evaluación final).

Con todo, el porcentaje destinado a la evaluación de los alumnos queda así:

- Observación en el aula (actitud, participación, esfuerzo, comunicación en inglés...): 20%
- ClassDojo: 15%
- Kahoot: 10%
- Presentación y trabajo en las libretas del alumnado: 20%
- Pruebas orales y escritas: 20%
- Dianas de autoevaluación, escala estimativa y TAG²⁷: 15%

²³ Ver Anexo 22

²⁴ Ver Anexo 23

²⁵ Ver Anexo 24

²⁶ **TAG** es una estrategia de *feedback* que se hace entre iguales (coevaluación). Recibe su nombre de *Tell something you like, Ask for a question and Give a suggestion*. Se realiza para evaluar el trabajo desempeñado por los compañeros.

²⁷ Ver Anexo 25

7. Conclusiones

Tras finalizar el siguiente Trabajo Fin de Grado, no hay mejor manera de resumir lo que en este trabajo se expone que remitirse a las palabras de Reg Hindley quién asegura que “la dificultad de un idioma es inversamente proporcional a la fuerza de motivación para aprenderlo”. Después de leer el TFG, no nos cabe duda de la necesidad real que tiene que nuestros alumnos estén completamente motivados para que aprendan de manera significativa. Consecuentemente, si estos están motivados, cualquier dificultad podrá ser superada con éxito y romper con los pensamientos del “yo no puedo” o “yo no sé”. Así pues, podemos afirmar que, gracias a la gamificación, la idea que tenían, en un principio, estos alumnos sobre el aprendizaje del inglés, se ha visto notoriamente transformada sacando unos resultados de aprendizaje muy positivos tras realizar la UD gamificada. La puesta en escena de esta ha permitido que el alumnado se haya esforzado para comunicarse en inglés todo el tiempo posible, a la vez que ha fomentado la participación de los niños, la diversión, las ganas de aprender y trabajar en grupo, así como el apoyo mutuo. Observamos al unísono que los docentes son conscientes de la importancia de la motivación en el aprendizaje del alumnado, que utilizan con frecuencia las TIC en las aulas pero que, en general, no se atreven a llevar a cabo unidades gamificadas debido a la falta de formación en dicha técnica, el elevado tiempo que se invierte en la planificación de estas propuestas didácticas y la dificultad para desprenderse del método tradicional de enseñanza.

Si bien es cierto que hacer el marco teórico así como la propuesta de aplicación de la gamificación ha llevado bastante tiempo de realizar, no cabe duda que la elaboración de este TFG ha sido laboriosa a la vez que gratificante; pues en mi caso, nunca antes había diseñado una propuesta didáctica basada en esta estrategia educativa y ha sido todo un reto el hecho de cuadrar todo y crear en todo momento actividades que inviten al aprendizaje del inglés a través del juego y el uso de las TIC, teniendo en cuenta a su vez las características del alumnado, las distintas capacidades y respectivos ritmos de aprendizaje. Por otra parte, debemos tener en cuenta el esfuerzo y trabajo que implica para los docentes llevar a cabo una unidad didáctica gamificada en el aula de inglés, pues se debe invertir mucho tiempo en su preparación y proceso.

Desde mi punto de vista y, alegando a los puntos débiles de esta técnica, considero que la gamificación en sí no debería ser utilizada como técnica exclusiva para el aprendizaje de cualquier materia y, en este caso, del inglés. En todo caso se podrían poner en práctica

otras metodologías innovadoras que concedan el protagonismo al alumnado pero que sean simultáneas a dicha estrategia.

En cambio, en lo que se refiere a los puntos fuertes de la técnica, mediante este trabajo hemos podido descubrir el sinfín de herramientas digitales motivadoras que existen para implementar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestros alumnos. La gamificación ha favorecido, además, la participación del alumnado en la realización de las tareas gracias a las dinámicas, mecánicas y componentes del juego característicos de la estrategia y, en consecuencia, que aprendan inglés al estar completamente motivados.

En definitiva, este TFG ha servido para corroborar tanto de forma teórica como práctica su efectividad en el aula de inglés gracias a la puesta en práctica de una unidad didáctica gamificada con alumnos de Educación Primaria.

8. Bibliografía

Bibliografía libros:

Borrás-Gené, O. (2022). *Introducción a la gamificación o ludificación (en educación)*. Madrid. Servicio de publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos.
<http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.1.3807.9848>

Davidson, C. & Goldberg, D. (2010). *The future of thinking: learning institutions in a digital age*. The MIT Press.
<https://www.semanticscholar.org/paper/The-Future-of-Thinking%3A-Learning-Institutions-in-a-Davidson-Goldberg/62ffe4bc3f12bb4147b2b678fb5ff3565335bb32>

García, M. y Bermejo, M. (2022). *Practice makes perfect: temario oposiciones inglés Primaria*. Editorial Fullcolor Printcolor.

Montejano, D. y Arranz, E. (2022). *Recetas para docentes: “Cómo enseñar de manera diferente”*. (2ª ed.). Editorial Creando.

Negre, C. y Carrión, S. (2020). *Desafío en el aula: Manual práctico para llevar los juegos de escape educativos a clase*. (4ª ed.). Ediciones Paidós.

Sabuco, A.M. (2020). *Próxima Estación: Aprendizaje. 30 estrategias y buenas prácticas docentes para todo el alumnado*. Editorial Alba María Sabuco Pérez.

Usán, P. y Salavera, C. (2020). *Gamificación educativa: Innovación en el aula para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje*. (1ª ed.). Pregunta Ediciones.

Vázquez Cano, E. y Sevillano García, M.L. (2021). *Gamificación en el aula*. (1ª ed.). Editorial McGraw-Hill Interamericana de España S.L. UNED.

Bibliografía electrónica:

Alba Pastor, C. (2019). Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teórico-práctico para una educación inclusiva de calidad. *Participación educativa*, 6 (9), 55-68.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7449797>

- Barros, M. (2016). La gamificación en el aula de lengua extranjera. *El Español como lengua extranjera en Portugal II: retos de la enseñanza de lenguas cercanas*, 14-25.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5673530>
- Bernal González, M. del C., Martínez Dueñas, M. (2009). Metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje. *Revista panamericana de pedagogía: saberes y quehaceres del pedagogo*, (14), 101-106.
<https://doi.org/10.21555/rpp.v0i14.1790>
- Borràs, D. (2 de Marzo de 2020). *Projecte Educatiu de Centre Escola Eduard Toda*. Issuu.
https://issuu.com/davidborras-escolaeduardtoda/docs/pec_2019?utm_medium=referral&utm_source=agora.xtec.cat
- Buckley, P., Doyle, E. (2014). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24 (6), 1162-1175.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Cerdas, E. (2018). Derechos y paz: guía didáctica. *Jugando para la paz*. (1a. ed.). Universidad Nacional.
<https://repositorio.una.ac.cr/handle/11056/23195>
- Convención sobre los Derechos del Niño: UNICEF Comité Español, Junio, 2006.
<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Daher, M., Rosati, A., Hernández, A., Vásquez, N., Tomicic, A. (2022). TIC y metodologías activas para promover la educación universitaria integral. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 24, e08, 1-18.
<https://doi.org/10.24320/redie.2022.24.e08.3960>
- Díaz Cruzado, J., Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre*, 1. Universidad de Sevilla.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7609118>

Fernández, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio siglo XXI*, 24 (1), 35-56.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2339650>

García-Ruiz, R., Pérez-Rodríguez, A., Torres, A., Delgado-Ponce, A., Contreras-Pulido, P., Pérez-Escoda, A., ... & del Pino, M. S. (2018). Educar para los nuevos medios: Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital. *Área de Ciencias Sociales y del comportamiento humano*. 61-72. Universidad Politécnica Salesiana.

https://scholar.google.com/scholar?as_q=&as_epq=Educar para los nuevos Medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital&as_occt=any

García-Valcárcel, A., Basilotta, V., López, C. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (42), 65-74.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4524706>

Hurtado, M.J. (2009). El alumno X-Frágil. *Innovación y experiencias educativas*, (16).

https://personasxpeciales.es/wp-content/uploads/2016/07/MARIA-JOSE_HURTADO_-El-alumno-X-fragil-2.pdf

Mora, F. (13 de Septiembre de 2019). *El cerebro solo aprende si hay emoción*. Otras voces en educación.

<https://otrasvoceseneducacion.org/archivos/321687>

Muntaner Guasp, J.J., Pinya, C., Mut-Amengual, B. (2020). El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos: un estudio de casos. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 24 (1), 96-114.

<https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8846>

Murillo-Esteba, P. (2007). Nuevas formas de trabajar en la clase: metodologías activas y colaborativas. *El desarrollo de competencias docentes en la formación del profesorado*, 129-154. Universidad de Sevilla.

[https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/61247/Nuevas formas de trabajar en la clase.pdf?sequence=1](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/61247/Nuevas_formas_de_trabajar_en_la_clase.pdf?sequence=1)

Ortiz-Colón, A.M., Jordán, J., Agreda, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo*, 44 (1).

<http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Palazón-Herrera, J. (2015). Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales. *Opción*, 31, 1059-1079.

https://www.researchgate.net/publication/283153019_Motivacion_del_alumnado_de_educacion_secundaria_a_traves_del_uso_de_insignias_digitales

Pérez, S. (2010). El aprendizaje cooperativo. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 8.

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7194.pdf>

Pertusa, J. (2020). Metodologías activas: la necesaria actualización del sistema educativo y la práctica docente. *Revista Supervisión* 21, (56).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7807234>

Reyes, D. E. (2018). Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje. *Contextos: Estudios de Humanidades y Ciencias Sociales*, (41).

<http://revistas.umce.cl/index.php/contextos/article/view/1390>

Rodríguez-Cajamarca, L.P., García-Herrera, D.G., Guevara-Vizcaíno, C.F., Erazo-Álvarez, J.C. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5 (1), 370-391.

<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.788>

Romero-García, C., Buzón-García, O., Sacristán San Cristóbal, M., Navarro Asencio, E. (2020). Evaluación de un programa para la mejora del aprendizaje y la competencia

digital en futuros docentes empleando metodologías activas. *Estudios sobre Educación*, 39, 179-205.

<https://www.researchgate.net/publication/344567036> Evaluacion de un programa para la mejora del aprendizaje y la competencia digital en futuros docentes empleando metodologias activas Evaluation of a Program for the Improvement of Learning and Digital

Suniaga, A. (2019). Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente. *Revista Internacional Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 19 (1), 65-80.

<https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.27>

Trejo González, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 75-117.

<https://doi.org/10.51302/tce.2019.285>

Vaello Orts, J. (2003). Estrategias para la mejora de la gestión de aula. *Centro del Profesorado de Alcalá de Guadaíra*.

https://xtec.gencat.cat/web/.content/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/0025/f90a12bb-7722-4e36-a558-d5fb6b02b531/estrategias_mejora_gestixn_aula_j.vaello.pdf

Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación. *Capital Humano*, 12 (295), 72-78.

<https://www.researchgate.net/publication/282869861> Los secretos de la gamificación

Zambrano-Álava, A.P., Lucas-Zambrano, M., Luque-Alcívar, K.E, Lucas-Zambrano, A.T. (2020). La gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6 (3), 349-369.

<https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402>

Bibliografía legislación:

Decreto 175/2022, de 27 de Septiembre, de ordenación de las enseñanzas de la educación básica. Diario Oficial de la Generalitat de Cataluña, 8762, de 29 de Septiembre de 2022.

<https://dogc.gencat.cat/ca/document-del-dogc/?documentId=938401>

Ley Orgánica 3/2020 [LOMLOE], de 29 de Diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 340, de 30 de Diciembre de 2020, 122868-122953.

<https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

Real Decreto 157/2022, de 1 de Marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado, 52, de 2 de Marzo de 2022.

<https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157/con>

Bibliografía Trabajos Fin de Grado:

Borrego, F.G. (2020). *La gamificación como método de enseñanza del inglés en Educación Primaria: La práctica de la destreza oral (speaking)* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Almería. Almería, España.

López, C. (2019). *La utilidad del juego como recurso didáctico en la enseñanza-aprendizaje del francés como lengua extranjera en Educación Primaria* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Zaragoza. Zaragoza, España.

Mompó, R.M. (2021). *Gamificación educativa: Una propuesta para el aula de inglés en 6º de Educación Primaria* (Trabajo Fin de Grado). Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir. Valencia, España.

González, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en Educación Primaria* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Burgos. Burgos, España.

Bibliografía Trabajos Fin de Máster:

Larrañaga, A. (2012). *El modelo educativo tradicional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje* (Trabajo Fin de Máster). Universidad Internacional de la Rioja. Bilbao, España.

Bibliografía electrónica recomendada:

Acadeu. (22 de Octubre de 2020). *¿Cómo gamificar una unidad didáctica de principio a fin?*
Acadeu.

<https://acadeu.com/blog/255/como-gamificar-una-unidad-didactica-de-principio-a-fin>

Educación 3.0. (20 de Septiembre de 2022). *30 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos*. Educación 3.0: Líder informativo en Innovación Educativa.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>

Equipo Editorial elearning. (29 de Julio de 2022). *Elementos de la gamificación en elearning que debes conocer*. Editorial elearning.

<https://editorialelearning.com/blog/elementos-de-la-gamificacion-elearning/#:~:text=con la materia.-,ESTÉTICA,y hacen surgir las dinámicas>

Gaitán, V. (15 de Octubre de 2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Blog educativa.

<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

9. Anexos

Anexo 1. ClassDojo rewards	82
Anexo 2. English speaking record time	83
Anexo 3. Cambridge city map	85
Anexo 4. Places Cambridge city map	86
Anexo 5. Coins Cambridge city map	88
Anexo 6. Ticket recompensa	89
Anexo 7. Loyalty card	89
Anexo 8. Pistas misiones UD	90
Anexo 9. Niveles Súper héroes	94
Anexo 10. Insignias y Poderes	96
Anexo 11. Puntos	101
Anexo 12. Ejemplos Avatares	102
Anexo 13. Ejemplo tarjeta Increíble	103
Anexo 14. Cartel Breaking news	104
Anexo 15. Cartel Wanted	105
Anexo 16. Exit tickets	107
Anexo 17. Certificado de Súper Increíble	108
Anexo 18. Hidden animal	109
Anexo 19. Pet shop poly (Monopoly)	111
Anexo 20. Quizz (pasapalabra)	112
Anexo 21. Creative writing	114
Anexo 22. Evaluación libretas alumnado	115
Anexo 23. Autoevaluación	116
Anexo 24. Escala estimativa coevaluación	117
Anexo 25. Peer review	118

CLASSDOJO



REWARDS



100 points: Use the book or the notebook 10 minutes in the next exam

90 points: VIP student

80 points: Deliver an assignment two days late

70 points: Exam help

60 points: Mini teacher

50 points: Help in Monopoly

40 points: Tablet game

30 points: Change your avatar

20 points: Candy or jelly bean

10 points: Super hero sticker





LESSON 1

WINNER TEAM NUMBER: _____

LESSON 2

WINNER TEAM NUMBER: _____

LESSON 3

WINNER TEAM NUMBER: _____

LESSON 4

WINNER TEAM NUMBER: _____



LESSON 5

WINNER TEAM NUMBER: _____

LESSON 6

WINNER TEAM NUMBER: _____

LESSON 7

WINNER TEAM NUMBER: _____

LESSON 8

WINNER TEAM NUMBER: _____

CAMBRIDGE

CITY MAP



Anexo 4. Places Cambridge city map 1

shop
5 coins



house
10 coins



hotel
15 coins



shopping mall
20 coins



bank
25 coins



hospital
30 coins



library
35 coins



church
40 coins



school
45 coins



town hall
50 coins



cinema
55 coins



skyscraper
60 coins



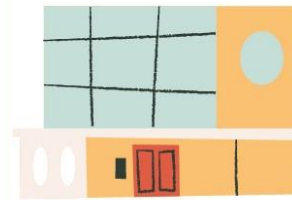
restaurant
65 coins



fair
70 coins



museum
75 coins



temple
80 coins



CITY MAP
value coins





 **5 coins**

 **10 coins**

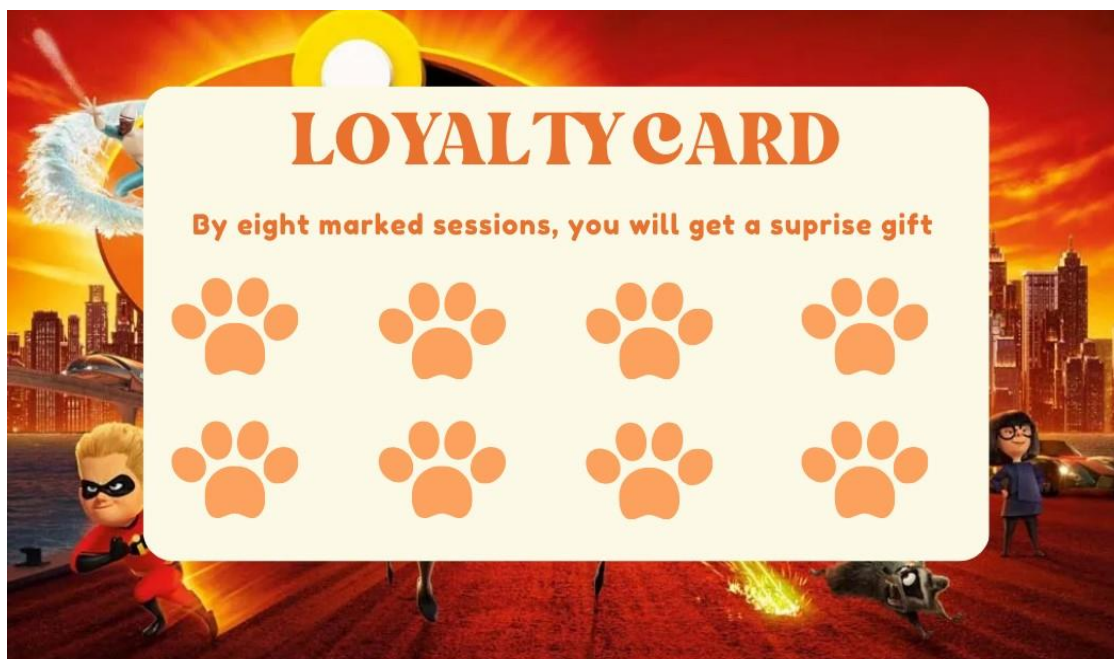
 **15 coins**

 **20 coins**

Anexo 6. Ticket recompensa 1

 REWARDS 		
15 	30 	50 
Be a Dj for a day Go first in line Sit down with your best friend	More playground time Stickers pack Not to do an activity or task	Personal tattoo Bring a game to the class No homework

Anexo 7. Loyalty card 1



MISSION 1 ANIMALS' RESCUE



WHO IS THE LOST ANIMAL?

CLUE

"IT'S DOESN'T LIVE IN A HOUSE"

IDEAS

MISSION 2 WE ARE LOST, THAT'S WHY WE NEED YOUR COLLABORATION



WHO IS THE LOST ANIMAL?

CLUE

"IT HAS GOT FOUR LEGS"

IDEAS

MISSION 3

THE INCREDIBLES NEED YOUR KNOWLEDGE TO CONTINUE INVESTIGATING



WHO IS THE LOST ANIMAL?

CLUE

"IT CAN JUMP"

IDEAS

MISSION 4

DO NOT FORGET THAT OUR MAIN MISSION IS TO PROTECT ANIMALS



WHO IS THE LOST ANIMAL?

CLUE

"IT CAN BE OF DIFFERENT COLOURS"

IDEAS

MISSION 5

IF WE WANT TO FIND THE LOST ANIMAL,
MORE INFORMATION IS NEEDED



WHO IS THE LOST ANIMAL?

CLUE

"IT ISN'T FURRY"

IDEAS

MISSION 6

KNOWING THE ANIMALS' HABITATS



WHO IS THE LOST ANIMAL?

CLUE

"IT LIVES NEXT TO THE RIVERS"

IDEAS

MISSION 7

WE ARE ALMOST INCREDIBLES



WHO IS THE LOST ANIMAL?

CLUE

"IT IS AN AMPHIBIAN"

IDEAS

MISSION 8

ACCOMPLISHED MISSION



WHO IS THE LOST ANIMAL?

CLUE

"THERE'S A POPULAR TALE ABOUT THIS ANIMAL"

AND THE LOST ANIMAL IS...

Anexo 9. Niveles Súper héroes 1

SUPERHEROS LEVELS



MISSION 8
ACCOMPLISHED MISSION



Super Incredibles team



Invincible Super hero



MISSION 7

WE ARE ALMOST INCREDIBLES

MISSION 6
KNOWING THE ANIMALS'
HABITATS



Expert Super hero



Teacher Super hero



MISSION 5

IF WE WANT TO FIND THE
LOST ANIMAL, MORE
INFORMATION IS NEEDED

MISSION 4
DO NOT FORGET THAT OUR MAIN
MISSION IS TO PROTECT ANIMALS



Novice Super hero



Super hero friend



MISSION 3
THE INCREDIBLES NEED YOUR
KNOWLEDGE TO CONTINUE
INVESTIGATING

MISSION 2
WE ARE LOST, THAT'S WHY WE
NEED YOUR COLLABORATION



Super hero helper



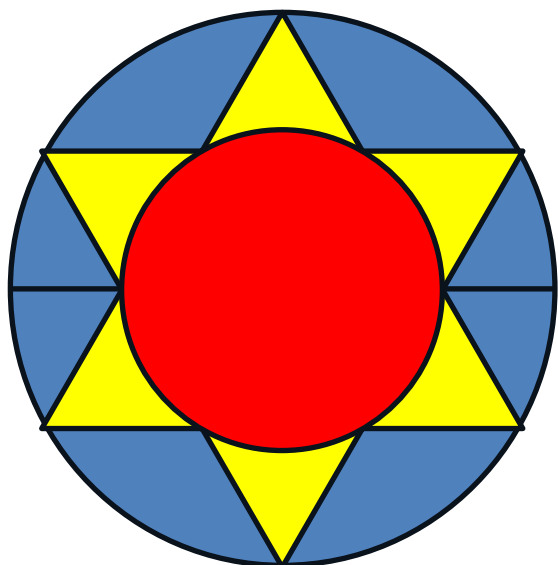
Super hero candidate



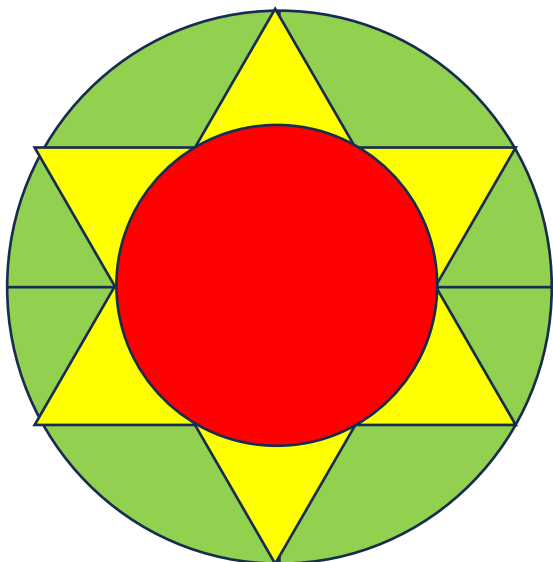
MISSION 1
ANIMALS' RESCUE

THE EXCITING JOURNEY OF THE INCREDIBLES TO A PET SHOP

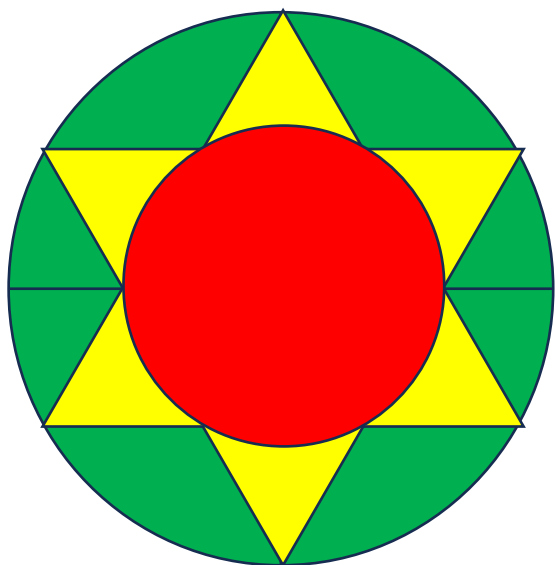
INSIGNIAS



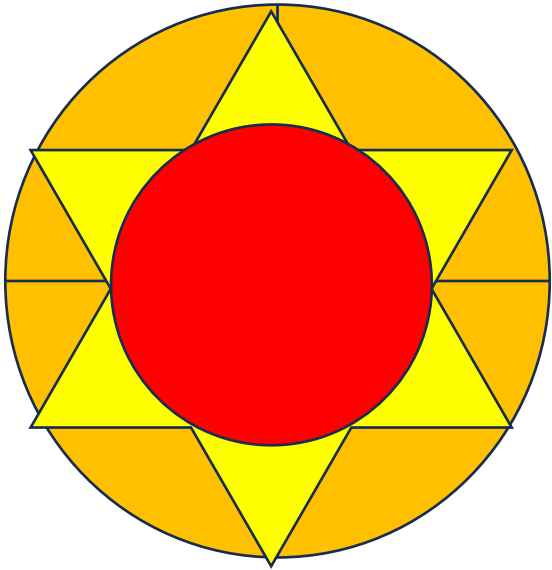
INSIGNIA MISIÓN 1



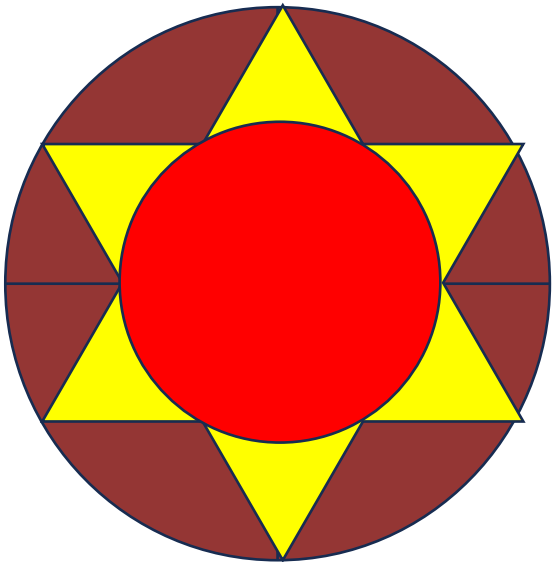
INSIGNIA MISIÓN 2



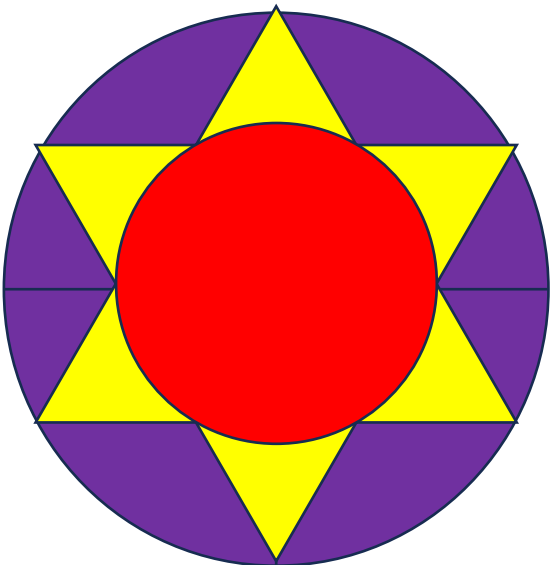
INSIGNIA MISIÓN 3



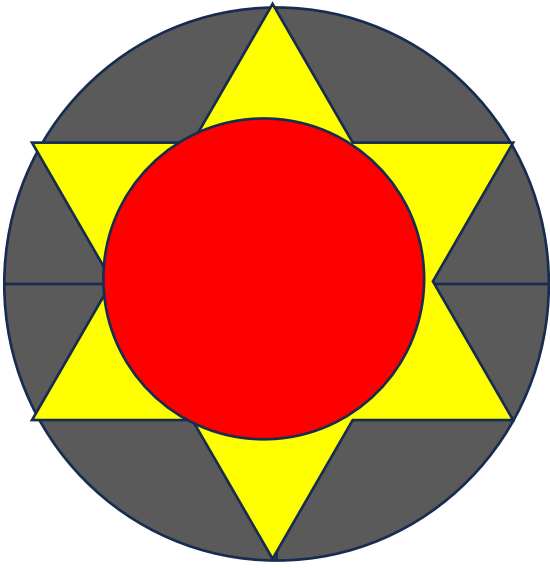
INSIGNIA MISIÓN 4



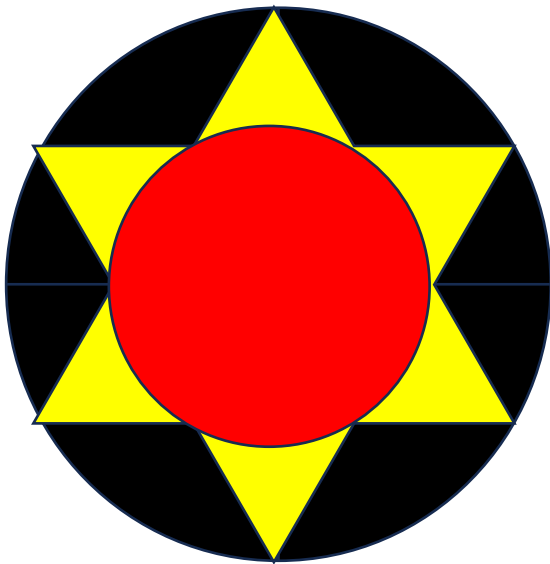
INSIGNIA MISIÓN 5



INSIGNIA MISIÓN 6



INSIGNIA MISIÓN 7



INSIGNIA MISIÓN 8

PODERES



PODER MISION 1

HIELO



PODER MISION 2

ELASTICIDAD



PODER MISION 3

SER INVISIBLE



PODER MISION 4

FUERZA



PODER MISION 5

FUEGO



PODER MISIÓN 6 **VOLAR**



PODER MISIÓN 7
ESCUCHAR PENSAMIENTOS



PODER MISIÓN 8
**TENER LOS PODERES DE LOS
INCREÍBLES**

VALUE POINTS


to redeem




WE ARE SUPERHEROES







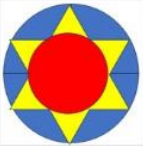



Anexo 13. Ejemplo tarjeta Increíble 1

 **SUPER INCREDIBLE CARD**

Student name: Jana García
Incredible number: 9
Superpower: To be Invisible
Incredible name: The Invisible girl
Mission: To catch the thief





POWERS ACHIEVED	BADGES	ACCUMULATED POINTS
  	 	 

Especial Edition

April 1 st, 2023

BREAKING NEWS



THE INCREDIBLES ARE BACK

This time the Incredibles have a new mission to accomplish. The citizens of Reus are concerned about the thefts that have been taking place in their city lately. Tired already, they have desperately asked the Incredibles for help. A few days ago, a thief stole an animal from a pet shop and it has disappeared. The suspect, although he has been captured, does not explain where the animal is. The Incredibles have an arduous task ahead to find the missing animal, but they need the help and collaboration of the citizens to return it to the shop. The incredibles appreciate citizens and children collaboration. Who will be willing to help them? Who will be the next superhero(e)s? We will continue to inform you.

A SCHOOL FOR UNDERPRIVILEGED CHILDREN



The mayor of the city of Cambrils asks the workers to build a school for children with few resources. Soon, many children will be able to have access to an inclusive and quality education with equal learning opportunities as the rest of the city's children.

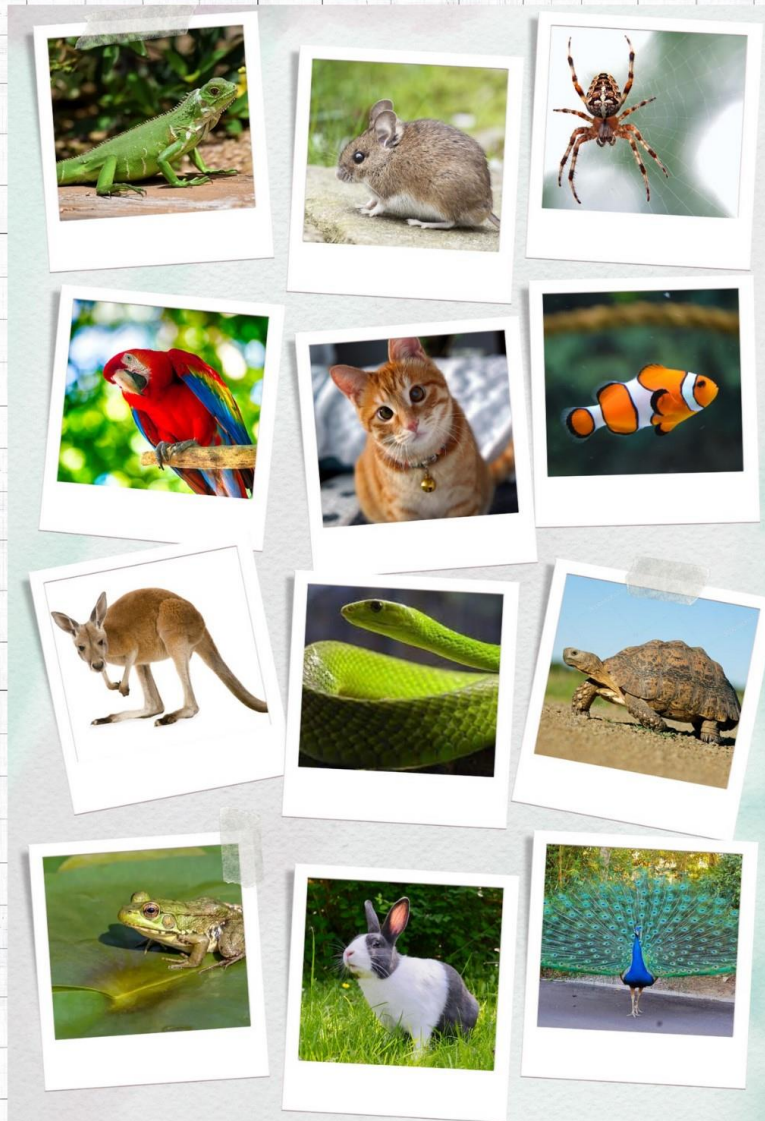
BOOK FAIR

Another year, like every April 23, the book fair will take place in all the cities of Tarragona.



MORE INFORMATION AT WWW.REALLYGREATSITE.COM

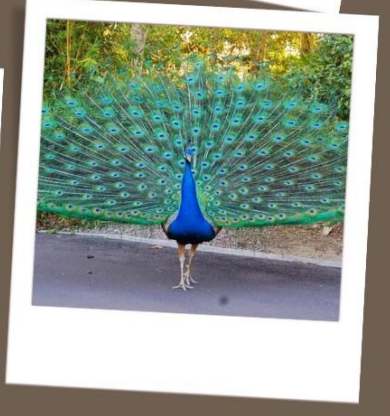
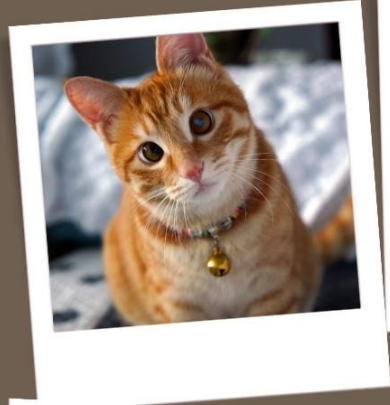
WANTED









MISSING
ANIMALS
IN REUS

HELP US TO FIND THEM

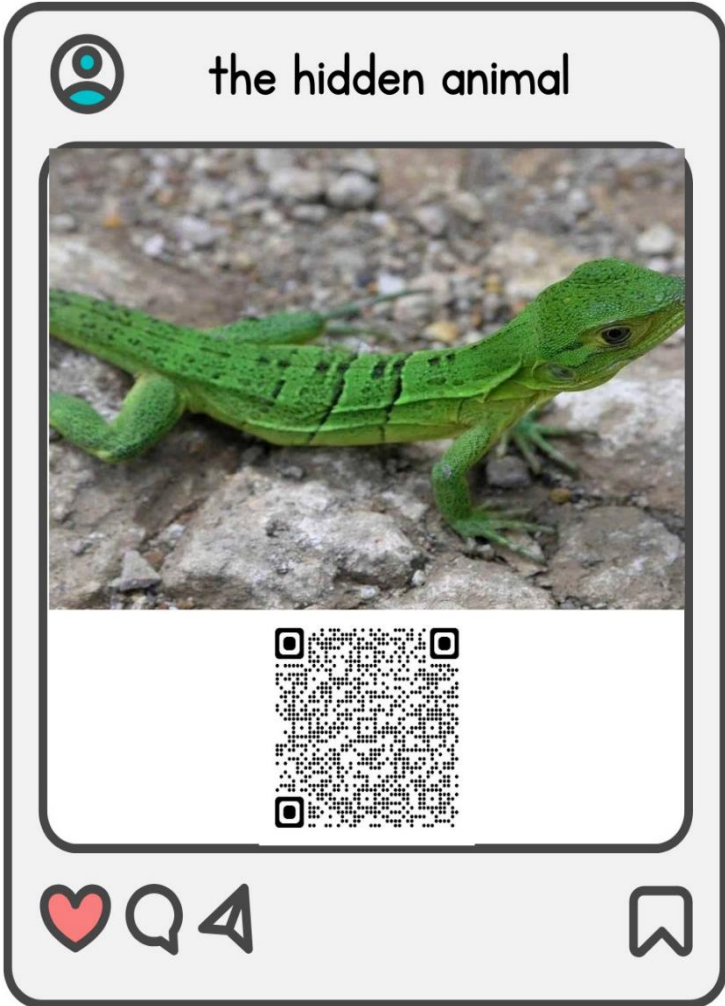
ANIMALSRESCUE@GMAIL.COM






DATE	EXIT TICKET Today I have learned _____ _____ _____	DATE	EXIT TICKET Today I have learned _____ _____ _____
	and I have felt... 		and I have felt... 
	EXIT TICKET Today I have learned _____ _____ _____		EXIT TICKET Today I have learned _____ _____ _____
DATE	EXIT TICKET Today I have learned _____ _____ _____	DATE	EXIT TICKET Today I have learned _____ _____ _____
	and I have felt... 		and I have felt... 
	EXIT TICKET Today I have learned _____ _____ _____		EXIT TICKET Today I have learned _____ _____ _____
DATE	EXIT TICKET Today I have learned _____ _____ _____	DATE	EXIT TICKET Today I have learned _____ _____ _____
	and I have felt... 		and I have felt... 







Anexo 18. Hidden animal 1



 the hidden animal



 the hidden animal



Anexo 19. Pet shop poly (Monopoly) 1

 WAIT A ROUND	Say 2 things a giraffe has got (10 points) DESCRIBE	Say 2 things a mouse hasn't got (10 points) DESCRIBE	Say 2 things a lizard has got (10 points) DESCRIBE	 FORWARD 3 SPACES	Say 2 things a kangaroo can do (15 points) SAY	Say 2 things a fish can't do (15 points) SAY	Say 2 things a butterfly can do (15 points) SAY	 FORWARD 2 SPACES	Draw an elephant (20 points) DRAW	 SURPRISE QUESTION			
	A dog is... (25 points) SAY	A monkey isn't... (25 points) SAY	A panda is... (25 points) SAY	BOARD GAME  					Draw a frog (20 points) DRAW DRAW	Draw a tortoise (20 points) DRAW DRAW	EXTRA HELP 	Describe a lizard (35 points) DESCRIBE	
EXTRA HELP 	CHIPS AND HOUSES        			TELL Tell something about a lion (30 points)	TELL Tell something about a rhino (30 points)	TELL Tell something about an ant (30 points)	 FORWARD 2 SPACES	MIME Act like a snake (5 points)	MIME Act like a rabbit (5 points)	MIME Act like a mouse (5 points)	 FORWARD 3 SPACES	DESCRIBE Describe a parrot (35 points)	 START AGAIN
EXIT 													

NAME: _____

PASS WORD



TEAM _____

A. _____

B. _____

C. _____

D. _____

E. _____

F. _____

G. _____

H. _____

I. _____

J. _____

K. _____

L. _____

M. _____

N. _____

O. _____

P. _____

Q. _____

R. _____

S. _____

T. _____

U. _____

V. _____

W. _____

X. _____

Y. _____

Z. _____

PASS WORD

It begins with...

- A. It refers to an animal. It is small and black. It has got four legs.
- B. A parrot has got a...
- C. Some animals are... because they have lots of colours in their body.
- D. They live in the oceans. They are grey and they can swim.
- E. It refers to an animal. It has got a trunk and four legs. It lives in the jungle of Africa.
- F. It is said of animals that have a lot of hair.
- G. It is an area where the vegetation is dominated by grasses.
- H. Where do some animals live? They live in a... that's why they are domestic animals.
- I. It refers to an animal. ... are like small dinosaurs that come from Central and South America.
- J. A lot of animals live in the... and it usually refers to a hot and rainy tropical climate.
- K. It refers to an animal. It has got a small head and a very long tail. It can jump.
- L. It is a small reptile that has got a long body, four short legs and a long tail.
- M. The opposite of female.
- N. Giraffes have got a long...
- O. It is a colour and it can be a fruit too. They have the same name.
- P. It refers to an animal. It is colourful and it can fly. It has got lots of feathers.
- Q. End the sentence. If you do not understand something, you have a...
- R. Natural current of water that flows permanently and ends in another, in a lake or in the sea.
- S. It refers to an animal. It is long, it has got a tongue and it can slide.
- T. It refers to an animal. It has got four legs and a small tail. It has got a shell.
- U. Opposite of beautiful.
- V. A snake can be... Watch out! It can be dangerous.
- W. Any of the long, stiff hairs growing on the face of a cat or a mouse.
- X. Onomatopoeia that is done when asking for silence.
- Y. A lizard and a giraffe can be of this colour.
- Z. It is an animal. Its colour is black and white. It has got a tail too.

MY STRANGE ANIMAL *creative writing*

Roll a dice and with the number that comes up draw the part of the body of the animal that has touched you.

	HEAD	BODY	LEGS	TAIL
				
				
				
				
				
				



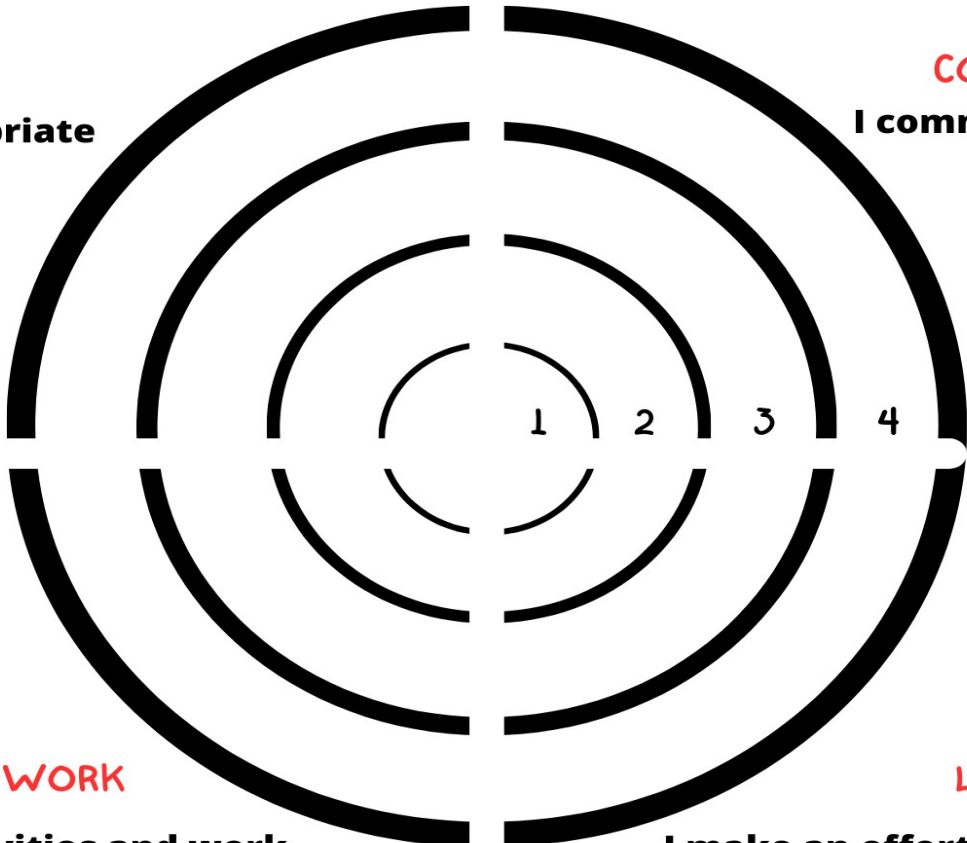
NOTEBOOK 3RD

Teacher: _____

Student: _____



ITEMS TO EVALUATE	EXCELLENT 4 	GREAT 3 	PASS 2 	INSUFFICIENT 1 	Observations	Points
CONTENT	Everything is there	Most of it is present	Lack of relevant content	Lack of most of it.		
CORRECTNESS	All the activities are corrected and mistakes highlighted	Most of the activities are corrected and mistakes highlighted	Several activities are not corrected.	Most of the activities are not corrected.		
NEATNESS	Excellent handwriting and perfect order	Good handwriting and good order	Good handwriting or good order but not both of them.	Illegible handwriting and disorder		
CREATIVITY AND EFFORT	Appreciation of the effort. Original and colourful notebook	Appreciation of the effort. Quite original.	Some creativity or effort can be appreciated, but not both.	Lack of creativity and effort.		

SELF-ASSESSMENT TARGET	NAME: _____
	

ESTIMATIVE SCALE FOR THE CO-EVALUATION OF PEERS

Indications

Mark with an (X) the option that indicates how your teammate did the activities.

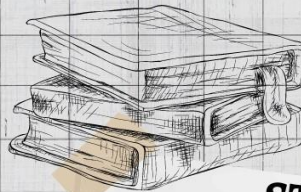
Student's name:			
Aspects	Levels		
	Always	Sometimes	Shows difficulty
Participates in making team			
Complies with his/her assigned tasks			
Listens to the others' opinions and he/she respects them			
Proposes ideas and cooperates with the group			
Respects the established rules			

PEER REVIEW



What means "TAG"?

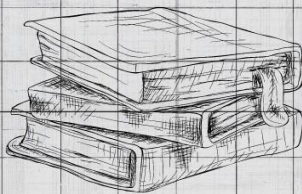
It is a peer feedback strategy, and its name comes from **T**ell something you like, **A**sk for a question and **G**ive a suggestion.



STEP 1:

Tell something you like

One thing I like is...



STEP 2:

Ask a question

A question...

STEP 3:

Give a suggestion

A suggestion...

